

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO DENGAN APLIKASI *INSHOT* PADA MATERI BUDI DAYA TANAMAN OBAT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP

Oleh

NUR IMAN PUTRI KERTAMUDA

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan potensi dan kondisi dikembangkannya produk, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan produk video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode *Research and Development* dengan model Borg & Gall dan diujikan kepada 78 peserta didik kelas VIII. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara dengan guru Prakarya dan observasi lapangan. Peneliti mendapatkan informasi berdasarkan observasi yang dilakukan yakni kurangnya sarana dalam melakukan praktik budi daya tanaman obat, rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas VIII, dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Berdasarkan analisis potensi dan kondisi di sekolah diperlukan pengembangan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik; 2) Proses pengembangan media video melibatkan validasi ahli desain, materi dan desain dengan rata-rata hasil validasi sebesar 90,3% dengan kriteria sangat layak; 3) Keefektifan penggunaan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot* termasuk efektif dengan kriteria tinggi berdasarkan hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,70; 4) Keefisienan penggunaan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot* termasuk efisien untuk digunakan di dalam kelas dengan kriteria tinggi yang memperoleh rasio sebesar 1,02; dan 5) Kemenarikan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot* termasuk ke dalam kriteria sangat menarik dengan rata-rata persentase 84,90%. Secara keseluruhan, media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.

Kata Kunci: *InShot*, Media Video Pembelajaran, Hasil Belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF VIDEO LEARNING MEDIA WITH *INSHOT* APPLICATION ON MEDICINAL PLANTS CULTIVATION MATERIAL TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN GRADE VIII OF SMP

By

NUR IMAN PUTRI KERTAMUDA

This study aims to describe the potential and conditions for product development, the development process, effectiveness, efficiency, and attractiveness of learning video products with the help of the *InShot* application to improve student learning outcomes. The method used in this research is the Research and Development method with the Borg & Gall model and was tested on 78 grade VIII students. Data collection was obtained through interviews with workshop teachers and field observations. Researchers obtained information based on observations made, namely the lack of facilities in carrying out the practice of cultivation of medicinal plants, the low learning achievement of class VIII students, and the lack of use of learning media. The results of the study showed: 1) Based on the analysis of potential and conditions at school, it is necessary to develop learning video media with the help of the *InShot* application to improve student learning outcomes; 2) The video media development process involves validation of design, material and design experts with an average validation result of 90.3% with very feasible criteria; 3) The effectiveness of using learning video media with the help of the *InShot* application is effective with high criteria based on the average N-Gain result of 0.70; 4) The efficiency of using learning video media with the help of the *InShot* application is efficient for use in the classroom with high criteria which obtained a ratio of 1.02; and 5) The attractiveness of learning video media with the help of the *InShot* application is included in the very attractive criteria with an average percentage of 84.90%. Overall, learning video media with the help of the *InShot* application has an effect in improving the learning outcomes of students in grade VIII SMP.

Keywords: *InShot*, Learning Video Media, Learning Outcomes