

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *EDPUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPAS**

DI SEKOLAH DASAR



Diajukan Kepada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Alma Ata Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Strata Satu (S1)

Diajukan oleh :

Lutfia Ainun Nisa

181300044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ALMA ATA

YOGYAKARTA

2025

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI EDPUZZLE UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPAS DI SEKOLAH DASAR

Lutfia Ainun Nisa

Abstrak

Perkembangan teknologi di Indonesia sangatlah pesat dalam pendidikan, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran ini masih kurang optimal digunakan dalam pembelajaran. Masih kurangnya penguasaan konsep IPAS di kelas sehingga pembelajarannya kurang aktif. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang merangsang siswa untuk belajar, memberikan rasa aman, kepuasan, aktif, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu yang dapat dilakukan untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di sekolah dasar yaitu mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle yang layak untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di sekolah dasar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (RnD) dengan model penelitian 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan sampai tahap pengembangan. Subjek uji coba pada dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi dan ahli media, guru kelas V dan peserta didik kelas V SDN Ngebel Kasihan Bantul. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kelayakan untuk ahli materi dan ahli media serta angket respon guru dan respon peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle ini menggunakan model 4D yang dibatasi pada tahap pengembangan dengan uji validasi dan revisi. Hasil validasi kelayakan oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 76% dengan kriteria Layak. Sedangkan hasil validasi kelayakan oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata presentase sebesar 75% dengan kriteria Layak. Dari hasil rata-rata presentasi ahli media dan ahli materi layak yang artinya video pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle ini layak diterapkan dalam pembelajaran. Serta hasil nilai rata-rata presentase dari respon guru adalah 98% dengan kriteria Sangat Baik, dan hasil nilai rata-rata presentase dari respon peserta didik adalah 89,4% sehingga mendapat respon positif, yang artinya media video pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle tersebut layak digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Video pembelajaran, *Edpuzzle*, Penguasaan konsep IPAS

DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS BASED ON EDPUZZLE APPLICATION TO IMPROVE THE MASTERY OF SCIENCE CONCEPTS IN ELEMENTARY SCHOOLS

Lutfia Ainun Nisa

Abstract

The development of technology in Indonesia is very rapid in education, the use of technology-based learning media used in this learning is still not optimally used in learning. There is still a lack of mastery of the concept of science and natural sciences in the classroom so that learning is less active. A good learning environment is an environment that stimulates students to learn, provides a sense of security, satisfaction, active, to achieve learning goals. One thing that can be done to improve mastery of the concept of science and natural sciences in elementary schools is to develop learning videos based on the edpuzzle application. This study aims to produce learning video media based on the edpuzzle application that is suitable for improving mastery of the concept of science and natural sciences and to find out the responses of teachers and students to learning video media based on the edpuzzle application to improve mastery of the concept of science and natural sciences in elementary schools.

The type of research used is research and development (RnD) with a 4D research model (Define, Design, Develop, Disseminate). This research and development was carried out until the development stage. The trial subjects in this study consisted of material experts and media experts, grade V teachers and grade V students of SDN Ngebel Kasihan Bantul. The data collection techniques used were interviews and questionnaires. The data analysis techniques used in this study were quantitative and qualitative data analysis. The instruments used in this study were a feasibility questionnaire for material experts and media experts as well as a questionnaire of teacher responses and student responses.

The results of the study showed that the development of learning videos using the edpuzzle application used a 4D model which was limited to the development stage with validation and revision tests. The results of the feasibility validation by material experts obtained an average percentage value of 76% with the criteria of Eligible. While the results of the feasibility validation by media experts obtained an average percentage value of 75% with the criteria of Eligible. From the average results of the presentation of media experts and material experts, it is feasible, which means that learning videos using the edpuzzle application are feasible to be applied in learning. And the results of the average percentage value of teacher responses are 98% with the criteria of Very Good, and the results of the average percentage value of student responses are 89.4% so that they get a positive response, which means that the learning video media using the edpuzzle application is feasible to be used in science learning.

Keywords: Learning videos, Edpuzzle, Mastery of science concepts

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dapat digunakan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan Negara (Rahman et al 2022). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memiliki landasan pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 ayat (1) dan ayat (3) yang menegaskan hak setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan. Undang-undang tersebut juga mencerminkan semangat reformasi di Indonesia yang menuntut prinsip demokrasi, desentralisasi, keadilan, dan penghormatan terhadap hak asasi manusia. Pendidikan di Indonesia diarahkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan fokus pada pengembangan potensi diri manusia. Dalam konteks ini, terdapat tuntutan untuk memperbarui sistem pendidikan, seperti kurikulum, jenis pendidikan, standar kompetensi, dan kualifikasi pendidik (Marwah et al 2018).

Dalam kegiatan pendidikan, kurikulum adalah bagian penting untuk mendapatkan atau memperoleh target pembelajaran yang diharapkan. Untuk

mengendalikan kegiatan proses pendidikan diperlukan suatu tindakan strategis yaitu kurikulum. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum merupakan ujung tombak seluruh program-program pendidikan yang diambil oleh pihak penyelenggara pendidikan atau pemerintah. Perubahan kurikulum berkembang dari waktu ke waktu sesuai dengan perkembangan zaman. Diawali dari kurikulum 1947, kurikulum 1964, kurikulum 1975, kurikulum 1984, kurikulum 2004, kurikulum 2013 hingga yang terbaru saat ini kurikulum merdeka (Rahayu et al 2023). Ketentuan di atas tertuang dalam Peraturan Mendikbudristek (Permendikbudristek) No 12 Tahun 2024 tentang penetapan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum pada PAUD, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah.

Pendidikan sekolah dasar (SD) adalah elemen penting dari pendidikan dasar yang berfungsi sebagai landasan untuk pendidikan selanjutnya. Ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 nomor 1 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan sekolah dasar adalah jenjang pendidikan yang mendasari pendidikan menengah”. Struktur kurikulum merdeka di SD/MI dibagi menjadi 3 (tiga) Fase: Fase A untuk kelas I dan kelas II, Fase B untuk kelas III dan kelas IV; dan Fase C untuk kelas V dan kelas VI. Struktur kurikulum merdeka terdiri dari dua bagian utama: pembelajaran intrakurikuler, seperti mata pelajaran, dan pembelajaran melalui proyek, yang

dimaksudkan dari ini yaitu untuk mencapai kompetensi umum yang telah dirumuskan dalam pembelajaran (Kemendikbudristek 2021).

Kurikulum merdeka meliputi berbagai mata pelajaran salah satunya Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam, serta kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensinya untuk menjelajahi, memecahkan masalah, dan memahami alam sekitar. IPAS menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik tentang fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini dapat membawa mereka untuk memahami tentang alam semesta dan kehidupan manusia di bumi berinteraksi satu sama lain. Pemahaman ini dapat digunakan untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi dan mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Kemendikbudristek 2021).

Proses pembelajaran IPAS dimulai dari guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan. Berlangsung dengan hasil lapangan, yaitu guru memiliki teknik pembelajaran yang tidak monoton dengan menggabungkan IPA dan IPS setiap semester (Sugih et al., 2023). Proses pembelajaran seperti ini sangat minim digunakan dalam kelas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, untuk membuat

suasana belajar dan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa dan mendorong mereka untuk menjadi aktif dan mengembangkan potensi dirinya, diperlukan penguasaan konsep. Hal ini bisa dilihat di Indonesia, materi IPAS kurang diminati dan kurang diperhatikan. karena kurangnya guru yang menerapkan penguasaan konsep IPAS (Perdiansyah et al 2021).

Penguasaan Konsep adalah kemampuan yang tidak hanya memahami, tetapi juga mampu menerapkan konsep-konsep yang disampaikan dalam pemecahan masalah, termasuk mengusulkan untuk memahami konsep-konsep baru. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menumbuhkan penguasaan konsep siswa agar pembelajarannya secara aktif (Widiarti, 2017). Hal tersebut, karena penguasaan konsep berkembang seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan seseorang. Penguasaan konsep tidak dapat dicapai hanya melalui interpretasi guru menggunakan pendekatan konvensional. Pengalaman belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar mereka (Myori et al., 2019). Menurut Dewi & Ibrahim, (2019) bahwa penguasaan konsep siswa adalah kemampuan penguasaan materi pembelajaran yang didapatkan tetapi tidak hanya dalam bentuk hafalan melainkan mampu mengungkapkan kembali materi yang didapat dengan pemahaman yang dimengerti.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan saat ini adalah masih lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini, masih belum mampu meningkatkan penguasaan konsep IPAS (Wati 2021). Hal tersebut

diperoleh data dari *Tren In Internasional Mathematic and Science Study* (2015) pada aspek sains, hasil internasional rata-rata skor yang Indonesia dapatkan 397 sehingga masih dibawah rata-rat skor internasional, dan dapat urutan 44 dari 49. Penyebab utamanya karena guru masih belum optimal dalam menyampaikan materi secara jelas dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.

Proses belajar mengajar di kelas, guru tidak hanya sebagai sumber informasi dan pembimbing saja, guru harus lebih inovatif tidak hanya menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran tetapi seorang guru yang bisa membangun suasana kelas menjadi lebih semangat dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran di kelas (Jannah et al 2023). Pembelajaran IPAS seharusnya diawali dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan lingkungan dan kondisi nyata di sekitar. Peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai penguasaan konsep IPAS. Suatu mata pelajaran harus memiliki daya tarik dalam penguasaan konsep-konsep IPAS yang disesuaikan dengan keadaan siswanya seperti keadaan lingkungan sekolah, cara seorang guru mengajar, dan peran seorang guru harus membangkitkan suasana dan semangat dalam pembelajaran berlangsung (Masitoh & Sufyani Prabawanto 2022). Hal tersebut tantangan seorang guru untuk mencari dan memilih media pembelajaran yang lebih menarik untuk peserta didik, mudah dipahami peserta didik, dan menjadikan peserta didik lebih aktif dari pembelajaran sebelumnya.

Problematika dalam dunia pendidikan saat ini adalah masih kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V SDN Ngebel Kasihan Bantul pada tanggal 20 November 2025 diketahui bahwa masih minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran dikelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama pembelajaran berlangsung seperti media konkret, gambar, poster, power point. Tetapi, dalam hal penggunaan media video pembelajaran masih belum optimal, Maka diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik, interaktif, dan praktis yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Sehingga mampu membuat peserta didik menjadi semangat selama mengikuti proses pembelajaran dan mampu belajar secara mandiri. Salah satunya dapat dijadikan solusi adalah media video pembelajaran berbasis edpuzzle.

Penggunaan atau pemilihan media menjadi sangat penting dalam penerapan pembelajaran yang inovatif. Melalui media, siswa dan guru dapat melakukan proses pembelajaran dengan mudah. Penelitian yang dilakukan oleh Tarmidzi et al (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap penguasaan konsep sains siswa dan dan berpengaruh terhadap konsep diri siswa. Ada banyak jenis media pembelajaran menurut Yelvita (2022) sebagai berikut: Media visual contohnya gambar/foto, diagram, peta konsep, grafik, poster, peta/global. Media audio contohnya laboratorium bahasa, radio, alat perekam. Media audio visual contohnya televisi, film bersuara, video.

Salah satu media pembelajaran yang diambil dalam penelitian ini yaitu media video pembelajaran. Menurut Biassari & Putri (2021) video pembelajaran dapat didefinisikan media yang sangat tepat, mencakup kebutuhan aktual, disajikan melalui penyajian audio visual yang terdiri dari gambar dan suara, serta panduan berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami. Media video pembelajaran bertujuan membuat siswa ingin belajar dan digunakan dengan baik dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif. Video pembelajaran juga dapat memasukkan fitur interaktif, animasi, teks, gambar, music dll.

Menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus menggunakan media video pembelajaran untuk mengajar dikelas. Peserta didik lebih cepat memahami materi apabila proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran. Karena peserta didik sangat antusias dengan menggunakan video pembelajaran yang menarik (Beno et al., 2022). Kesulitan guru dalam penggunaan video pembelajaran itu mengontrol apakah video yang dibagikan ke siswa ditonton secara keseluruhan atau ada bagian yang dilewati, jika ada bagian yang dilewati. Agar guru dapat mengontrol pembelajaran video dengan baik, diperlukan suatu platform yang memiliki fitur untuk mencegah video dilewati dan mengawasi siswa dari menonton (Nurfadhillah et al., 2021).

Banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam video pembelajaran, salah satunya adalah *Edpuzzle*. *Edpuzzle* adalah aplikasi dan media video

pembelajaran untuk membantu siswa dalam pembelajaran yang menarik, video bisa di ambil dari *you tube*, kemudia video tersebut dimasukan di aplikasi *edpuzzle* dan guru bisa melacak apakah siswanya melihat atau tidak video yang diberikan, dan bisa juga mengetest pemahaman siswa dengan memberikan soal soal di dalam video atau di forum pertanyaan atau pendapat di aplikasi *edpuzzle* (Amaliah 2020). Berdasarkan hasil penelitian Qadriani et al, (2021) *edpuzzle* adalah platform berbagi video yang dapat digunakan sebagai pendukung dan tambahan untuk pembelajaran di kelas. Pembelajaran menggunakan video pembelajaran dapat menjadi pilihan lain untuk membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan, efektif, dan interaktif dimana siswa menikmati pelajaran dan menerapkan materi yang dipelajari di kelas.

Edpuzzle memfasilitasi siswa untuk mempelajari materi melalui video terlebih dahulu sebelum pertemuan pembelajaran dimulai agar pembelajaran berhasil dan melatih kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. *Edpuzzle* juga bisa digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk dikerjakan di rumah, didalam aplikasi *edpuzzle* sudah di sediakan soal untuk dikerjakan siswa dan dapat menjawab secara langsung melalui aplikasi *edpuzzle*, selain itu guru bisa menilai (Nurazmi et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian menurut Achmad et al (2021) *edpuzzle* sebagai salah satu alat pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Siswa menyukainya saat menggunakannya untuk mengajar matematika, dan

setelah menonton video pembelajaran di *edpuzzle*, siswa dapat mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi.

Dengan adanya video pembelajaran di *edpuzzle* ini dapat memberikan kemudahan dalam pembelajaran, siswa bisa lebih baik lagi, siswa bisa lebih cepat memahami materi, karna di dalam video pembelajaran siswa diminta untuk aktif menyimak aktif bertanya aktif menjawab pertanyaan dari guru. (Wiadnyana et al., 2022). Selain itu juga *edpuzzle* mendapat respon baik dari siswa, karna dapat menarik minat belajar, mampu memahami materi, tetapi ada juga respon yang negatif karna keterbatasan dari fasilitas di rumah/sekolah, kendala sinyal (Sirri & Lestari 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Bawole et al (2023) penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi *edpuzzle* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dengan adanya media video pembelajaran dimana siswa bisa membaca, menonton, mendengarkan dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan, hal ini membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustin et al (2024) bahwa terdapat peningkatan dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *edpuzzle* pada materi matematika, peserta didik belajar sangat antusias, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Sukerti (2019) bahwa penerapan video pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa memberikan perhatian dalam belajar, menarik, sehingga membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat persamaan yaitu pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *edpuzzle*. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa, siswa lebih antusias, pembelajaran lebih menyenangkan. Adapun perbedaan dari penelitian terlebih dahulu yaitu pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi *edpuzzle* dengan menggunakan metode penelitian dan mata pelajaran yang berbeda, untuk meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka diperlukan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Edpuzzle* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep IPAS di SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka identifikasi penelitian dibawah ini :

1. Masih minimnya variasi media yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru masih belum optimal.
3. Masih kurangnya peningkatan penguasaan konsep IPAS di kelas.

4. Belum tersedianya media video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle dalam pembelajaran IPAS.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, karna kurangnya media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS, maka dari itu peneliti akan mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di Sekolah Dasar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle yang layak untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD?
2. Bagaimana respon guru terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan media video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle yang layak untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD
2. Untuk mengetahui respon guru terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan penulis dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD adalah:

1. Kesesuaian materi dengan indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, dan kesimpulan disertakan dalam video pembelajaran.
2. Video pembelajaran berisi tentang penyampaian materi “Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh” yang dikemas secara menarik.
3. Video pembelajaran dilengkapi dengan teks, gambar, suara, animasi

4. Produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* ini juga menarik dalam pembelajaran karna didalamnya ada soal latihan dan bisa dijawab melalui aplikasi *edpuzzle* langsung jika dikerjakan di rumah.
5. Produk video pembelajaran ini juga didalamnya terdapat lagu gubahan yaitu lagu yang menjelaskan materi yang dijarkan.
6. Pembuatan produk ini akan menggunakan aplikasi yang ringan dan mudah untuk digunakan banyak kalangan, dan menggunakan aplikasi *edpuzzle* untuk melihat perkembangan siswa dalam belajar dan mengerjakan soal-soal. Sehingga harapannya setelah penelitian ini selesai dapat memotivasi guru untuk mengembangkan video pembelajaran dengan lebih baik dan kreatif lagi.

G. Asumsi Keterbatasan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Asumsi pengembangan
 - a. Dengan produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran berbasis aplikasi *edpuzzle* yang didalam video ada materi pembelajaran IPAS.

- b. Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi edpuzzle terbatas pada pebelajaran IPAS BAB 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh untuk siswa SD kelas V.
2. Keterbatasan pengembangan
- a. Penelitian menggunakan metode pengembangan 4D yang hanya terbatas sampai tahapan pengembangan (development)
 - b. Penelitian ini hanya terbatas untuk mengetahui prosedur pengembangan produk dan kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi serta respons dari peserta didik dan guru.

H. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian adapun manfaat manfaat untuk yang penulis atau pembaca penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat berfungsi untuk mendapatkan sumbangan ilmu, khususnya pada bidang pendidikan yaitu dalam pengembangan media pembelajaran yaitu media video pembelajaran menggunakan aplikasi Edpuzzle.

2. Manfaat praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu bisa memberikan dampak secara langsung, Diantaranya sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Hasil yang diharapkan dari pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* adalah mampu membuat peserta didik lebih memahami materi dan mampu lebih efektif dalam pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam memberikan materi dan diharapkan mampu memotivasi guru untuk kedepannya bisa mengembangkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle*.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pemahaman dan pengetahuan terkait dengan pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle*.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran menggunakan aplikasi *edpuzzle* untuk meningkatkan penguasaan konsep IPAS di SD.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *edpuzzle* ini diharapkan dapat menjadi rujukan dan pembanding bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan produk serupa sehingga dapat melengkapi keterbatasan yang ada pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, N., Ganiati, M., & Nur K., D. (2021). Implementasi Edpuzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Era New Normal. *Ujmes*, 06(02), 2.
- Agustin, S. E., Yandari, I. A. V., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 119–128. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1839>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Andriani, Y. (2016). Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa Melalui Pembelajaran Argument Driven Inquiry Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Di Smp Kelas Vii. *Edusains*, 7(2), 114–120. <https://doi.org/10.15408/es.v7i2.1578>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Aulia, A., Rahmi, R., & Jufri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1475–1485. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1329>
- Bawole, G. T., Saputri, D. F., & ... (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Youtube Berbantu Edpuzzle pada Materi Listrik Dinamis Kelas IX SMP Negeri 16 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 11–20. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/JPSA/article/view/6488%0Ahttps://journal.ikipgriptk.ac.id/JPSA/article/download/6488/2414>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis edpuzzle untuk meningkatkan hasil belajar, 5(1), 85.
- Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 71.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.

<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>

- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dewi, E. G. A., Paramitha, A. A. I. I., Putri, I. G. A. P. D., & Januar, F. D. N. Q. (2022). Pemanfaatan Platform Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(2), 113–122. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i2.1335>
- Dores ,S.Pd., M.Pd, O. J., Wibowo, D. C., & Susanti, S. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 242–254. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>
- Endang Puji Astuti. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 671–680. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i3.177>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Faisal, D., Ariandani, N., & Nurhidayati, A. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik untuk*. 1(2), 21–33.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118. <https://doi.org/10.17977/um065v2i122022p1175-118>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. (2021). PPPK, C. G. (2018). *Modul Pembelajaran 1 . Letak Indonesia Pengaruhnya Terhadap Potensi Sumberdaya Alam*. 1–46. <https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/IPS/Geografi/PER PEMBELAJARAN/Pembelajaran 1 IPS - Geografi.pdf>.
- Gusti, I., Ngurah, A., Jayantika, T., Made, N., & Andini, P. (2022). *Emasains Jurnal Edukasi Matematika dan Sains 85 JEmS Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika*. 85–96. <https://edpuzzle.com/>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Iskandar, J. I. (2021). Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep IPA melalui Penggunaan Media Audio Visual. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 89. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i2.3144>
- Kamaria, A. (2021). Implementasi kebijakan penataan dan mutasi guru pegawai negeri sipil di lingkungan dinas pendidikan kabupaten halmahera utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4970644>
- Kemendikbud. (2022). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. *Merdeka Mengajar*. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Lasri Nijal, Zamzami, & Siswanto, D. (2023). A the PELATIHAN PEMANFAATAN EDPUZZEL DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU MAN.2 MODEL PEKANBARU. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 111–119. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v3i2.12924>
- Lingga Pertiwi, D., Dwanda Putra, L., Guru Sekolah Dasar, P., & Ahmad Dahlan Yogyakarta, U. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Materi Fotosintesis Kelas Iv Di Sekolah Dasar*. 08, 3334–3346.
- Mahadi, J. P. W., Bili, O., & Surat, I. M. (n.d.). PKM. DI SMP DWIJENDRA BUALU DALAM PENGEMBANGAN EDPUZZLE DALAM MEDIA PEMBELAJARAN DARING. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6606029>
- Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, T. (2022). *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 67. 1(1), 67–72.
- Marsela, J., Julianita, Kusriyah, M., Danil, M., Gadink, M., & Mukhlis, M. (2022). Analisis Kelayakan Kegrafikan dalam Buku Teks Cerdas Berbahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XII Kurikulum 2013 Revisi Terbitan Erlangga. *SAJAK: Sastra, Bahasa, Dan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 168–177.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar

- Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/53304>
- Marwah, S. S., Syafe'i, M., & Sumarna, E. (2018). Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 14. <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>
- Masitoh, I., & Sufyani Prabawanto. (2022). *Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri*. 4, 1–11.
- merdeka belajar. (2022). *Konsep Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)*.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nurazmi, N., Ardiana, A., & Ariana, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prezi Bagi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(3), 2365. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i3.14277>
- Nurfadhillah, S., Ramadani, F., Afianti, N., Huzaemah, & Erdian, A. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran Matematika Di Sd Negeri Poris Pelawad 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 333–343. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- O. Jannah, N. Fajrie, & D. Kurniati. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Probing-Prompting Dengan Media Permainan Kelereng. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 251–262. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2435
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Perdiansyah, F., & Prilia, A. D. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Melalui Model Pembelajaran Probing Prompting Kelas Iii Sdn Batujaya Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 145–154. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.34532>
- Pokhrel, S. (2024). Penguasaan Konsep, 15(1), 37–48.

- Prawiyogi, A. G., Sadijah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahayu, M. S., Hasan, I., Asmendri, A., & Sari, M. (2023). Relevansi Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(1), 108–118. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i1.925>
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Sanubari, F. (2023). *Alur Tujuan Pembelajaran Fase B / Ipas Satuan*.
- Saraswati, E., & Novallyan, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.30631/ijer.v2i2.37>
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Sirri, E. L. (Universitas S., & Lestari, P. (Universitas S. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5 Nomor 2(September), 67–72.
- SUGIATI, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Pembelajaran Air Berbantuan Edpuzzle Smp Negeri 3 Banguntapan. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(2), 111–120. <https://doi.org/10.51878/science.v3i2.2321>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*

- Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sukerti, N. W. (2019). Penerapan Video Pembelajaran Ekosistem Mangrove Berbasis Komtal Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Ekosistem Siswa Tunarungu. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 10(2), 172. <https://doi.org/10.20527/quantum.v10i2.6937>
- Sundi, V. H., Astari, T., Rosiyanti, H., & Ramadhani, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Edpuzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1–10.
- Syamsul Huda, Devy Habibi Muhammad, A. S. (2022). JPDK : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 1–7.
- Tarmidzi, T., Tresnawati, N., & Sari, K. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sains dan Konsep Diri Siswa Kelas V SD. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(1), 82. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i1.6419>
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106–111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.78>
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, Maisura, Amalia, N. R. A. S., Solihin, L., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. In *Kemendikbud*.
- Wati, A. (2021). Penggunaan Media Virtual Laboratory. *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus*, 4(2), 256–270.
- Wiadnyana, I. G. A. G., Erawati, N. K., Kezia, F., & Apriliani, K. (2022). Pembelajaran Menyenangkan dengan Edpuzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 1–7.
- Widia, W., Sarnita, F., Fathurrahmaniah, F., & Atmaja, J. P. (2020). Penggunaan Strategi Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 467–473. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1459>
- Widiarti, P. W. (2017). Konsep Diri (Self Concept) Dan Komunikasi Interpersonal Dalam Pendampingan Pada Siswa Smp Se Kota Yogyakarta. *Informasi*, 47(1), 135. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i1.15035>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on*

Education, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Yelvita, F. S. (2022). *Media Pembelajaran* 4(8.5.2017), 2003–2005.