

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang mencari, memahami, dan menganalisis pengalaman secara sadar atau terencana untuk memperoleh perilaku baru yang memiliki potensi untuk melekat pada orang tersebut. Melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman belajar mengarah pada perubahan perilaku dan proses berpikir. perubahan perilaku dan mental positif untuk memenuhi kebutuhan hidup (Herliani et al., 2021).

Belajar adalah proses berlatih, memperoleh informasi atau kecerdasan, dan mengubah perilaku atau reaksi seseorang sebagai hasil dari pengalaman (Arfani, 2018). Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh setiap orang, baik aktivitas secara sadar ataupun tidak sadar agar mereka yang tidak bisa membaca bisa membaca, mereka yang tidak bisa berjalan bisa berjalan, dan seterusnya, harus ada perubahan dari mereka yang tidak mengerti menjadi mereka yang mengerti. Belajar adalah proses pengembangan pribadi yang memiliki interaksi positif dan negatif dengan lingkungan (Gusnarib & Rosnawati, 2021).

Berdasarkan pemahaman yang telah disebutkan, belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana seseorang terlibat dengan lingkungannya untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, dan perilaku.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan salah satu usaha seorang guru dalam proses pendidikan, dimana guru harus menciptakan kelas yang menjadikan siswanya aktif dan inovatif serta berpartisipasi dalam berbagai ide tentang pengalaman mereka, dan bersedia untuk mengakui perbedaan pendapat yang mungkin dimiliki siswa satu sama lain (Mapata, 2021). Miarso mengemukakan bahwa belajar adalah upaya yang disengaja, terarah, dan terkendali yang menghasilkan perubahan yang relative menetap pada orang lain atau kemampuan orang lain untuk belajar (Herliani et al., 2021).

Dari beberapa perspektif yang telah disebutkan, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses pendidikan yang melibatkan guru mengatur, melaksanakan, dan menilai kegiatan untuk meningkatkan kapasitas belajar siswa dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Sekolah resmi pertama yang wajib dihadiri siswa adalah Sekolah Dasar. Sekolah Dasar berlangsung selama enam tahun, dimulai dari kelas satu sampai kelas enam, menggunakan

kurikulum yang terstruktur dan terencana dengan baik. Proses pembelajaran dan pendidikan tidak akan dipisahkan di Sekolah Dasar. Instruksi Sekolah Dasar perlu dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan siswanya. (Hayati et al., 2021).

Setiap siswa memiliki ciri-ciri perilaku tertentu yang mereka gunakan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun pengejaran akademis mereka di sekolah. Ciri-ciri ini dikenal sebagai karakteristik siswa. Memahami karakteristik siswa penting bagi guru karena membantu mereka memperlakukan siswa mereka dengan tepat selama proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil terbaik. Pemberian perlakuan tersebut seperti mempertimbangkan karakteristik mereka ketika memilih alat peraga, model, teknik, dan strategi pengajaran.

Perkembangan kognitif adalah salah satu bidang perkembangan yang perlu disadari oleh guru. Siswa di Sekolah Dasar mungkin mengalami perubahan pola pikir mereka sebagai bagian dari perkembangan kognitif mereka. Menurut Piaget dalam (Hayati et al., 2021), manusia melewati empat fase kognitif yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

- 1) Fase sensomotorik

Tahap ini berlangsung antara 0-1 tahun. Selama tahap ini, bayi dilahirkan dengan beberapa naluri alami yang memotivasi dia untuk menyelidiki lingkungannya.

2) Fase praoperasional

Tahap ini berlangsung antara 2-7 tahun. Siswa memperoleh kemampuan untuk menyajikan dan menggunakan objek menggunakan kata-kata dan deskripsi selama fase pembelajaran ini.

3) Fase operasional kongkrit

Tahap ini mencakup usia 7 hingga 11 tahun. Siswa sudah dapat menerapkan logika pada tahap ini. Pada tingkat ini, siswa memperoleh kemampuan untuk bernalar melalui konsep dengan menggunakan benda-benda nyata. Karena siswa Sekolah Dasar hadir dalam fase ini, proses pembelajaran logis menggunakan benda nyata diperlukan.

4) Fase operasional formal

Tahap ini terjadi antara usia 12 dan 15 dan ditandai oleh kapasitas untuk berpikir abstrak. Selanjutnya, siswa sudah mampu bernalar logis dan menyimpulkan materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan teori Piaget, diketahui bahwa siswa Sekolah Dasar berada di antara tahap akhir pra-operasi sampai tahap awal operasi formal (7-12 tahun). Namun jika dilihat lebih jauh, siswa kelas rendah dan kelas tinggi memiliki karakteristik yang berbeda. Siswa kelas rendah biasanya memiliki usia sekitar 7 sampai 9 tahun, jadi menurut klasifikasi Piaget tingkat perkembangan kognitifnya

berada di tahap operasional akhir praoperasional hingga konkret. Menurut klasifikasi Piaget, siswa di sekolah menengah biasanya berusia antara 10 dan 12 tahun, yang berarti bahwa perkembangan kognitif mereka masih dalam tahap operasional konkret hingga tahap operasional formal dimulai.

Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa guru harus dapat mengenali dan fokus pada empat fase perkembangan kognitif setiap siswa. Siswa di Sekolah Dasar, terutama di kelas IV, berkembang pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman mereka tentang logika berasal dari objek nyata.

Pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar masih membutuhkan guru, namun bukan berarti siswa pasif dalam belajar. Ketika mempelajari IPAS, siswa lebih fokus untuk menangkap ide, mempraktikkan materi secara langsung, atau membuat hubungan antara konsep yang mereka pelajari dan fenomena dunia nyata.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk membantunya dalam menyampaikan materi-materi pelajaran yang akan diberikan kepada siswanya. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk memudahkan penyampaian materi yang mudah diterima dan dipahami (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan semua bentuk dan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang sesuai dengan teori belajar dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pendidikan dengan membantu mengkomunikasikan ide dengan cara yang lebih mudah dipahami (Suryani, 2018).

Berdasarkan beberapa pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan setiap objek yang dapat digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan seefisien mungkin.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Menurut Sanaky seperti yang dikutip dalam (Suryani, 2018), menyatakan tujuan media pembelajaran mencakup hal-hal berikut:

- 1) Pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih teratur;
- 2) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif;
- 3) Menjaga materi dan tujuan pembelajaran tetap relevan;
- 4) Siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih fokus.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut manfaat media pembelajaran menurut (Abi Hamid et al., 2020):

- 1) Peningkatan minat dan semangat siswa;
- 2) Kemampuan interaksi interaktif antara siswa, guru, dan sumber daya;
- 3) Kemampuan untuk membantu membuat materi abstrak lebih konkret melalui penyampaiannya;
- 4) Kemampuan untuk melampaui Batasan waktu, ruang, energi, dan kapasitas sensorik.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran Leshin, Pollock, dan Reigeluth, sebagaimana dijelaskan dalam (Hasan et al., 2021), adalah sebagai berikut:

- 1) Media berbasis cetak, seperti buku, buku manual, alat bantu kerja, buku latihan, dan *loose sheet*;
- 2) Media berbasis manusia, seperti guru, instruktur, tutor, bermain-peran, dan kegiatan kelompok;
- 3) Media yang bersifat visual, seperti *slide*, buku, alat bantu kerja, gambar, transparansi, bagan, dan grafik;
- 4) Media yang bersifat audio visual, seperti televisi, program *slide-tape*, film, dan video;

5) Media berbasis komputer, seperti *hypertext*, video interaktif, dan instruksi berbantuan komputer.

e. Media Audio Visual

Media audio-visual merupakan media yang berfungsi sebagai saluran perantara, melibatkan penglihatan dan pendengaran. Bentuk media ini memainkan peran penting dalam meletakkan dasar bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan penting, memperoleh pengetahuan, dan menumbuhkan sikap yang selaras dengan tujuan pendidikan mereka. (Hayati et al., 2017). Menurut Purwono dalam (Novita et al., 2019) Media pembelajaran audio-visual terdiri dari perpaduan komponen pendengaran dan visual, yang mencakup format seperti slide suara, rekaman video, dan materi serupa yang menggabungkan komponen yang dapat didengar dan terlihat. Dari perspektif ini, dapat ditegaskan bahwa media audio visual mencakup semua jenis media yang memadukan komponen visual dan pendengaran untuk memfasilitasi perjalanan belajar, membantu siswa dalam mencapai tujuan pendidikan mereka.

Menurut Yushadi Miarso dalam (N. Hayati et al., 2017) media audio visual memiliki beberapa fungsi antara lain:

- 1) Memberikan rangsangan beragam pada otak untuk optimalitas fungsi.
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa.

- 3) Melampaui batas-batas kelas.
- 4) Mungkin terjadi interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
- 5) Menyebabkan keseragaman pengamatan.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Meningkatkan motivasi dan merangsang pembelajaran.
- 8) Memberikan pengalaman integral tentang sesuatu, baik konkret maupun abstrak.
- 9) Memberi siswa kesempatan untuk belajar mandiri pada waktu dan lokasi pilihan mereka.
- 10) Meningkatkan kemampuan mengenali dan memahami objek, tindakan, dan simbol di lingkungan.
- 11) Meningkatkan efek sosialisasi dengan meningkatkan kesadaran akan dunia luar.
- 12) Membantu guru dan siswa menjadi lebih mahir dalam mengekspresikan diri.

Media audio visual dapat memiliki bentuk fisik maupun non-fisik. Menurut Hamdani dalam penelitian yang dilakukan oleh Novita et al. pada tahun 2019, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Media grafis, 2) Teks, 3) Grafik, dan 4) Video Video (Novita et al., 2019). Fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan media audio visual dalam bentuk video pembelajaran.

3. Media Video

a. Pengertian Media Video

Media video adalah jenis media elektronik yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan (Yuanta, 2020). Menurut Riyana dalam (Arif et al., 2019) Media video merupakan suatu bentuk media yang menyajikan pesan dengan menggabungkan unsur audio dan visual. Video ini mengandung pesan-pesan pembelajaran, seperti konsep, prinsip, prosedur, dan teori-teori penerapan pengetahuan. Tujuannya adalah membantu pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. Dengan kata lain, video adalah materi pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar, dimana unsur audio (dengar) dan unsur visual atau video (tampak) disajikan secara bersamaan.

b. Karakteristik Media Video

Menurut Cheppy seperti yang dibahas dalam penelitian oleh (Pratiwi et al., 2018), pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik siswa untuk menciptakan video yang dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya. Berikut adalah karakteristik video pembelajaran yang perlu diperhatikan:

1) Kejelasan Pesan (*Clarity of Message*):

Dengan menggunakan media video, siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih lengkap dan menyeluruh, meningkatkan kemungkinan bahwa informasi tersebut akan disimpan dalam memori jangka panjang.

2) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*):

Video yang diproduksi tidak bergantung pada sumber pengajaran lain dan tidak harus digunakan bersamaan dengan mereka.

3) Bersahabat dengan Pemakainya (*User Friendly*):

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan konsisten. Presentasi informasi yang tampak membantu dan ramah pengguna, termasuk kemudahan pengguna dalam merespon dan mengakses sesuai keinginan.

4) Representasi Isi:

Materi, seperti simulasi atau demonstrasi, harus sepenuhnya representatif. Video dapat dikembangkan untuk mata pelajaran sosial dan ilmiah.

5) Visualisasi dengan Media:

Materi dikemas dalam multimedia yang mencakup teks, animasi, suara, dan video sesuai dengan tuntutan materi. Bahan yang digunakan aplikatif, diproses, sulit dijangkau, berbahaya jika langsung dipraktikkan, dan memiliki akurasi tinggi.

6) Kualitas Resolusi Tinggi:

Tampilan grafis media video harus memiliki resolusi tinggi, dikembangkan menggunakan teknologi rekayasa digital yang bekerja dengan sistem komputer apa pun.

7) Dapat Digunakan secara Klasikal atau Individual:

Siswa dapat menggunakan video pembelajaran sendiri di rumah atau di kelas. Video juga dapat digunakan secara tradisional, dengan bimbingan guru, atau hanya digunakan untuk mendengarkan deskripsi naratif narator yang disediakan oleh program.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media video menurut Daryanto dalam (Yuanta, 2020) adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan

a) Peningkatan Dimensi Pembelajaran:

Video memperkenalkan dimensi baru untuk belajar dengan menyajikan gambar dan suara secara bersamaan. Pendekatan multi-sensorik ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan.

b) Visualisasi Fenomena Kompleks:

Video memiliki kemampuan untuk menggambarkan fenomena yang mungkin sulit untuk diamati dalam situasi

kehidupan nyata. Representasi visual ini membantu dalam memahami konsep kompleks dengan lebih baik.

Keuntungan ini menunjukkan bahwa video dapat berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif dengan memanfaatkan komponen visual dan pendengaran.

2) Kekurangan

a) Pemotretan Tidak Tepat Menyebabkan Keraguan:

Pemotretan yang tidak tepat dapat membuat penonton mempertanyakan bagaimana ia harus menafsirkan apa yang dilihatnya. Kualitas produksi video dapat memengaruhi pemahaman siswa.

b) Memerlukan Alat Proyeksi:

Alat proyeksi diperlukan saat menggunakan video untuk menampilkan gambar yang terkandung di dalamnya. Ini bisa menjadi kendala terutama jika fasilitas proyeksi tidak tersedia.

c) Biaya Produksi yang Tinggi:

Dalam pembuatan video diperlukan biaya yang tidak sedikit. Hal ini dapat menjadi kendala terutama bagi institusi atau guru dengan keterbatasan anggaran.

4. *Sparkol Videoscribe*

a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Sparkol videoscribe adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain animasi dengan latar belakang putih, umumnya dikenal sebagai video *explainer*, video *scribing*, atau video *steck*. *Software* ini dikembangkan oleh Sparkol dan pertama kali dirilis pada tahun 2012. Animasi papan tulis adalah gaya animasi yang sering digunakan untuk menjelaskan konsep atau menyampaikan informasi dengan cara yang menarik.

Aplikasi media *videoscribe* memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dengan menyisipkan gambar-gambar menarik, baik yang diimpor dari *hardisk* pengguna atau menggunakan gambar yang telah disediakan oleh aplikasi itu sendiri. Aplikasi ini juga menyediakan suara berupa musik instrumental sebagai latar belakang dalam video yang dikembangkan. Jika pengguna ingin menambahkan suara mereka sendiri, mereka dapat merekamnya dan memasukkannya ke dalam video. Pengguna diharapkan untuk menggunakan imajinasi dan ide mereka sendiri untuk menyusun teks, gambar, dan suara untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan preferensi mereka. Dengan demikian, *videoscribe* memberikan fleksibilitas

kepada penggunanya untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang menarik dan informatif.

b. Langkah Pengoperasian *Sparkol Videoscribe*

Langkah-langkah dalam mengoperasikan aplikasi *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut:

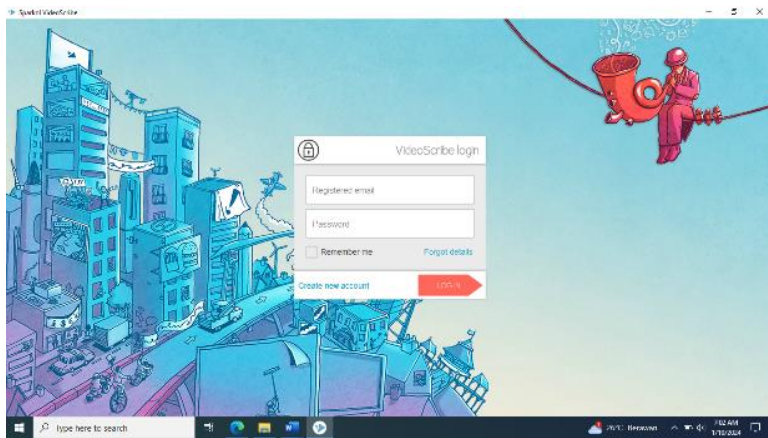
- 1) Download aplikasi resmi *sparkol videoscribe* dari internet;
- 2) Instal aplikasi pada laptop atau perangkat yang digunakan;
- 3) Setelah terinstal, buka aplikasi dengan mengklik ikon *sparkol videoscribe*;
- 4) Pahami petunjuk penggunaan yang muncul setelah membuka aplikasi. Petunjuk ini mungkin berupa panduan atau tutorial penggunaan.
- 5) Setelah memahami petunjuk, mulailah proyek baru dengan mengklik tanda silang atau opsi yang sesuai.
- 6) Gunakan ikon yang terletak di sisi pojok kanan untuk menambahkan komponen seperti gambar, tulisan, musik, atau rekaman suara.
- 7) Susun rancangan video sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Atur urutan komponen dan susunannya.
- 8) Setelah selesai, klik ikon save untuk menyimpan proyek video. Simpan video sesuai format yang diinginkan.
- 9) Pilih opsi untuk mengeksport atau export video sesuai format yang diinginkan.

Dengan mengikuti langkah-langkah ini, pengguna dapat membuat video pembelajaran dengan menggunakan *Sparkol videoscribe*.

c. Tampilan-Tampilan *Sparkol Videoscribe*

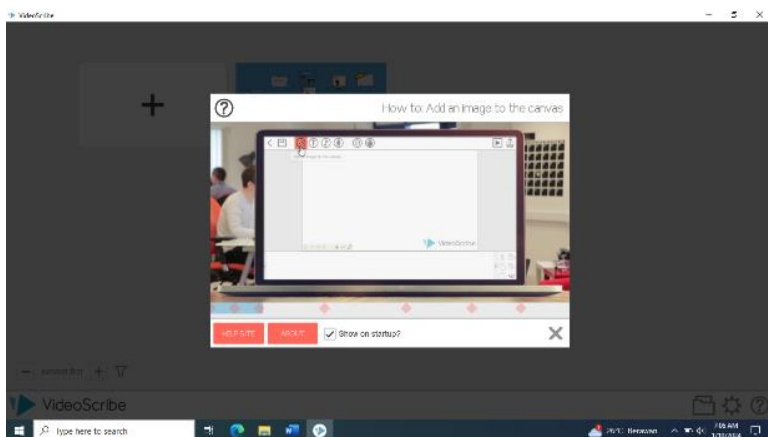
Berikut adalah tampilan-tampilan pada aplikasi *sparkol videoscribe*

1) Tampilan awal *sparkol videoscribe*



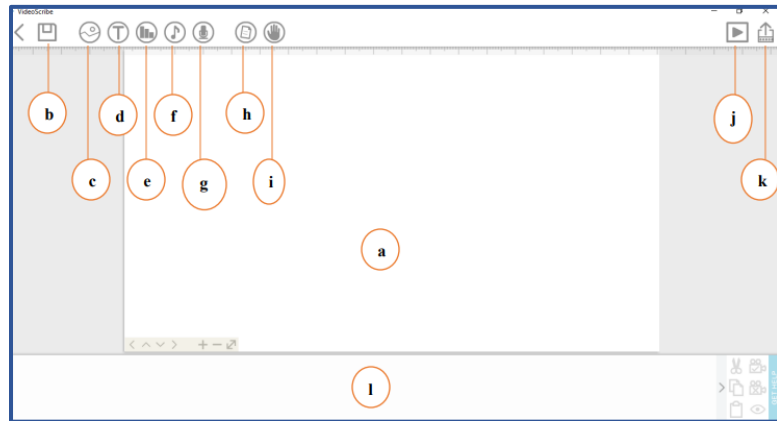
Gambar 2. 1 Tampilan Awal *Sparkol Videoscribe*

2) Tampilan petunjuk penggunaan *sparkol videoscribe*



Gambar 2. 2 Tampilan Petunjuk Penggunaan *Sparkol Videoscribe*

3) Tampilan halaman kerja *sparkol videoscribe*



Gambar 2. 3 Tampilan Halaman Kerja *Sparkol Videoscribe*

Berikut penjelasan gambar beserta fungsi dari *tools* pada halaman kerja *sparkol videoscribe*:

- a) Area kerja
- b) *Save or export this scribe*, berfungsi untuk menyimpan projek yang dibuat
- c) *Add an image to the canvas*, berfungsi untuk memasukan gambar ke dalam area kerja
- d) *Add text to the canvas*, berfungsi untuk memasukan teks ke dalam area kerja
- e) *Add chart to the canvas*, berfungsi untuk membuat grafik dengan 3 jenis pilihan yakni, grafik batang, lingkaran dan garis, pada area kerja
- f) *Add or change a music track for this scribe*: berfungsi untuk memasukan atau mengganti musik pada area kerja.

- g) *Add or change to the voiceover for this scribe*, berfungsi untuk memasukan audio berupa narasi pada area kerja.
- h) *Change the texture and color*, berfungsi untuk memberikan *background* baik teksure maupun warna pada halaman kerja.
- i) *Select a different base hand for this scribe*, Untuk memindahkan objek
- j) *Preview play the scribe*, untuk melihat tampilan video
- k) *Publish (Render) your scribe video*, untuk mempublish video hasil akhir projeck
- l) *Timeline*, propertis tampilan objek dengan animasi yang diberikan.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Sparkol Videoscribe*

Kelebihan *videoscribe* menurut (Suryani, 2018), adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menggabungkan komponen media yang berbeda seperti teks, audio, dan gambar ke dalam satu media online untuk penggunaan yang dimaksudkan.
- 2) Mampu menawarkan siswa lingkungan yang merangsang karena tampilan animasi yang menarik akan menarik siswa.
- 3) Mampu mengarahkan perhatian siswa selama pengajaran dan latihan pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan.

Terlepas dari kelebihanannya, *videoscribe* merupakan media pembelajaran yang memiliki beberapa kelemahan, seperti berikut ini:

- 1) Videoscribe membutuhkan koneksi internet agar dapat digunakan sepenuhnya *offline* saat membuat video pembelajaran. Ini mungkin memberi gagasan bahwa menggunakannya mahal, tetapi hanya jika diformat seperti video standar.
- 2) Videoscribe adalah transfer kemampuan terbatas sebagai media pembelajaran mesin.

Meskipun demikian, ketersediaan *videoscribe* sebagai pilihan media pembelajaran dapat menawarkan pilihan tambahan, meningkatkan berbagai pilihan media pembelajaran yang tersedia bagi guru.

5. Mata Pelajaran IPAS

a. Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran baru yang ada dalam struktur kurikulum merdeka, merupakan kombinasi dari IPA dan IPS. Ilmu yang dipelajari dalam mata pelajaran IPAS adalah tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya. Selain itu, IPAS juga mempelajari keberadaan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Magdalena et al., 2023).

Purwanto dalam (Andreani & Gunansyah, 2022) menjelaskan bahwa dasar pemikiran di balik penggabungan IPA dan IPS adalah siswa SD masih dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan teliti namun tidak detail, sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat mendorong siswa untuk mampu mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Cakupan mata pelajaran IPAS di jenjang Sekolah Dasar ada di setiap fase A, B, dan C dengan sebaran sebagai berikut, fase A kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS.

b. Materi Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam kehidupan masyarakat, ada tiga macam kegiatan ekonomi yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Ketiga kegiatan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Kegiatan Produksi

Tujuan dari kegiatan produksi adalah untuk menghasilkan barang atau jasa yang dapat dimanfaatkan masyarakat. Tujuan lain dari kegiatan produksi termasuk memuaskan kebutuhan manusia, mengejar keuntungan finansial, melestarikan

keberadaan perusahaan, dan meningkatkan kualitas dan jumlah produksi.

Orang yang terlibat dalam kegiatan produksi disebut sebagai produsen. Diantara kegiatan produksi yaitu petani menanam padi sehingga menghasilkan padi, tambak garam dilaut memproduksi garam, nelayan mengambil ikan di laut, dan lain-lain.

2) Kegiatan Distribusi

Kegiatan distribusi merupakan kegiatan berupa pendistribusian barang-barang manufaktur kepada masyarakat (konsumen). Kegiatan ini bertujuan antara lain untuk memastikan agar kegiatan produksi tetap berjalan, barang dan jasa yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi konsumen, serta konsumen menjadi mudah memperoleh barang yang mereka butuhkan.

Pelaku kegiatan distribusi disebut distributor. Contoh kegiatan distribusi antara lain pengiriman paket dari penjual ke pembeli oleh kurir, distribusi garam dari tambak garam ke toko, dan pedagang yang menawarkan berbagai komoditas, termasuk sayuran dan beras.

3) Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan untuk memanfaatkan barang ataupun jasa yang dihasilkan oleh

produksi. Kegiatan konsumsi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan material dan spiritual, secara bertahap menurunkan nilai penggunaan produk ataupun jasa, dan membelanjakan nilai penggunaan barang sekaligus.

Orang yang terlibat dalam kegiatan konsumsi disebut sebagai konsumen. Kegiatan konsumsi meliputi hal-hal seperti mendapatkan makanan, pakaian, perlengkapan sekolah, dan kebutuhan lainnya (Amalia Fitri, 2021).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh (Riyanto et al., 2019), dengan tujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPS untuk materi gejala alam dengan menggunakan aplikasi *videoscribe*. Tahap pada penelitian tersebut meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan pengujian produk (uji coba terbatas). Menurutnya, sangat memungkinkan untuk menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *videoscribe* di lingkungan pendidikan. Pernyataan tersebut didasarkan dari hasil penilaian ahli materi, yang memiliki rata-rata nilai 82,85% yang berarti sangat layak. Hasil penilaian ahli media menunjukkan rata-rata nilai 88,34% yang berarti sangat layak. Hasil penilaian ahli Pendidikan menunjukkan rata-rata nilai 85,83% yang berarti sangat layak. Hasil penilaian ujicoba terbatas menunjukkan rata-rata nilai sebesar 90,52% yang berarti sangat baik.

Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi *sparkol videoscribe*. Perbedaannya yaitu penelitian relevan berfokus pada mata pelajaran IPS dengan materi gejala alam, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS dengan materi kegiatan ekonomi. Perbedaan lain terletak pada validator, validator pada penelitian relevan meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan, sedangkan pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Fadillah & Bilda, 2019), dengan tujuan mengembangkan video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *sparkol videoscribe*. Tahapan proses penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah observasi lapangan, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba kelas kecil, analisis data, dan produk jadi. Berdasarkan hasil validasi ahli, yang menunjukkan bahwa masing-masing kriteria memiliki kriteria layak 78% dan 78,7%, serta hasil uji coba skala kecil yang menunjukkan respon positif dan kriteria layak 75,5%, penelitian menghasilkan produk yang bisa diterapkan dalam bentuk video pembelajaran yang didukung oleh aplikasi *sparkol videoscribe*.

Persamaan kedua penelitian ini yaitu dalam hal memanfaatkan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk membuat video pembelajaran. Perbedaannya ada pada uji validasi; uji validasi pada penelitian relevan

dilakukan oleh ahli media dan ahli materi; sedangkan dalam penelitian ini oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Alfianti et al., 2020), dengan tujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran IPS menggunakan video animasi. Berdasarkan perolehan nilai dari ahli sebesar 79,9% yang dinyatakan layak dan hasil uji coba produk sebesar 86,2% yang berarti sangat baik. Penelitian ini sampai pada kesimpulan bahwa video animasi dengan tema keragaman yang indah di negara saya layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS.

Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan video pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian relevan berfokus pada mata pelajaran IPS tema keindahan alam di negeriku, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Izzaturahma et al., 2021), dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun media video animasi dan mendeskripsikan validitas media video animasi pada pelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III semester ganjil di Sekolah Dasar. Model penelitian yang digunakan dengan model ADDIE. Penelitian tersebut menyatakan bahwa media video animasi sesuai berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan model yang dikembangkan yaitu model ADDIE dengan sistematis dan berpijak pada teori, kemudian

video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dilihat berdasarkan hasil uji ahli desain pembelajaran sebesar 88% dengan kualifikasi baik, hasil uji ahli media pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji coba perorangan sebesar 93,34% dengan kualifikasi sangat baik, dan uji coba kelompok kecil dengan skor 92,94% dengan kualifikasi sangat baik.

Menurut temuan penelitian ini, menggunakan video pembelajaran di kelas dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat ingatan siswa dengan membantu mereka menghubungkan konsep dengan kegiatan dunia nyata. Persamaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah keduanya mengembangkan media video dengan model ADDIE. Perbedaan penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada tema ke-5 cuaca untuk siswa kelas III, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS materi kegiatan ekonomi. Uji validasi pada penelitian yang relevan dilakukan kepada ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli isi pembelajaran, sedangkan penelitian ini dilakukan kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

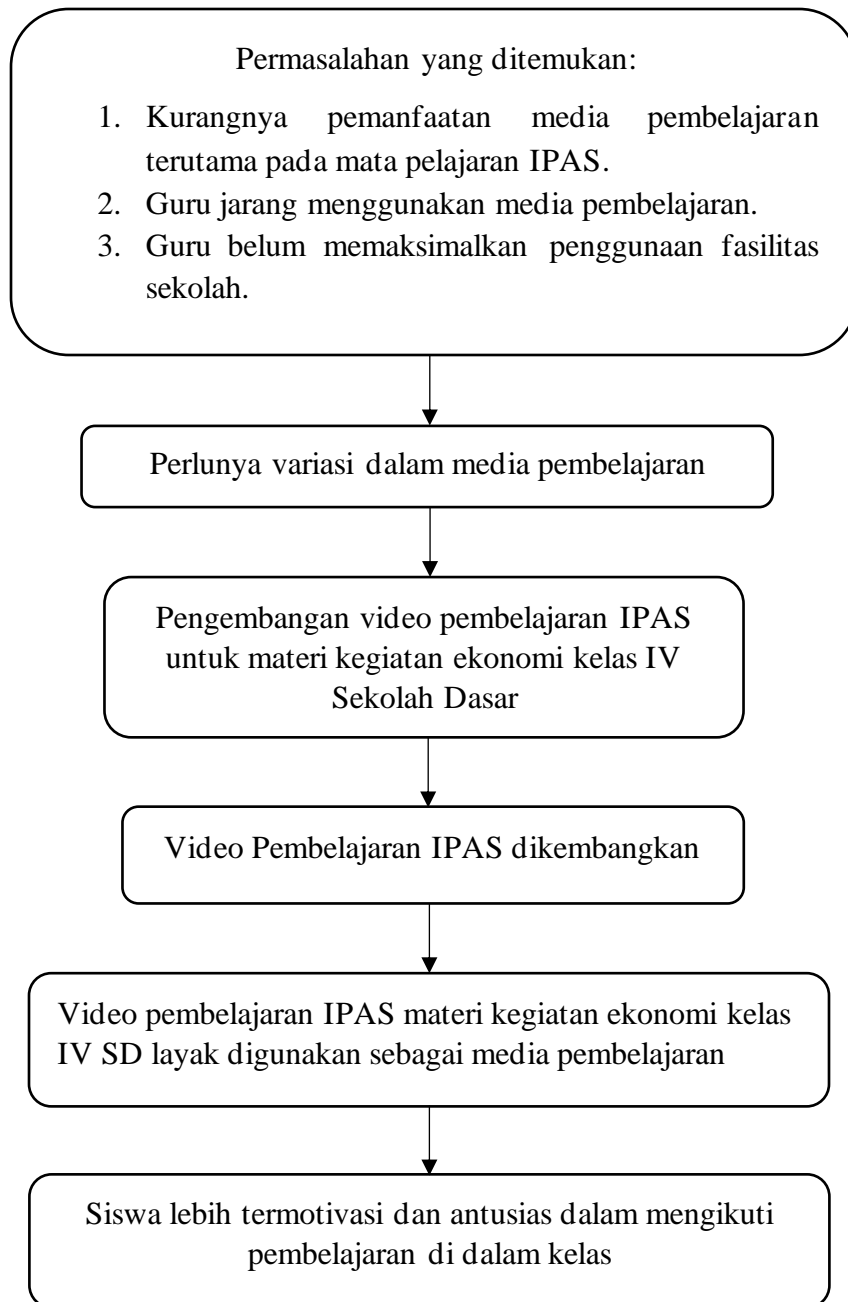
5. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, Ratnawuri, Pd, et al., 2021), dengan tujuan untuk menghasilkan *videoscribe* terintegrasi nilai keislaman sebagai media pembelajaran ekonomi kelas X yang valid

dan praktis. Model penelitian yang digabungkan dengan model ADDIE. Temuan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan *videoscribe* sebagai alat bantu belajar dapat dilakukan dan bermanfaat. Hal ini terbukti dari persentase yang diperoleh dari 87% respon siswa dengan kriteria sangat kuat dan validasi ahli rata-rata 84,6% dengan kriteria sangat kuat.

Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi *sparkol videoscribe*. Selain itu, model ADDIE adalah persamaan yang digunakan saat menerapkan model pengembangan. Perbedaannya adalah pada penelitian yang relevan materi yang diambil adalah ilmu ekonomi dengan tingkat Sekolah Menengah Atas, sedangkan pada penelitian ini mata pelajaran yang diambil adalah IPAS dengan tingkat Sekolah Dasar. Perbedaan lainnya terletak pada uji validasi, uji validasi pada penelitian yang relevan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli agama, sedangkan pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir penelitian ini berawal dari permasalahan yang teridentifikasi di lapangan. Ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal, khususnya pada mata pelajaran IPAS, guru belum sepenuhnya memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah. Guru jarang sekali mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa, sedangkan siswa lebih antusias apabila dalam belajar menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan beragam media pembelajaran menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Menggunakan video pembelajaran dianggap sebagai salah satu pengganti yang dapat mendukung pembelajaran. Video pembelajaran memiliki reputasi meningkatkan motivasi siswa karena sifatnya yang menarik dan menyenangkan (Suryani, 2018). Dengan menyadari potensi ini, peneliti memutuskan untuk mengembangkan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *sparkol videoscribe*. Video ini, yang menggabungkan animasi dengan berbagai komponen media, diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami isi materi dan meningkatkan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 2. 4 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian pada pengembangan video pembelajaran melalui *software sparkol videoscribe* layak di untuk digunakan sebagai sumber belajar khususnya pada materi kegiatan ekonomi mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.