

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar merupakan nama materi pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari beberapa konsep ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial yang ada di sekitar. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial itu sendiri adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang disatukan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologi. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar merupakan sebagai bentuk kedisiplinan dari berbagai ilmu sosial yang didasari dari kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata negara, serta sejarah yang membuat Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari ilmu sosial terintegrasi atau terpadu. Arti terpadu itu sendiri adalah bahan atau materi Ilmu Pengetahuan Sosial diambil dari ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah dari disiplin ilmu.²

Disiplin ilmu yang dimiliki pembelajaran IPS mempunyai karakteristik yang berbeda dengan pembelajaran lainnya. Karakteristik pembelajaran IPS di SD/MI yaitu, pembelajaran IPS harus disesuaikan dengan usia, kematangan, dan kebutuhan, selalu berhubungan dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan, berdasarkan pengetahuan saat ini atau

² Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (Desember, 2019) 95-96

kontekstual, dan dapat membantu memberikan pengalaman belajar.³ Sedangkan tujuan pembelajaran IPS di SD/MI yaitu, membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan dan kehidupan, membimbing peserta didik untuk mampu berpikir kritis, logis, inkuiri, dan mampu memecahkan masalah serta terampil dalam bersosialisasi, menanamkan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan yang terakhir dapat membantu meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain dalam lingkup yang kecil hingga lingkup yang lebih luas.⁴ Serta dengan adanya keragaman yang ada di Indonesia kita dapat menumbuhkan rasa toleransi, menjaga dan melestarikan budaya, kerukunan dengan sesama, serta menghormati semua budaya yang ada di Indonesia

Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu, pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran yang konvensional, pembelajaran IPS kurang mengembangkan model yang variatif, pembelajaran kurang menekankan pada aktivitas peserta didik, pembelajaran IPS cenderung dengan sistem hafalan, dan kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran IPS jika dibandingkan dengan media pembelajaran IPA yang sudah banyak sekali pengembangan mediana.⁵ Hal ini sejalan dengan yang terjadi di sekolah yang akan

³ Anik Widiastuti, *Konsep Dasar Dan Manajemen Laboratorium IPS*, (Yogyakarta: UNY Press, 2019) 13

⁴ Arin Tentrem Mawati, et.al., *Strategi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021) 74

⁵ Sri Rejeki, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Bagi Siswa Kelas V A Semester 2 SD Negeri Pucangan 03 Tahun Pelajaran 2016/2017 Melalui Metode Quantum Teaching Berbasis Flash-Card", *Djiwa Utama*, 42 (Februari, 2019) 149

menjadi tempat penelitian. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas di MI Miftahul Huda, ditemukan beberapa keadaan yang mempengaruhi pembelajaran IPS kelas IV terkait keragaman budaya di Indonesia. Pertama, peserta didik menunjukkan kurangnya aktivitas selama proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan hanya mengikuti penjelasan guru secara ceramah. Kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dapat menghambat pemahaman mendalam tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia. Kedua, respon peserta didik terhadap materi pembelajaran juga terbilang minim. Mereka hanya memahami penjelasan dari buku secara umum tanpa memperoleh pemahaman yang mendalam tentang kekayaan budaya yang dimiliki oleh masing-masing daerah di Indonesia. Kurangnya respon aktif dari peserta didik dapat menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan mereka dalam mempelajari keragaman budaya. Ketiga, hasil belajar peserta didik terkait materi keragaman budaya juga kurang memadai. Dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku tematik dan LKS, peserta didik hanya memperoleh penjelasan yang terbatas dan tidak dapat memperluas pengetahuan mereka tentang keragaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini dapat menghambat kemampuan mereka untuk memahami dan menghargai perbedaan budaya di lingkungan sekitar mereka.⁶ Tetapi jika dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah siswa akan bosan dan mudah lupa dalam pemahaman serta dapat menghambat keaktifan dan kreatifitas berfikir

⁶ Hasil observasi wawancara.

anak.⁷ seharusnya dengan adanya materi keragaman budaya siswa mengetahui dan paham apa saja ragam budaya yang ada di Indonesia, tidak harus hafal semua budaya tetapi siswa harus mengetahui keragaman dan perbedaan budaya Indonesia sejak menginjak bangku sekolah, agar kedepannya siswa bisa menjaga, menghargai, dan melestarikannya. Akan tetapi pada materi yang akan disampaikan kepada siswa kelas IV lebih mengacu kepada kebudayaan yang ada di Jawa saja, karena siswa di MI Miftahul Huda ini belum begitu mengenal budaya mereka sendiri, maka perlu adanya pengetahuan lebih lanjut terhadap budaya mereka dan membantu mereka untuk mengembangkan kebudayaan bangsa.

Materi keragaman budaya terdapat di berbagai daerah yang semuanya tidak dekat dengan siswa bahkan mereka tidak bisa melihat dengan langsung budaya tersebut kalau hanya digambarkan dengan kata siswa akan kesulitan untuk memahami keragaman budaya Indonesia, maka perlu alat bantu yang bisa mendekatkan siswa terhadap materi keragaman budaya, agar siswa mudah untuk memahaminya. Salah satu alat bantu tersebut bisa berupa media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kejadian yang membangun kondisi yang membuat pelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁸ Dalam media pembelajaran akan dibagi menjadi beberapa jenis yaitu, media visual, media audio, dan media audio visual.⁹ Maka dengan ini peneliti akan

⁷ Mikael Nesi, Maik Akobiarek, "Pengaruh Minat dan Metode Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura", *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 1 (Juni, 2018) 90

⁸ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi, Jawa Barat: CV jejak, 2021) 7

⁹ *Ibid*, 56-58

mengembangkan media audio visual berbasis multimedia. Dalam pembelajaran menggunakan multimedia dapat digunakan menjadi media atau alat bantu pengajaran dan pembelajaran, baik dalam kelas maupun mandiri.¹⁰ Multimedia sendiri merupakan gabungan dari beberapa media yang dapat menyajikan materi menjadi lebih menarik. Terutama multimedia interaktif berbasis video pembelajaran. Melihat tumbuh kembang anak pada saat ini media video terlihat dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis video pembelajaran diharapkan dapat memotivasi dan menarik minat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti akan mengembangkan multimedia berbasis video interaktif. Dengan adanya multimedia berbasis video interaktif siswa dapat melihat bagaimana tindakan nyata dari apa yang tertuang pada media tersebut, dengan ini dapat merangsang motivasi dan minat belajar siswa serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sedangkan video interaktif merupakan video yang memiliki berbagai unsur di dalamnya berupa gambar, audio, visual, dan grafis. Penyajian video interaktif ini akan berupa video dengan tombol-tombol untuk alat kontrolnya, di dalamnya ada gambar berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia, di dalam gambar tersebut akan menyimpan penjelasan dan informasi dari materi pembelajaran keragaman budaya, dan diakhiri dengan beberapa tes berupa soal pilihan ganda dan soal essay

¹⁰ Tooni Limbong dan Janner Simarmata, *Media Dan Multimedia Pembelajaran : Teori Dan Praktik*, (Yayasan Kita Menulis, 2020) 3

dengan jawaban singkat untuk melihat kemampuan siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan dapat membantu dalam pemahaman, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Video Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS di MI Miftahul Huda Grogol Kediri”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada pendidik bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, berikut rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi IPS peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Grogol?
2. Bagaimana pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa kelas IV pada mata pembelajaran IPS di MI Miftahul Huda Grogol Kediri?
3. Bagaimana efektivitas media video interaktif pada mata pembelajaran IPS di MI Miftahul Huda Grogol Kediri?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi IPS keragaman budaya peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Grogol
2. Mengetahui pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Miftahul Huda Grogol Kediri
3. Mengetahui efektivitas media video interaktif pada mata pelajaran IPS di MI Miftahul Huda Grogol Kediri

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan untuk media pembelajaran video interaktif untuk penelitian pengembangan, yaitu:

1. Produk dari media pembelajaran video interaktif dibuat untuk peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Grogol.
2. Materi yang dipaparkan dalam pembuatan video interaktif berupa keragaman budaya.
3. Dibuatnya video interaktif agar mempermudah peserta didik mencapai efektifitas belajar yang bertujuan mencapai indikator pembelajaran pada standar kompetensi keragaman budaya.
4. Produk yang dibuat berupa media interaktif yang berupa audio visual yang dapat meningkatkan efektifitas belajar peserta didik. Media video akan di desain semenarik mungkin dengan menjadikan materi sebagai objek utama video, serta memenuhi standar kompetensi dari keragaman budaya sehingga dapat menciptakan kelas yang efektif. Media video interaktif ini disampaikan dengan menggunakan video yang dapat

berinteraksi dengan peserta didiknya, sehingga peserta didik dapat lebih mengetahui dan paham dengan materinya.

5. Pada media video interaktif ini terdapat beberapa tahap pembelajaran yang harus diselesaikan peserta didik. Kegiatannya berisi materi dan evaluasi yang harus dikerjakan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang sudah dibuat. Dengan hal seperti ini dapat menumbuhkan partisipasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pada akhir video ada sedikit penguatan mengenai materi yang sudah dipaparkan di awal video. Pada media video interaktif ini terdapat pengawasan otomatis untuk evaluasi pembelajaran, dimana saat pengerjaan evaluasi penginformasian salah dan benar akan muncul secara langsung sehingga memudahkan peserta didik untuk segera mengetahui hasil yang dicapai dan memudahkan kegiatan belajar dengan mandiri.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pada saat ini media yang digunakan memiliki posisi sebagai alat bantu untuk kegiatan pembelajaran, atau sebagai alat bantu mengajar pendidik. Media pembelajaran sebagai sentral dalam jalanya pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan hadirnya media pembelajaran pendidik tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator. Dengan posisi media saat ini akan memberikan solusi akan masalah yang berusaha dipecahkan. Semakin berkembangnya zaman berkembang juga media pembelajaran, dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan media interaktif

untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Dengan mengembangkan media interaktif dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan efektifitas belajar.

Dengan adanya tuntutan yang terus untuk memajukan Pendidikan, Pendidikan harus mengalami perkembangan setiap tahunnya, sekaligus membuat ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan menjadi hal sangat penting untuk membantu peningkatan Pendidikan di nusantara. Utamanya dalam pembelajaran IPS yang didalamnya mengulas sejarah, geografis alam, sosial serta perekonomian yang terus berkebang dengan perkembangan zaman. Dalam mata pelajaran IPS peserta didik diharapkan tidak hanya sebagai pelajar yang hanya mengerti materinya saja tetapi peserta didik juga harus menjadi pelajar yang peka akan masalah disekitarnya, agar peserta didik dapat mempunyai sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan yang sedang terjadi di diri sendiri maupun masyarakat sekitar.¹¹

Oleh karena itu pentingnya penelitian dan pengembangan antara lain:

1. Dengan media yang beragam diharapkan peserta didik lebih mudah menguasai materi yang tersaji.
2. Dengan media yang beragam pendidik juga mempunyai banyak referensi media, tidak hanya menggunakan media ceramah saja.

¹¹ Muhamad Anwar, "Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Pongkok 1 Blitar" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2014) 10

3. Penggunaan media yang menarik akan membuat peserta didik juga semangat dalam mengikuti pembelajaran, seperti media video
4. Beragamnya media yang diberikan oleh peserta didik membuat peserta didik lebih bersemangat, serta dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang diberikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut, yaitu:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Media video pembelajaran interaktif dalam materi keragaman budaya dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, serta diharapkan dapat meningkatkan efektifitas belajar dan prestasi peserta didik.
 - b. Adanya media video interaktif yang dapat diakses dimana saja mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
 - c. Semakin maraknya penggunaan handphone sangat mendukung penggunaan media pembelajaran video.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media yang digunakan berupa video pada materi keragaman budaya yang hanya bisa digunakan pada kelas IV.
 - b. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang terbatas pada satu KD.
 - c. Kurangnya peneliti dalam menguasai media yang dibuat.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai media pembelajaran video atau pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti sama halnya dengan penelitian terdahulu yang mana penelitian ini masih relevan untuk dilaksanakan.

1. Zahratul Fauziyyah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Mojosari 2 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak menggunakan media video dengan model *Borg & Gall* sebagai acuan untuk pedoman penelitiannya. Dari hasil yang sudah dipaparkan oleh peneliti ada perkembangan dari saat pretest dan posttest, dengan rata-rata hasil nilai peserta didik pada saat *pretest* 62,25 dan peningkatan setelahnya rata-rata nilai *posttest* menjadi 81,45. Dapat dilihat perolehan hasil nilai yang didapatkan oleh peserta didik sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media video pembelajaran, jadi penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik kelas III SDN Mojosari.
2. Firda Mashlihatul Chasanah “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Aritmatika Sosial”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan media video pembelajaran dengan model ADDIE yang ada lima dalam tahapan. Dari hasil yang sudah dipaparkan minat belajar matematika peserta didik sebelum menggunakan video pembelajaran adalah 48,95%

yang berarti minat peserta didik masih kurang, sedangkan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media video menjadi 89,85% yang berarti minat belajar peserta didik tinggi. Dari hasil yang sudah dipaparkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Abdul Wahid Zaini (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media video berbasis sparkol videoscribe dengan model *Borg & Gall* yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian serta model ini cukup umum digunakan sebagai model pengembangan. Dari hasil yang sudah dipaparkan ada peningkatan pada saat pretest dan posttest, rata-rata nilai peserta didik pada *pretest* 70 dan meningkat setelah penggunaan media rata-rata peserta didik *posttest* 85. Dapat dilihat bahwa penggunaan media video berbasis sparkol videoscribe dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MI Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang.
4. Anis Yulia (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI di MI Islam Almaarif 01 Singosari”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi

dengan model *Borg & Gall* yang diyakini tahap-tahap pada model ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Dari hasil yang sudah dipaparkan oleh peneliti ada perbedaan mengenai hasil belajar peserta didik dengan hasil *pretest* rata-rata 70 sedangkan nilai rata-rata *posttest* menjadi 84. Berdasarkan hasil yang diperoleh penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI di MI Islam Almaarif 01 Singosari.

5. Arroza Ayu Rohmaniyah (2021) “Penerapan Model Pembelajaran Picture Of Picture Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Toleransi Kelas XI KBA Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Tumpang”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan media video dengan model *picture of picture* dengan dan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil yang sudah dipaparkan peneliti menggunakan dua siklus untuk penelitian dengan empat tahapan dalam setiap siklusnya yaitu, perencanaan, pelaksanaan observasi, dan refleksi. Dari analisis data pada siklus pertama penggunaan media pembelajaran mengalami peningkatan 12,33%, dan siklus kedua penggunaan media pembelajaran mengalami peningkatan 11,11%, dimana penggunaan media video dengan model *picture of picture* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI KBA SMAN 1 Tumpang.
6. Syifa Fauziah (2022) “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Irsyadul Athfal”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar peserta didik menggunakan media video animasi berbasis powtoon dengan model *Four-D Model* (4D), model ini terdiri dari empat tahapan yaitu, *define* (pendefinisian), *desain* (perencanaan), *development* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Dari hasil yang sudah dipaparkan bahwa persentase dari empat indikator, sangat setuju 52%, setuju 48%, tidak setuju 0, dan sangat tidak setuju 0. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik sangat antusias penggunaan media video animasi untuk pembelajaran akidah akhlak kelas IV MI Irsyadul Athfal.

7. Yurista Ayu Agustiana (2022) “Pengemabangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi Pada Materi Ikatan Kimia”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dibuat menggunakan media video berbasis video animasi dengan bantuan Microsoft powerpoint dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan untuk penelitian. Dari hasil yang sudah dipaparkan respon pendidik terhadap media video animasi 87% sangat baik. Dimana penggunaan video animasi dapat dugunakan dan di kembangkan untuk pembelaran kimia terutama pada materi ikatan kimia.

Tabel 1.1

Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Pengembangan Video Pembelajaran Untuk	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengembangan menggunakan media video 	<ul style="list-style-type: none"> ● Materi pembelajaran adalah Matematika 	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas

<p>Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Aritmatika Sosial</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian dilaksanakan pada SMP kelas VII • Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa 	<p>belajar peserta didik, penelitian ini menggunakan materi pembelajaran IPS, serta subjek penelitian dilakukan pada kelas IV MI Miftahul Huda Grogol Kediri</p>
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI di SD Islam Almaarif 01 Singosari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan menggunakan media video 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pengembangan adalah Matematika • Subjek penelitian dilaksanakan pada SD kelas VI • Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar 	
<p>Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan menggunakan media video 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian dilaksanakan pada SD kelas III • Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan 	
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparcol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan menggunakan media video • Subjek penelitian dilaksanakan pada MI kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pembelajaran adalah IP • Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar 	

Mahluk Hidup dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang			
Penerapan Model Pembelajaran Picture Of Picture Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Toleransi Kelas XI KBA Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Tumpang	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengembangan menggunakan media video 	<ul style="list-style-type: none"> ● Materi pembelajaran adalah PAI ● Subjek penelitian dilaksanakan pada SMA kelas XI ● Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar 	
Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI Irsyadul Athfal	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengembangan menggunakan media video ● penelitian dilaksanakan pada MI kelas IV 	<ul style="list-style-type: none"> ● Materi pembelajaran adalah Akidah Akhlak ● Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar 	
Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Video Animasi	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengembangan menggunakan media video 	<ul style="list-style-type: none"> ● Materi pembelajaran adalah Kimia (IPA) 	

Pada Materi Ikatan Kimia			
--------------------------	--	--	--

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan yang dimaksud berfokus pada pengembangan multimedia interaktif kelas IV berbasis video interaktif materi keragaman budaya Jawa di MI Miftahul Huda Grogol Kediri.

2. Multimedia Video Interaktif

Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan mengembangkan teks, suara, gambar, video, audio, dan animasi dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Sedangkan video interaktif adalah tuntunan praktis dengan tepat sasaran dan disajikan dengan cara presentasi audio visual dan dilengkapi suara penuntun dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami serta dikemas dengan kreatif, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mandiri dan setiap saat.¹² Multimedia video interaktif

¹² Ratri Kurnia Wardani dan Harlinda Syofyan, "Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4 (2018) 373

yangt dimaksud dalam penelitian ini adalah multimedia video interaktif pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya Jawa di MI Miftahul Huda Grogol Kediri.

3. Efektivitas

Efektivitas adalah kesesuaian antara proses dan hasil dari apa yang telah dilakukan dan direncanakan dalam proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran baik, aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik, ketuntasan hasil belajar peserta didik tercapai, dan respon peserta didik baik. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya Jawa setelah pengembangan multimedia video interaktif peserta didik kelas IV di MI Miftahul Huda Grogol Kediri.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu ilmu yang memberikan pemahaman atau pengertian mengenai cara-cara manusia hidup dan kebutuhan dasar manusia.¹³ Mata pelajaran IPS diadopsi dari berbagai disiplin ilmu sosial meliputi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, serta ilmu-ilmu sosial lainnya, yang dijadikan bahan baku untuk melengkapi pelaksanaan program Pendidikan serta pengajaran di sekolah dasar dan menengah.¹⁴ Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimaksud didalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPS dengan materi keragaman budaya Jawa di MI Miftahul Huda Grogol Kediri.

¹³ Ibid, 09

¹⁴ Henni Endayani, "Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial", *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1 (Januari-Juni, 2017)