

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

TESIS

Oleh

Nur Iman Putri Kertamuda



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**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

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

**Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Video dengan Aplikasi *InShot* pada Materi Budi Daya Tanaman Obat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP

Nama Mahasiswa : Nur Iman Putri Kertamuda

NPM : 2323011011

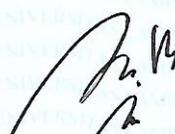
Program studi : Magister Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

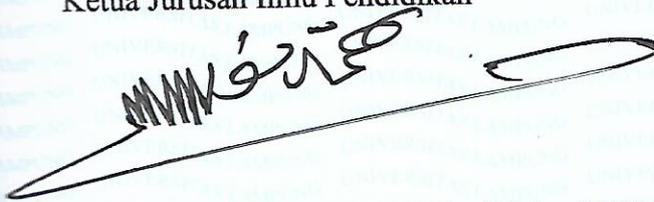

Dr. Dwi Yuliyanti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

Pembimbing II

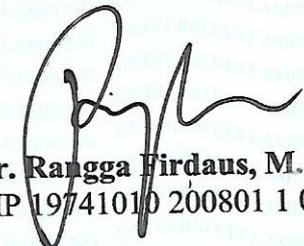

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

**Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan**


Dr. Rangga Firdaus, M. Kom.
NIP 19741010 200801 1 015

MENGESAHKAN

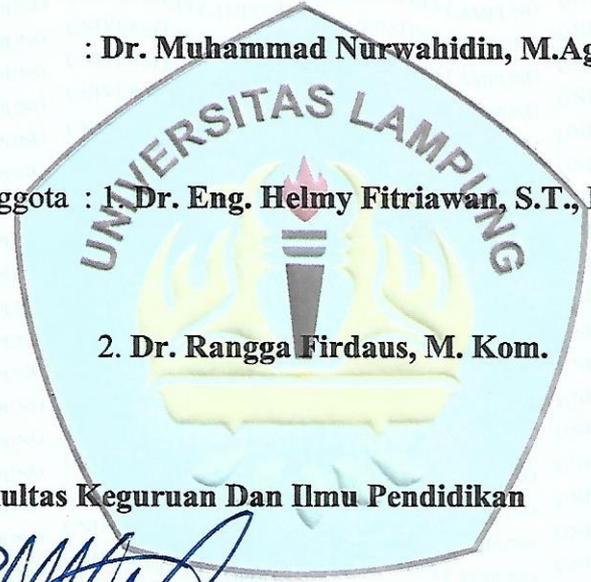
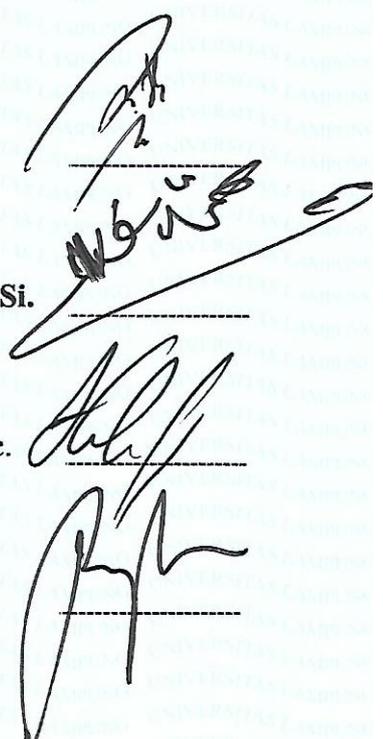
1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Dwi Yuliyanti, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.

Penguji Anggota : 1. Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.

2. Dr. Rangga Firdaus, M. Kom.



Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 17 Maret 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video dengan Aplikasi *InShot* pada Materi Budi Daya Tanaman Obat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP” adalah karya saya sendiri dari saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 17 Maret 2025



Nur Iman Putri K
NPM 2323011011

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kota Bandar Lampung pada 18 Februari 1995, sebagai anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Tarmizi Kertamuda dan Yenniwati. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung pada tahun 2007. Penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2010. Kemudian, penulis menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 12 Bandar Lampung pada tahun 2013. Alhamdulillah, pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Agroteknologi, Fakultas Pertanian Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Penulis aktif di Paguyuban Karya Salemba Empat Universitas Lampung, merupakan perkumpulan mahasiswa penerima beasiswa Yayasan Karya Salemba Empat. Penulis diamanahkan menjadi Sekretaris Bidang Eksternal (2015/2016). Penulis juga pernah menjadi Ambassador BPJS Ketenagakerjaan pada tahun 2015. Pada tahun 2018, penulis diterima sebagai mahasiswa PPG Prajabatan jurusan Agribisnis Produksi Tanaman. Lalu pada tahun 2022, penulis bekerja sebagai guru di SMPN 21 Bandar Lampung. Kemudian di tahun 2023, penulis menempuh Pendidikan Program Pascasarjana Magister Teknologi Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur reguler untuk meningkatkan ilmu, keterampilan, dan pengalaman penulis sebagai seorang guru.

MOTTO

Dan bahwa manusia hanya memperoleh
apa yang telah diusahakannya.
(QS An-Najm: 39)

Your action is your result
(Anonymous)

Kerja ringan kalau dicicil
(Raditya Dika)

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh,

Rasa syukur dan bahagia atas segala rahmat yang telah diberikan Allah Subhanahu Wata'ala atas terselesaikannya tesis ini, dengan rendah hati penulis mempersembahkan karya tulis yang sederhana ini kepada orang-orang terkasih:

1. Kedua orangtuaku, Bapak Tarmizi Kertamuda dan Ibu Yenniwati yang telah mencurahkan kasih sayang, didikan, kesabaran, nasihat, motivasi, dan doa yang tiada henti;
2. Kakak-kakakku dan adikku tercinta: Kak Iman, Idaman, dan Jihan terima kasih atas segala dukungan, perhatian, kasih sayang, dan doa selama ini untuk penulis;
3. Para pendidik dan dosen yang telah berjasa dalam memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran dalam mendidik dan mengarahkan penulis.
4. Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung dan sebagai Pembimbing Kedua, yang telah memberikan bimbingan, nasihat, dan saran selama proses penyusunan tesis;
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana dan pembahas II pada proses penyusunan tesis ini. Terima kasih untuk masukan dan saran-saran yang bersifat membangun;
6. Dr. Dwi Yuliyanti, M.Pd., selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, dan saran selama kegiatan perkuliahan dan proses penyelesaian tesis;
7. Bapak Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc., selaku selaku Pembahas I pada proses penyusunan tesis ini. Terima kasih untuk masukan dan saran-saran yang bersifat membangun;

8. Dosen dan staf administrasi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan membantu penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung;
9. Ibu Dra. Umyum Sarbiyanti, M. Pd. dan Ibu Kusnul Khotimah, M.Pd., selaku validator ahli desain pembelajaran;
10. Bapak Merdi Saputra, S.Si, M.Pd. dan Ibu Haritsah Ulya M.Pd., selaku validator ahli materi pembelajaran;
11. Bapak Yohanes Edi Purwanto, M.Pd. dan Ibu Beni Lidiawati, M.Pd, selaku validator ahli media pembelajaran;
12. Bapak Drs. Tahmin, selaku Kepala Sekolah di SMPN 21 Bandar Lampung
13. Rekan-rekan guru di SMPN 21 Bandar Lampung yang telah membantu dan mendukung penulis menempuh pendidikan;
14. Peserta didik kelas VIII D, VIII E, dan VIII F di SMPN 21 Bandar Lampung tahun ajaran 2024/2025;
15. Rekan mahasiswa jurusan Magister Teknologi Pendidikan angkatan 2023;
16. Semua pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat.

Bandar Lampung, 17 Maret 2025
Penulis

Nur Iman Putri Kertamuda

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
1.8 Spesifikasi Produk	9
II. KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Teori Belajar	10
2.1.1 Teori Belajar Behavioristik	10
2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme	13
2.1.3 Teori Belajar Kognitif	14
2.2 Media Pembelajaran	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	15
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.3 Aplikasi <i>InShot</i>	17
2.3.1 Definisi Aplikasi <i>InShot</i>	17

2.3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>InShot</i>	18
2.4 Penelitian Terdahulu	19
2.5 Mata Pelajaran Prakarya	23
2.5.1 Aspek-Aspek Prakarya	24
2.5.2 Pengetahuan Budi daya Tanaman Obat.....	25
2.6 Hasil Belajar	29
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar	29
2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	29
2.7 Kerangka Pemikiran	30
2.8 Hipotesis	33
III. METODE PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian	34
3.2 Lokasi dan Penelitian.....	35
3.3 Subjek Penelitian	35
3.4 Variabel Penelitian.....	36
3.5 Langkah-Langkah Model Pengembangan Borg & Gall	36
3.5.1 Tahap Pendahuluan.....	36
3.5.2 Pengumpulan Data Kebutuhan Media.....	37
3.5.3 Pengembangan desain/draf produk awal	37
3.5.4 Validasi Desain.....	37
3.5.5 Revisi Desain.....	38
3.5.6 Uji Coba Produk	38
3.5.7 Revisi Produk Akhir	38
3.6 Defenisi Konseptual dan Operasional	39
3.6.1 Defenisi Konseptual	39
3.6.2 Defenisi Operasional	39
3.7 Teknik Pengumpulan Data	40
3.7.1 Dokumentasi.....	40
3.7.2 Instrumen.....	40
3.7.3 Observasi	41
3.7.4 Revisi Produk Awal.....	46
3.7.5 Uji Produk	46
3.7.6 Angket Uji Kemenarikan.....	46
3.7.7 Tes Formatif	49
3.8 Teknik Analisis Data	50
3.8.1 Analisis Potensi dan Kondisi Pengembangan Produk.....	50
3.8.2 Teknik Analisis Proses Pengembangan Produk	51
1. Uji Validitas.....	52
2. Uji Reliabilitas.....	53
3.8.3 Teknik Analisis Data Efektivitas.....	54
3.8.4 Teknik Analisis Data Efisiensi	55
3.8.5 Teknik Analisis Data Kemenarikan.....	55
3.9 Uji Hipotesis	56

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Tahap Pendahuluan.....	57
4.1.2 Pengumpulan Data Kebutuhan Media	60
4.1.3 Pengembangan desain/draf produk awal	61
4.1.4 Validasi Desain.....	66
4.1.5 Revisi Desain.....	73
4.1.6 Uji Produk	74
4.1.7 Revisi Produk Akhir	84
4.2. Pembahasan	84
4.2.1. Potensi dan kondisi pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi <i>InShot</i> untuk meningkatkan hasil belajar.....	84
4.2.2. Proses pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi <i>InShot</i> untuk meningkatkan hasil belajar	86
4.2.3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi <i>InShot</i> untuk meningkatkan hasil belajar	88
4.2.4. Efisiensi penggunaan media pembelajaran media pembelajaran video dengan aplikasi <i>InShot</i> untuk meningkatkan hasil belajar	89
4.2.5. Kemenarikan media pembelajaran video dengan aplikasi <i>InShot</i> untuk meningkatkan hasil belajar.....	89
4.3. Keterbatasan Penelitian	90
V. KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1. Kesimpulan	91
5.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1. Hasil evaluasi kompetensi hasil belajar peserta didik.....	2
Tabel 2.2. Penelitian relevan.....	19
Tabel 3.1. Jumlah sampel dalam penelitian.....	35
Tabel 3.2. Desain penelitian.....	36
Tabel 3.3. Instrumen analisis kebutuhan untuk peserta didik.....	42
Tabel 3.4. Instrumen analisis kebutuhan untuk guru.....	42
Tabel 3.5. Kriteria validator penelitian pengembangan.....	44
Tabel 3.6. Kisi-kisi instrumen ahli desain.....	44
Tabel 3.7. Kisi-kisi instrumen ahli materi.....	45
Tabel 3.8. Kisi-Kisi instrumen ahli media.....	46
Tabel 3.9. Instrumen uji kemenarikan.....	47
Tabel 3.10. Penskoran kuesioer.....	49
Tabel 3.11. Kriteria validasi.....	49
Tabel 3.12. Kisi-kisi soal.....	50
Tabel 3.13. Alternatif jawaban skala Guttman.....	51
Tabel 3.14. Kategori skala Likert.....	51
Tabel 3.15. Skala persentase kelayakan.....	52
Tabel 3.16. Tingkat besarnya korelasi.....	53
Tabel 3.17. Nilai rata-rata gain ternormalisasi dan klasifikasinya.....	55
Tabel 3.18. Nilai efisiensi dan klasifikasinya.....	55
Tabel 3.19. Nilai kemenarikan dan klasifikasinya.....	56
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan guru.....	58
Tabel 4.2 Analisis kebutuhan angket peserta didik.....	59
Tabel 4.3 Tujuan pembelajaran materi budi daya tanaman obat.....	61
Tabel 4.4 Hasil penilaian ahli desain.....	67
Tabel 4.5 Hasil penilaian ahli materi.....	69
Tabel 4.6 Hasil penilaian ahli media.....	71
Tabel 4.7 Rekapitulasi uji ahli.....	73
Tabel 4.8 Saran perbaikan dari ahli desain.....	74
Tabel 4.9 Saran perbaikan dari ahli materi.....	74
Tabel 4.10 Saran perbaikan dari ahli media.....	74
Tabel 4.11 Hasil uji coba satu-satu.....	75
Tabel 4.12 Hasil angket pertanyaan untuk uji kelompok kecil.....	75
Tabel 4.13 Hasil rekap nilai pretest dan posttest peserta didik kelas VIII.....	78
Tabel 4.14 Hasil uji normalitas data peserta didik kelas VIII E.....	78
Tabel 4.15 Hasil uji normalitas data peserta didik kelas VIII F.....	79
Tabel 4.16 Hasil uji <i>paired sample T-test</i> kelas VIII E.....	79

Tabel 4.17 Hasil uji <i>paired sample T-test</i> kelas VIII F.....	79
Tabel 4.18 Hasil rata-rata N-Gain peserta didik kelas VIII.....	80
Tabel 4.19 Hasil alokasi waktu yang digunakan dalam pembelajaran	81
Tabel 4.20 Hasil angket pertanyaan untuk uji lapangan	82
Tabel 4.21 Kemenarikan pengembangan media video dengan bantuan aplikasi <i>InShot</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Daftar Menu pada <i>InShot</i>	17
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian	32
Gambar 3.1 Alur Penelitian Pengembangan <i>Borg & Gall</i>	35
Gambar 4.1 Tampilan aplikasi <i>InShot</i> dalam <i>Google Play Store</i>	62
Gambar 4.2 Tampilan icon Video dalam aplikasi lalu klik Video.....	62
Gambar 4.3 Tampilan video yang sudah digabung dan disesuaikan	63
Gambar 4.4 Tampilan musik dan suara narasi yang disesuaikan dengan video ...	63
Gambar 4.5 Tampilan teks dan sticker lalu atur dan sesuaikan	64
Gambar 4.6 Tampilan filter dan efek lalu pilih efek yang diinginkan.....	64
Gambar 4.7 Tampilan transisi lalu pilih transisi dan durasi yang diinginkan.....	65
Gambar 4.8 Tampilan pratinjau dan simpan lalu pilih resolusi yang diinginkan .	65
Gambar 4.9 Tampilan video yang sudah tersimpan dan siap dibagikan.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian	100
Lampiran 2 Surat selesai penelitian	101
Lampiran 3 Wawancara guru	102
Lampiran 4 Hasil belajar peserta didik (data pra-penelitian).....	103
Lampiran 5 Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran	105
Lampiran 6 Capaian pembelajaran.....	106
Lampiran 7 Modul ajar.....	108
Lampiran 8 Asesmen diagnostik dan asesmen formatif	121
Lampiran 9 Hasil uji validitas instrumen tes pada peserta didik	126
Lampiran 10 Angket ahli desain	129
Lampiran 11 Angket ahli materi	132
Lampiran 12 Angket ahli media.....	135
Lampiran 13 Angket uji coba satu-satu	138
Lampiran 14 Lembar uji efisiensi	139
Lampiran 15 Hasil uji ahli desain	140
Lampiran 16 Hasil uji ahli materi	146
Lampiran 17 Hasil uji ahli media.....	152
Lampiran 18 Hasil uji coba satu-satu.....	158
Lampiran 19 Hasil uji normalitas.....	161
Lampiran 20 Hasil uji sample T-Test	163
Lampiran 21 Hasil uji NGain dari data <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	165
Lampiran 22 Dokumentasi Foto Kegiatan Penelitian	169

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam pembentukan individu dan masyarakat. Pendidikan dapat membentuk karakter dan moral individu. Melalui pendidikan, masyarakat dapat mendorong pemahaman, dialog, dan toleransi, yang dapat membantu mencegah konflik dan kontribusi pada kebijakan keamanan yang berkelanjutan. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan dianggap sebagai investasi jangka panjang untuk pembangunan berkelanjutan. Hal tersebut telah dan terus dilakukan oleh pemerintah dengan mencetuskan UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan melibatkan berbagai aspek dan elemen yang mencakup seluruh proses pembelajaran dan pengembangan individu. Pembelajaran adalah usaha pembelajar, peserta didik atau pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran. Dalam belajar, ada beberapa tujuan yang ingin dicapai. Pembelajaran ini merupakan keterkaitan komponen-komponen pembelajaran yang saling berinteraksi dan selaras satu sama lain. Oleh karena itu, jika salah satu komponen tersebut tidak terintegrasi maka proses pembelajaran akan banyak menemui kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran. Salah satu komponen dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran

yang menarik merupakan salah satu alternatif membuat belajar menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Prakarya di SMPN 21 Bandar Lampung, peserta didik masih banyak yang belum mengerti materi budi daya tanaman obat. Materi ini diajarkan pada peserta didik kelas VIII. Selain itu, media pembelajaran seperti sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran budi daya tanaman obat yaitu alat dan bahan budi daya tanaman obat dan lahan praktikum tidak tersedia. Tak hanya itu, hasil belajar peserta didik mengenai materi budi daya tanaman obat cukup rendah. Berikut hasil belajar peserta didik kelas VIII mengenai materi budi daya tanaman obat:

Tabel 1.1. Hasil evaluasi kompetensi hasil belajar peserta didik kelas VIII

No.	Kelas	Hasil Persentase Nilai		Total
		Tuntas	Perlu perbaikan	
1	VIII E	34%	66%	100 %
2	VIII F	35%	65%	
Rata-rata persentase		34%	66%	

Sumber: Hasil asesmen formatif kelas VIII di SMP Negeri 21 Bandar Lampung

Berdasarkan hasil uji asesmen formatif peserta didik diketahui hasil uji kemampuan kognitif dari dua kelas VIII di SMP Negeri 21 Bandar Lampung, mendapatkan persentase ketuntasan (minimal nilai 72) sebanyak 34% dan peserta didik yang perlu perbaikan mendapatkan persentase sebesar 66%. Berdasarkan hasil persentase tersebut terdapat selisih perbedaan yang jauh pada hasil belajar peserta didik yang dilakukan pada materi budi daya tanaman obat.

Dalam penelitian ini, elemen capaian pembelajaran yang difokuskan adalah capaian pembelajaran pertama yakni Observasi dan Eksplorasi yang mana peserta didik diharapkan mampu mengamati secara sistematis modifikasi bahan, alat dan teknik sesuai potensi lingkungan atau kearifan lokal serta mendeskripsikan produk budi daya dari berbagai sumber. Alasan peneliti mengambil capaian pembelajaran tersebut adalah agar peserta didik memiliki dasar pengetahuan yang kuat dan bisa melanjutkan ke capaian pembelajaran selanjutnya.

Materi dengan capaian pembelajaran Observasi dan Eksplorasi akan monoton dan sulit diingat peserta didik, apabila alat dan bahan untuk melakukan budi daya tanaman obat tidak diperlihatkan. Gambar dan ilustrasi sulit disampaikan kepada peserta didik bila peserta didik hanya membaca buku. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran lainnya sebagai pendukung kegiatan pembelajaran agar untuk memudahkan peserta didik mengingat materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan kepada guru bidang studi Prakarya diketahui, terdapat permasalahan sebagai berikut: 1) Sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran budi daya tanaman obat yaitu alat budi daya tanaman dan lahan praktikum tidak tersedia; 2) Prestasi belajar peserta didik rendah (66% peserta didik mendapat nilai di bawah 72); dan 3) Kurangnya dukungan seperti media pembelajaran. Karena permasalahan-permasalahan ini perlu adanya solusi yang dilakukan guru.

Solusi untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui berbagai pendekatan telah dikembangkan dan diterapkan dalam beberapa penelitian terdahulu. Berikut adalah beberapa contoh solusi yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar: 1) Penggunaan model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik ; 2) Penggunaan media pembelajaran; 3) Penggunaan alat peraga; 4) Penggunaan strategi belajar mengajar yang menarik; 5) Penggunaan pertanyaan dan pemberian reward; 6) Penggunaan psikologi belajar; dan 7) Penggunaan peranan dengan orang tua (Gusmawati dkk., 2020). Peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan prestasi belajar. Media video seperti tayangan gambar dengan suara dapat membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari lebih baik. Media ini dapat menjelaskan bahan yang abstrak menjadi realistik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi. Hal tersebut didukung dengan adanya temuan-temuan terdahulu mengenai media pembelajaran video sangat baik digunakan sebagai sumber belajar.

Sadiman (1990) dalam Pagarra, dkk. (2022) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian

peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pagarra, dkk. 2022 menambahkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik untuk mendukung dalam proses pembelajaran. Dalam perkembangannya media pembelajaran saat ini, bukan hanya sekedar membantu seorang pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran, namun mampu menjadi sumber belajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih cepat dipahami oleh peserta didik dan membuat peserta didik tertarik dengan cara mengirimkan dan menyebarkan pesan untuk membantu penerimanya melakukan proses pembelajaran secara efisien, efektif dan terencana.

Dalam arti sempit, media dapat diartikan sebagai komponen alat suatu sistem pembelajaran. Dalam arti luas, media dapat diartikan sebagai memaksimalkan penggunaan seluruh komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut Hamidjojo dalam Hosnan (2014), media mengacu pada segala bentuk perantara yang digunakan masyarakat untuk menyebarkan gagasan dan memastikan bahwa gagasan tersebut sampai ke penerimanya. Istilah belajar kini merupakan upaya untuk menyampaikan pembelajaran. Dalam suatu usaha pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dan guru (pendidik), sehingga proses pembelajaran semacam ini merupakan bagian dari proses komunikasi antar manusia. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau perantara yang menunjang proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai pembelajaran berbasis teknologi yang baik. Media tersebut bisa berupa media audio visual atau yang dikenal media video.

Media video dikenal juga dengan media audio visual, yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar. Dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Peserta didik yang mengamati video dapat mengevaluasi kembali kegiatan yang ada dalam video. Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi seperti deskripsi dan prosedur materi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung (Pagarra, dkk. 2022). Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik mempelajari konsep budi daya dari mata pelajaran Prakarya seiring dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pagarra, dkk. (2022) menyampaikan bahwa media video merupakan salah satu media teknologi audio visual yang mengandung materi pembelajaran yang berisikan konsep prinsip prosedur teori dan contoh.

Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Simbolon, dkk. (2021), media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran Prakarya mencapai kualifikasi sangat baik, sehingga media pembelajaran interaktif tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran online maupun di dalam kelas untuk menarik minat belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagai tambahan, temuan Arimadona, dkk. (2022) menyoroti media video animasi pada materi sistem pencernaan manusia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid (89%) dan sangat praktis oleh guru (81%) dan dinilai sangat praktis oleh peserta didik (87%) sehingga media video dapat dipakai dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Aplikasi yang bisa digunakan untuk mengedit video banyak jenisnya, namun peneliti memilih aplikasi *InShot* sebagai alat pembuat media pembelajaran video karena *InShot* merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan praktis, bahkan bisa digunakan di telepon seluler. Aplikasi edit video *InShot* sangat cocok untuk dimanfaatkan oleh pendidik dan siapa pun yang ingin mengedit video dengan praktis. Guntoro, dkk. (2022) menyatakan keistimewaan *InShot* ditemukan melalui fitur yang banyak dan unik, hingga pengeditan video penunjang pembelajaran lebih inovatif dan kreatif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penting dilakukan upaya lebih lanjut untuk melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran video yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video dengan Aplikasi *InShot* pada Materi Budi Daya Tanaman Obat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP”. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media video sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik. Penelitian ini penting untuk dilakukan guna

melihat bagaimana kepraktisan dan kemudahan media video yang diedit dengan aplikasi *InShot* dalam membantu guru dan peserta didik pada proses pembelajaran budi daya tanaman obat di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMPN 21 Bandar Lampung yaitu:

1. Sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran budi daya tanaman obat yaitu alat budi daya tanaman dan lahan praktikum tidak tersedia
2. Prestasi belajar peserta didik rendah (66% peserta didik mendapat nilai di bawah 72:
3. Masih kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar yang dapat menunjang pemahaman peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di atas, penelitian ini dibatasi pada poin ke-3 yaitu kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar yang dapat menunjang pemahaman peserta didik mengenai materi budi daya tanaman obat pada pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana potensi dan kondisi dikembangkannya media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP?
4. Bagaimana efisiensi penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP?
5. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan potensi dan kondisi dikembangkannya media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.
4. Untuk mendeskripsikan efisiensi penggunaan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.
5. Untuk mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis sebagaimana diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembang ilmu tentang pengembangan media pembelajaran video.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Peserta didik

Hasil penelitian pengembangan ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

b. Pendidik

Hasil penelitian pengembangan ini memberikan inspirasi dan kemudahan kepada pendidik dalam menciptakan media pembelajaran video.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan bagi kepala sekolah tentang media pembelajaran video yang lebih inovatif.

d. Peneliti

Penelitian pengembangan ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video pada mata pelajaran Prakarya.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu budi daya tanaman obat pada mata pelajaran Prakarya.

2. Ruang lingkup subjek penelitian
Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 21 Bandar Lampung.
3. Ruang lingkup objek penelitian
Ruang lingkup objek penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi *InShot* pada mata pelajaran Prakarya.
4. Ruang lingkup tempat penelitian
Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMPN 21 Bandar Lampung yang beralamat di Perum Korpri Blok D 8, Korpri Raya, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

1.8 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *InShot*. Media pembelajaran *InShot*. Aplikasi *InShot* adalah suatu aplikasi untuk mengedit foto dan video menjadi sebuah video dengan penggunaan yang mudah dan sederhana namun menyediakan fitur-fitur yang unik. Media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi *InShot* memuat materi pembelajaran kelas VIII yaitu budi daya tanaman obat pada mata pelajaran Prakarya. Materi yang disajikan memuat kompetensi dalam kurikulum merdeka. Di pembelajaran Prakarya, media pembelajaran tersebut dapat dioperasikan menggunakan komputer, laptop, dan telepon seluler.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau potensi perilaku yang relatif permanen dari pengaman (Hergenhahn dan Olson, 2008). Teori belajar adalah teori yang berhubungan dengan bagaimana peserta didik belajar untuk mencapai suatu tujuan belajar. Belajar merupakan perolehan ilmu atau keterampilan melalui belajar, pengalaman, atau pelatihan.

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Behavioristik merupakan aliran psikologi yang memandang individu lebih kepada sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, minat, bakat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar. Peristiwa belajar semata-mata dilakukan dengan melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu (Hergenhahn dan Olson, 2008). Teori belajar behavioristik dikembangkan oleh beberapa ahli diantaranya:

1. Teori Belajar Edward Lee Thorndike

Menurut Thorndike dalam Hamruni, dkk. (2021), belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Dari definisi belajar tersebut, maka menurut Thorndike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar itu dapat berujud kongkret yaitu yang dapat diamati, atau tidak kongkret yaitu yang tidak dapat diamati. Teori ini

dikembangkan oleh Edward Lee Thorndike yang menjelaskan bahwa terdapat kesamaan antara proses belajar dalam diri hewan dan manusia. Kesamaan ini adanya hubungan atau koneksi antara kesan yang ditangkap pancaindra atau Stimulus (S) dengan perbuatan atau Respons (R).

Teori belajar Thorndike ini disebut teori “*Connectionism*”, karena belajar merupakan proses pembentukan koneksi-koneksi antara stimulus dan respons. Teori ini sering juga disebut teori “*Trial and Error*” karena dalam proses eksperimennya, Thorndike mengalami proses *trial and error* berkali-kali sampai ditemukan teori yang dapat disimpulkannya. Untuk teorinya ini, Thorndike melakukan eksperimen yang menggunakan hewan terutama kucing untuk mengetahui fenomena belajar. Dalam proses eksperimen tersebut, melalui proses *trial and error*, Thorndike menemukan 3 hukum pokok, yaitu:

a. Hukum Latihan (*The law of exercise*)

Hukum ini menghasilkan sebuah teori bahwa hubungan antara stimulus dan respon akan menjadi kuat apabila sering digunakan (*law of use*), dan sebaliknya akan menjadi lemah jika tidak digunakan (*law of disuse*). Dari hukum tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan adanya latihan untuk memperkuat hubungan antara stimulus dan respons, oleh karena itu pemberian ulangan atau tes yang diberikan oleh guru merupakan implementasi dari hukum tersebut.

b. Hukum Akibat (*The law of effect*)

Hukum ini menghasilkan sebuah teori bahwa satu tindakan atau perbuatan yang menghasilkan rasa puas (menyenangkan) akan cenderung diulang, sebaliknya tindakan atau perbuatan menghasilkan rasa tidak puas (tidak menyenangkan) akan cenderung tidak diulang. Dari hukum tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian hadiah adalah tindakan yang menyenangkan peserta didik, sehingga peserta didik cenderung mau melakukan lagi perbuatan yang menyebabkan dia mendapatkan hadiah tersebut. Sebaliknya pemberian hukuman adalah tindakan yang tidak menyenangkan peserta didik, sehingga peserta didik cenderung tidak mengulang atau menghentikan perbuatan yang menyebabkan dia mendapatkan hukuman.

c. Hukum Kesiapan (*The law of readiness*)

Hukum ini menghasilkan sebuah teori bahwa proses belajar akan berhasil dengan baik apabila peserta didik memiliki kesiapan, yaitu kecenderungan untuk bertindak. Dari hukum tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar akan lebih efektif apabila peserta didik memiliki kesiapan untuk belajar, baik kesiapan dari aspek kematangan mental maupun kesiapan karena pemberian motivasi yang diberikan oleh gurunya.

2. Teori Belajar Ivan Petrovich Pavlov

Ivan Petrovich Pavlov adalah seorang behavioristik terkenal dengan teori pengkondisian asosiatif stimulus-respons dan hal ini yang dikenang darinya hingga kini. *Classical conditioning* (pengkondisian atau persyaratan klasik) adalah proses yang ditemukan Pavlov melalui percobaannya terhadap anjing, di mana perangsang asli dan netral dipasangkan dengan stimulus bersyarat secara berulang-ulang sehingga memunculkan reaksi yang diinginkan. Dari eksperimen yang dilakukan Pavlov terhadap seekor anjing menghasilkan hukum-hukum belajar, yaitu:

a. *Law of Respondent Conditioning,*

Hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai *reinforcer* atau penguat), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat;

b. *Law of Respondent Extinction*

Hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan *reinforcer*, maka kekuatannya akan menurun.

Demikianlah maka menurut teori *conditioning* belajar itu adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (*conditions*) yang kemudian menimbulkan reaksi (*respons*). Untuk menjadikan seseorang itu belajar haruslah kita memberikan syarat-syarat tertentu. Yang terpenting dalam belajar menurut teori *conditioning* ialah adanya latihan-latihan yang terus-menerus (*continue*). Yang diutamakan dalam teori ini adalah belajar yang terjadi secara otomatis (Hamruni, dkk., 2021)

Berdasarkan ciri-ciri dari behaviorisme tersebut, maka dalam merancang media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* diterapkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Guru mentransfer pengetahuan kepada peserta didik melalui media video sebagai stimulus
- b. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sebagai bentuk respons.
- c. Tiap respons diberi umpan balik sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil dari respons yang diberikan.
- d. Diberikan penguatan positif yang akan berpengaruh baik pada peserta didik.

2.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Cahyo (2013) dalam Suparlan (2019) Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme memiliki asumsi yang sama dengan teori kognitif sosial yang mengarahkan bahwa orang, perilaku, dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik. Adapun asumsi dari konstruktivisme adalah manusia merupakan peserta didik aktif yang mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka sendiri (Schunk, 2012).

Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang memahami bahwa belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan yang berasal dari seseorang itu sendiri. Tokoh teori konstruktivisme adalah Jean piaget dan Lev Vigotsky. Teori belajar konstruktivisme (*constructivist theories of learning*) menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai bagi peserta didik agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide yang dimiliki (Harasim, 2017). Schunk (2012) menggaris bawahi bahwa melalui teori konstruktivisme guru semestinya tidak mengajar secara tradisional. Alih-alih guru harus membangun situasi di mana peserta didik dapat belajar secara aktif melalui konten dan interaksi sosial.

2.1.3 Teori Belajar Kognitif

Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget. Teori Piaget menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Menurut piaget, anak bukanlah orang dewasa mini, anak tidak mengetahui sebanyak apa yang diketahui oleh orang dewasa, akan tetapi anak melihat dunia dengan cara yang berbeda dan berinteraksi secara berbeda pula. Teori kognitif menekankan pada proses perkembangan peserta didik. Wahab dan Rosnawati (2021) menjelaskan bahwa meskipun proses perkembangan peserta didik mengikuti urutan yang sama, namun kecepatan dan pertumbuhan dalam proses perkembangan itu berbeda. Dalam proses pembelajaran, perbedaan kecepatan perkembangan mempengaruhi kecepatan belajar peserta didik, oleh sebab itu interaksi dalam bentuk diskusi tidak dapat dihindarkan. Pertukaran gagasan menjadi tanda bagi perkembangan penalaran peserta didik. Perlu disadari bahwa penalaran bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan secara langsung, namun perkembangannya dapat disimulasikan.

Penerapan teori kognitif ini contohnya pada pembelajaran mandiri, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya sendiri dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. Sebagaimana yang disampaikan Piaget dalam teorinya bahwa tujuan utama dalam proses pembelajaran adalah menghasilkan manusia yang memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu yang baru. Selain model pembelajaran mandiri, model diskusi dengan memfokuskan pada perkembangan peserta didik dan guru sebagai fasilitator untuk membantu peserta didik berkembang sesuai dengan struktur kognitifnya, juga merupakan contoh penerapan teori kognitif (Wahab dan Rosnawati, 2021)

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (1986) dalam Pagarra, dkk. (2022) menjelaskan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau

informasi (*receiver*). Sementara itu pendapat dari Suryani (2018) mengemukakan bahwa media dalam konteks pembelajaran diartikan sebagai sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan meyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak tujuan dalam pengaplikasiannya. Asyhar (2011) dalam Pagarra, dkk. (2022) mengemukakan tujuh fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik.
2. Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
3. Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
4. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
5. Fungsi distributif, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti peserta didik dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
6. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
7. Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar peserta didik.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat. Menurut Paggara, dkk. (2022) manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Pagarra, dkk. (2022) media pembelajaran dapat diklasifikasi dalam empat kelompok, yaitu:

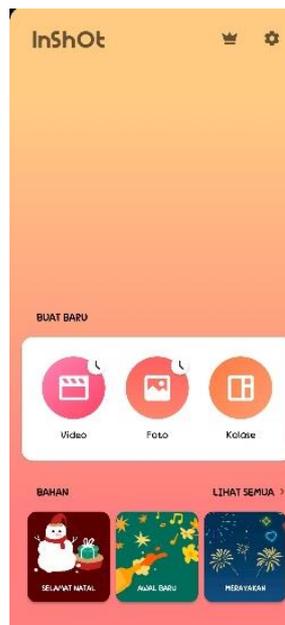
1. Media visual, media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam simbol.
2. Media audio, merupakan jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan music melibatkan indra pendengaran peserta didik. Ciri utama dari media pembelajaran ini adalah pesan yang disalurkan melalui media audio dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (bahasa lisan/kata-kata) maupun nonverbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, dan lain-lain).
3. Media audio-visual, merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga peserta didik mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang di lengkapi dengan suara. Media audio visual dibagi menjadi dua yakni Audio visual diam dan Audio visual gerak. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto *slide*) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di *slide powerpoint* yang diberikan efek suara. Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video.

- Multimedia, merupakan suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi.

2.3 Aplikasi *InShot*

2.3.1 Definisi Aplikasi *InShot*

Aplikasi edit video *InShot* termasuk yang cukup populer baik untuk telepon seluler Android maupun iPhone (iOS). Aplikasi video editor ini cukup digemari karena fitur di dalamnya yang cukup banyak, desain aplikasi yang mudah dipahami, dan bisa dipakai gratis meskipun ada iklan. Aplikasi *InShot* adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan dalam melakukan edit sebuah video ataupun foto.



Gambar 2.1. Daftar Menu pada *InShot*

Syukhria dan Nurhamidah (2021) mengatakan ada 3 daftar menu pada aplikasi *InShot*, yakni:

- Video

Digunakan untuk mengedit video, memotong video, menyambungkan video, menambahkan music, menambahkan stiker, menambahkan efek dan masih banyak lagi.

2. Foto

Digunakan untuk mengedit foto, memberikan stiker, memotong atau merapikan foto, memasukkan teks, memberikan bingkai dan lain sebagainya.

3. Kolase

Digunakan untuk menggabungkan 2 atau lebih foto dengan susunan yang diinginkan editor, serta ikon lainnya hampir sama dengan menu foto akan tetapi bedanya kolase dapat menggabungkan dua atau lebih foto.

Ketiga menu aplikasi *InShot* di atas membuktikan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai edit video maupun foto, serta menggabungkan beberapa foto menjadi satu dan mengoperasikannya.

2.3.2 Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *InShot*

Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *InShot* sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *playstore* untuk android dan *App Store* untuk pengguna *iphone*. Setelah mengunduh aplikasi *InShot*, kemudian masuk ke dalam aplikasi pada menu edit video untuk fokus mengedit video.
2. Pada aplikasi akan muncul semua video yang ada di galeri telepon seluler untuk dipilih video mana yang akan diedit dan digabungkan.
3. Ada beberapa bentuk atau ukuran video yang dapat digunakan. Dengan memilih ikon “canvas” dapat menentukan ukuran video saat disimpan nantinya, misal kurang normal video, ukuran menyesuaikan bentuk media sosial seperti *facebook*, *Instagram*, *youtube*, *tiktok*, dan lainnya.
4. Pada menentukan ukuran video, kita juga bisa menggeser video kita baik ke kiri atau kanan frame menyesuaikan dalam kebutuhan edit video.
5. Video dapat ditambahkan teks pendukung seperti pada *power point* ketika seorang akan presentasi dengan mengklik ikon “Teks”. Fitur penambahan teks terdapat beberapa pilihan. Seperti warna tulisannya, jenis tulisannya, posisi tulisannya dan masuk keluar teksnya untuk didapatkan teks yang menarik dan menambah daya tarik peserta didik untuk melihatnya.
6. Merubah posisi video di frame menjadi sebelah kiri, kanan atau di tengah dilakukan dengan cara klik dahulu ikon “*split*” dan muncul tanda kotak putih di

tengahnya hitam bentuk pensil yang menandakan batasan antara video dan ketika diedit video yang lain tidak ikut teredit baru. Kemudian berkreasi menyesuaikan kreasi pendidik dalam mengedit video pembelajarannya.

7. Agar penyampaian video pembelajaran lebih menarik. Dapat ditambahkan lagu atau musik yang ada di galeri telepon seluler ataupun yang sudah ada di aplikasi *InShot* dengan cara klik ikon “Musik”. Lalu klik “*featured*” jika ingin menambahkan musik bawaan dari aplikasi *InShot*, klik “musik saya” jika ingin menambahkan musik yang ada di memori telepon seluler atau klik “efek” ketika ingin juga menambahkan efek suara pada video. Namun, yang perlu diperhatikan dalam menambahkan musik yang ada di aplikasi *InShot* adalah ketika ingin menambahkan sebuah music di luar aplikasi *InShot*, maka perlu mengunduhnya terlebih dahulu.
8. Dapat menambahkan gambar atau stiker yang diinginkan. Ikon “stiker” berguna untuk menambahkan stiker-stiker yang diinginkan sesuai kebutuhan video pembelajarannya. Selain stiker, juga dapat ditambahkan menyesuaikan kebutuhan video dan ini berguna untuk menarik perhatian peserta didik dalam menonton video pembelajaran ketika guru memaparkan tentang materi (Syukhria dan Nurhamidah, 2021).

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan mengenai pengembangan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.2. Penelitian relevan

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Silvia Andali Putri	2024	Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi <i>InShot</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar	Media pembelajaran video menggunakan aplikasi <i>InShot</i> sangat layak digunakan. Media ini juga sangat praktis dan sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
2	Luqman Moha	2023	<i>Effectiveness of learning videos using InShot application</i>	Hasil dari penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi <i>InShot</i> di sekolah dasar sangat efektif karena adanya peningkatan mutu dan mutu pendidikan di sekolah tersebut.
3	Shela Veronika Devega	2023	Pengembangan video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi <i>InShot</i> di sekolah dasar	Media video edukasi kartun animasi berbasis budaya lokal berbantuan aplikasi <i>InShot</i> di sekolah dasar siap dan layak untuk digunakan.
4	Alya Mulyani	2023	Pengembangan Aplikasi <i>InShot</i> Sebagai Media Pembelajaran Kreatif	Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi <i>InShot</i> sangat membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.
5	Yemima Anastasya Br Ginting	2023	Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>InShot</i> pada tema 5 kelas II SDN 040556 juhar	Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
6	Frans Aditia Wiguna	2023	Development of <i>InShot</i> -based raga learning media on cultural diversity material for grade III elementary school students	Media pembelajaran video berbasis <i>InShot</i> pada materi Keberagaman Budaya PKn kelas III di SDN Musirlor 2 berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik dan hasil belajar peserta didik.
7	Tri Setia	2023	penggunaan media video berpengaruh terhadap aktivitas belajar biologi peserta didik Madrasah	Terdapat pengaruh penggunaan media video berbasis aplikasi <i>InShot</i> terhadap keaktifan belajar peserta didik,

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
			Aliyah Pamenang Barat	Penggunaan media video berbasis aplikasi <i>InShot</i> pada materi sistem pernapasan di kelas XI MA Pamenang Barat, peserta didik lebih aktif bertanya dan berani mengemukakan pendapat.
8	Septika Rudiamon	2022	<i>Utilizing the InShot Application as A Distance Learning Video</i>	Aplikasi <i>InShot</i> merupakan aplikasi yang cocok untuk pemula dalam membuat pembelajaran video, karena penggunaan aplikasinya sangat mudah dan sederhana. Aplikasi ini dapat menghasilkan video dengan baik berkualitas, sederhana, dan menarik.
9	Marleny Leasa	2022	<i>InShot video and science learning outcomes: the concept of the human circulatory system</i>	Model PBMP yang dipadukan dengan video <i>InShot</i> dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA.
10	Rasyidatun Nisa	2022	Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi <i>InShot</i> dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnnya keragaman di negeriku.	Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi <i>InShot</i> dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indahnnya keragaman di negeriku memenuhi kriteria layak digunakan.
11	Adam Mudinillah	2022	<i>Utilization of the InShot application as a learning media in elementary schools during the covid-19 pandemic</i>	Media pembelajaran video berbasis aplikasi <i>InShot</i> dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini gratis, ringan di HP dan mudah digunakan.

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
				Media ini dapat memberikan kelancaran dalam pembelajaran yang berkelanjutan.
12	Yunita Fera Rahmawati	2022	<i>Improving learning effectiveness through InShot and screencast-o-matic practices for SMP/MTS science teachers in Yogyakarta</i>	Praktek pembuatan video menggunakan aplikasi <i>InShot</i> dan <i>screencast-o-matic</i> (SOM) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pendidik terlaksana dengan baik. Hasil survei menyatakan, 90 % pendidik ingin belajar menggunakan <i>InShot</i> untuk membuat video pendek.
13	Fajri Gusninda	2022	Pengembangan media pembelajaran video menggunakan aplikasi <i>InShot</i> pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV	Media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>InShot</i> telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.
14	Jihan Qonnitatillah	2022	Pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi <i>InShot</i> materi proses perumusan pancasila di Sekolah Dasar	Penelitian pengembangan cerpen dengan menggunakan aplikasi <i>InShot</i> materi proses perumusan pancasila dapat menarik perhatian dari peserta didik berdasarkan hasil data pengerjaan soal evaluasi yang mendapatkan nilai rata-rata kelas 89 dari jumlah peserta didik dalam satu kelas sebanyak 33 anak.
15	Nur Fitriyani	2021	<i>Developing a learning medium for german and</i>	Nilai media pembelajaran dari ahli media sebesar 87,5 yang berarti bahwa

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
			<i>Vocabulary with the "InShot" application</i>	media pembelajaran baik, dan nilai materi pembelajaran dari ahli materi adalah 100, nilai ini berarti sangat baik.

2.5 Mata Pelajaran Prakarya

Prakarya adalah mata pelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri peserta didik melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung memengaruhi kehidupan sehari-hari (Kemdikbudristek, 2016). Pembelajaran Prakarya dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku peserta didik menjadi cekat, cepat, dan tepat melalui aktivitas 4 aspek.

Peserta didik melakukan interaksi terhadap karya produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungannya, untuk berkreasi menciptakan berbagai jenis produk kerajinan maupun produk teknologi, sehingga memperoleh pengalaman perseptual, pengalaman apresiatif, kreativitas dan potensi lingkungan. Pembelajaran Prakarya didefinisikan sebagai pembelajaran yang hasil belajar peserta didiknya adalah karya yang berupa produk atau hasil karya Prakarya masih berupa *proof of concept* atau sebuah prototipe. Prakarya SMP belum mempunyai target pemasaran dan bisnis, oleh sebab itu peserta didik SMP belum mempelajari kewirausahaan. Jika disimpulkan Prakarya adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik dan pendidik berinteraksi terhadap karya kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungannya dengan memberi kesempatan pada peserta didik untuk berkreasi menghasilkan sebuah karya atau produk yang bermanfaat bagi diri dan lingkungannya.

2.5.1 Aspek-Aspek Prakarya

2.5.1.1 Kerajinan

Kerajinan dapat dikaitkan dengan kerja tangan yang hasilnya merupakan benda untuk memenuhi tuntutan kepuasan pandangan: estetika ergonomis, dengan simbol budaya, kebutuhan tata upacara dan kepercayaan, dan benda fungsional yang dikaitkan dengan nilai pendidikan pada prosedur pembuatannya. Substansi ini dapat digali dari potensi lokal, seni terapan (*applied art*), dan desain kekinian (modernisme dan postmodernisme).

2.5.1.2 Rekayasa

Rekayasa terkait dengan kemampuan dasar dan wawasan perkembangan teknologi, keselamatan kerja, sketsa dan gambar teknik dalam pembuatan produk. Konsep rekayasa dalam membuat produk sederhana menggunakan peralatan kerja sesuai dengan jenis, karakteristik, dan kekuatan bahan, produk teknologi konstruksi, produk teknologi informasi dan komunikasi, alat penjernih air, membuat instalasi listrik rumah tangga, alat pengendali elektronik dengan memanfaatkan potensi yang ada di lingkungan sekitar. Manfaat edukatif teknologi rekayasa adalah pola berpikir sistemis secara kreatif, inovatif, praktis, efektif dan efisien dalam berproduksi.

2.5.1.3 Budi daya

Budi daya tumbuhan dan hewan mencakup pembibitan, penanaman, pemanenan, penyimpanan, dan penanganan atau pengemasan dan distribusi untuk proses selanjutnya. Substansi budi daya berupa tanaman, ternak dan ikan. Manfaat edukatif teknologi budi daya ini adalah pembinaan perasaan, pembinaan kemampuan memahami pertumbuhan dan menyatukan dengan alam menjadi peserta didik yang berpikir sistematis berdasarkan potensi kearifan lokal.

2.5.1.4 Pengolahan

Pengolahan proses transformasi (perubahan bentuk) dari bahan mentah menjadi produk olahan. Transformasi melibatkan proses-proses fisik, kimia, maupun mikrobiologis. Proses pengolahan mencakup pula penanganan dan pengawetan bahan melalui berbagai teknik dasar proses pengolahan dan pengawetan. Manfaat

edukatif teknologi pengolahan bahan pangan bagi pengembangan kepribadian peserta didik adalah menambah keanekaragaman makanan, memberi nilai ekonomis dan timbul kesadaran pentingnya melakukan penanganan makanan agar tidak cepat rusak (Sarbiyanti, 2018).

2.5.2 Pengetahuan Budi daya Tanaman Obat

2.5.2.1 Jenis Tanaman Obat

Tanaman obat merupakan jenis tanaman yang sebagian atau seluruh tanamannya digunakan sebagai obat, bahan atau ramuan obat-obatan. Tanaman obat memiliki manfaat yang berbeda-beda untuk setiap jenisnya. Bagian-bagian dari tanaman obat yang dapat dimanfaatkan ialah akar, batang, daun, bunga, buah, dan rimpang. Berikut ini contoh tanaman obat berdasarkan bagiannya yang dimanfaatkan.

1. Akar

Banyak tanaman obat yang dimanfaatkan akarnya. Salah satunya adalah akar wangi. Akar wangi (*Vetiveria zizanioides*) merupakan tanaman sejenis rumput yang beraroma khas. Tanaman ini tumbuh menahun dan rimpangnya memiliki serabut akar yang dalam. Akar wangi digunakan untuk membuat minyak karena kandungan minyak atsirinya. Minyak ini digunakan sebagai obat herbal yang berfungsi menjadi stimulan, diaphoretic, dan karminatif. Selain akar wangi, tanaman yang akarnya dapat digunakan sebagai obat adalah bratawali, alang-alang, dan bangle.

2. Kulit Batang

Salah satu tanaman obat yang berasal dari kulit batang adalah kayu manis (*Cinnamomum verum*). Kayu manis merupakan jenis rempah yang dimanfaatkan kulit bagian dalamnya yang kering, beraroma, dan manis. Kayu manis digunakan sebagai bumbu masakan, zat antioksidan, antimikroba, antivirus, antifungi, antitumor, penurun tekanan darah, dan kolesterol.

3. Batang

Salah satu tanaman obat berupa batang adalah serai (*Cymbopogon citratus*). Serai memiliki bentuk seperti rumput, tetapi ukurannya lebih besar dan tinggi. Daun serai tajam dan kasar di bagian samping. Saat bagian daun luarnya yang membungkus batang disobek akan terlihat batang yang berwarna putih. Batang inilah yang dimanfaatkan sebagai bumbu dapur dan obat. Serai memiliki manfaat sebagai penangkal nyamuk (antinyamuk), antikanker, dapat menormalkan fungsi pankreas untuk menghasilkan insulin, dan mengobati anemia. Selain itu, serai juga dapat mengatasi bakteri dan jamur, mengatasi kembung dan masuk angin.

4. Rimpang

Salah satu tanaman obat berupa rimpang adalah kunyit. Kunyit (*Curcuma domestika*) merupakan tanaman asli Asia Tenggara biasa digunakan sebagai pewarna makanan kuning pada masakan, jamu, dan pengawet. Kunyit memiliki manfaat sebagai pewarna alami, menjaga kesehatan perut, penahan rasa sakit, mengobati perut kembung, dan mengobati radang. Perbanyak dilakukan dengan menanam rimpangnya pada umur panen 8–18 bulan setelah penanaman. Kunyit memiliki ciri isik, di antaranya kulit rimpangnya berwarna coklat dengan daging rimpang berwarna kuning oranye, daun runcing dengan tepi daun rata, memiliki bunga majemuk, dan berbatang semu.

5. Umbi

Tanaman obat yang dimanfaatkan bagian umbinya salah satunya adalah bawang putih (*Allium sativum*). Tanaman obat ini memiliki kandungan sulfur dan alliin yang memberikan rasa getir. Manfaat dari bawang putih, di antaranya memelihara kesehatan jantung, menurunkan kolesterol, menurunkan asam urat, menurunkan risiko radang sendi, meningkatkan kesehatan tulang, menurunkan tekanan darah, dan manfaat lainnya. Bawang putih memiliki bentuk batang kecil, pangkal pelepah membentuk umbi, bentuk umbi dalam bundar dengan jumlah 8–20 siung, selaput pembungkus luar berwarna putih, dan selaput pembungkus dalam berwarna merah muda. Tanaman ini dapat dipanen pada umur 90–120 hari.

6. Daun

Salah satu tanaman obat yang dimanfaatkan daunnya adalah sirih. Sirih hijau (*Piper bettle* L.) bermanfaat sebagai antibiotik, mengobati masalah keputihan, meredakan mimisan, dan mencegah bau mulut. Sirih hijau memiliki ciri berdaun tunggal yang tumbuh berseling pada batang sulurnya, daun berbentuk jantung dengan ujung runcing, warna hijau, batang sulur beruas, daun jika disobek berbau khas, serta terdapat akar pada buku-buku sulurnya.

7. Bunga

Tanaman yang dimanfaatkan bunganya sebagai obat, salah satunya adalah bunga mawar. Bunga mawar (*Rosa hybrida*) merupakan tanaman tegak. Bunga mawar memiliki akar tunggang, tangkai panjang berwarna hijau yang berduka pada sisi-sisinya, daun majemuk dan menyirip. Sebagai obat, bunga mawar memiliki manfaat kandungan vitamin C, melancarkan darah, sebagai astringen, anti radang, menetralkan racun, dan menghilangkan bengkak. Mawar tumbuh di daerah beriklim sedang, subtropis, dan tropis.

8. Biji

Tanaman obat yang dimanfaatkan bijinya, salah satunya adalah merica atau lada (*Piper nigrum*). Tanaman ini memiliki ciri isik berakar tunggang, tetapi mirip akar serabut, tumbuh merambat pada tiang, batang beruas-ruas, dan mencapai tinggi 15 meter, serta daun berbentuk bulat telur. Merica dimanfaatkan sebagai bumbu dapur dan pengobatan. Dalam pengobatan, manfaatnya yaitu hidung tersumbat, menghambat pertumbuhan bakteri, dan meredakan nyeri.

9. Buah

Tanaman obat yang dimanfaatkan buahnya salah satunya adalah belimbing wuluh. Belimbing wuluh (*Averrhoa bilimbi*) dimanfaatkan untuk masakan dan pengobatan. Belimbing wuluh bermanfaat untuk mengobati sesak napas, diabetes melitus, seraiawan, batuk, dan hipertensi. Ciri fisik belimbing wuluh, di antaranya batang pohonnya keras, daun berbulu halus lunak dan berwarna hijau, buah bergelantungan pada batang dan cabang, buah berbentuk lonjong, warna buah yang muda hijau dan

keras, buah yang sudah tua lembek dan berwarna kuning keputihputihan, biji berwarna putih pipih dan berlendir, serta rasanya asam. Belimbing wuluh dipanen pada umur tanaman 3–4 tahun. Selain belimbing wuluh, tanaman obat yang dimanfaatkan buahnya ialah tomat, jeruk nipis, plum, bidara, tin, zaitun, pepaya, mengkudu, dan jambu biji (Kemdikbudristek, 2022).

2.5.2.2 Teknik Perbanyakan Tanaman Obat

Perbanyakan tanaman obat dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu:

1) Perbanyakan generatif

Perbanyakan generatif tanaman dilakukan dengan biji. Tanaman sebaiknya diperoleh dari tanaman induk yang sehat dan memiliki hasil baik. Biji dapat disemai di *polybag* atau bak persemaian. Bedengan semai sebaiknya ditutup untuk melindungi bibit dari pengaruh lingkungan yang kurang baik. Bedengan persemaian harus memiliki drainase yang baik agar tidak tergenang air dan memiliki permukaan yang gembur agar dapat menampung air sisa resapan dari media pembibitan. Sebelum dipindahkan ke lahan, penutup dapat dibuka secara bertahap agar bibit dapat beradaptasi dengan lingkungan. Tanaman obat yang dapat diperbanyak dengan biji adalah kayu manis, belimbing wuluh, dan cengkih.

2) Perbanyakan vegetatif

Keuntungan memperbanyak tanaman dengan cara vegetatif adalah dapat memperoleh hasil yang sama dengan tanaman induk dan membutuhkan waktu produksi yang lebih singkat. Tanaman hasil perbanyakan vegetatif memiliki perakaran yang kurang kuat. Perbanyakan secara vegetatif dapat dilakukan secara alami dan buatan. Vegetatif alami dilakukan dengan tunas, rhizome, geragih, tunas, umbi batang, dan umbi lapis. Vegetatif buatan dilakukan dengan cara stek, runduk, okulasi, menyambung, dan cangkok (Kemdikbudristek, 2016).

2.6 Hasil Belajar

2.6.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada pembelajar setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang diukur dalam bentuk skor atau nilai dari hasil penilaian yang dilakukan guru. Soedijarto dalam Purwanto (2014) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat kemampuan yang dihasilkan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Khotimah dalam Wahyuningsih (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar (Rusmono, 2014). Wahyuningsih (2020) menambahkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dengan simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Dalam penelitian ini, hasil belajar dalam ranah kognitif yang akan diteliti pada peserta didik.

2.6.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan pada peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang diukur dalam bentuk skor atau nilai. Menurut Syah dalam Damayanti (2022) adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain:

1. **Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal dipengaruhi oleh dua aspek, yakni:

a. Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Aspek fisiologis dijelaskan sebagai kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) dengan ditandai tingkat kebugaran organ- organ tubuh dan sendi-sendinya, seperti pendengaran, penglihatan dan kondisi kesehatan, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

b. Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

Aspek psikologis dijelaskan mengenai aspek yang dianggap lebih esensial meliputi: tingkat kecerdasan atau intelegensi peserta didik; sikap peserta didik; bakat peserta didik; minat peserta didik; dan motivasi peserta didik.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu yang sedang belajar. Faktor eksternal terdiri dari dua faktor, yakni:

a. Faktor Lingkungan Sosial

Faktor Lingkungan Sosial : lingkungan sosial sekolah seperti para guru, staf, dan juga teman-teman di sekolah. Kemudian masyarakat dan juga teman-teman di lingkungan sekitar rumah peserta didik tersebut. Lingkungan yang paling banyak berpengaruh terhadap kegiatan belajar adalah orang tua dan keluarga. Seluruh lingkungan sosial itu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Faktor Lingkungan Non sosial

Faktor lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

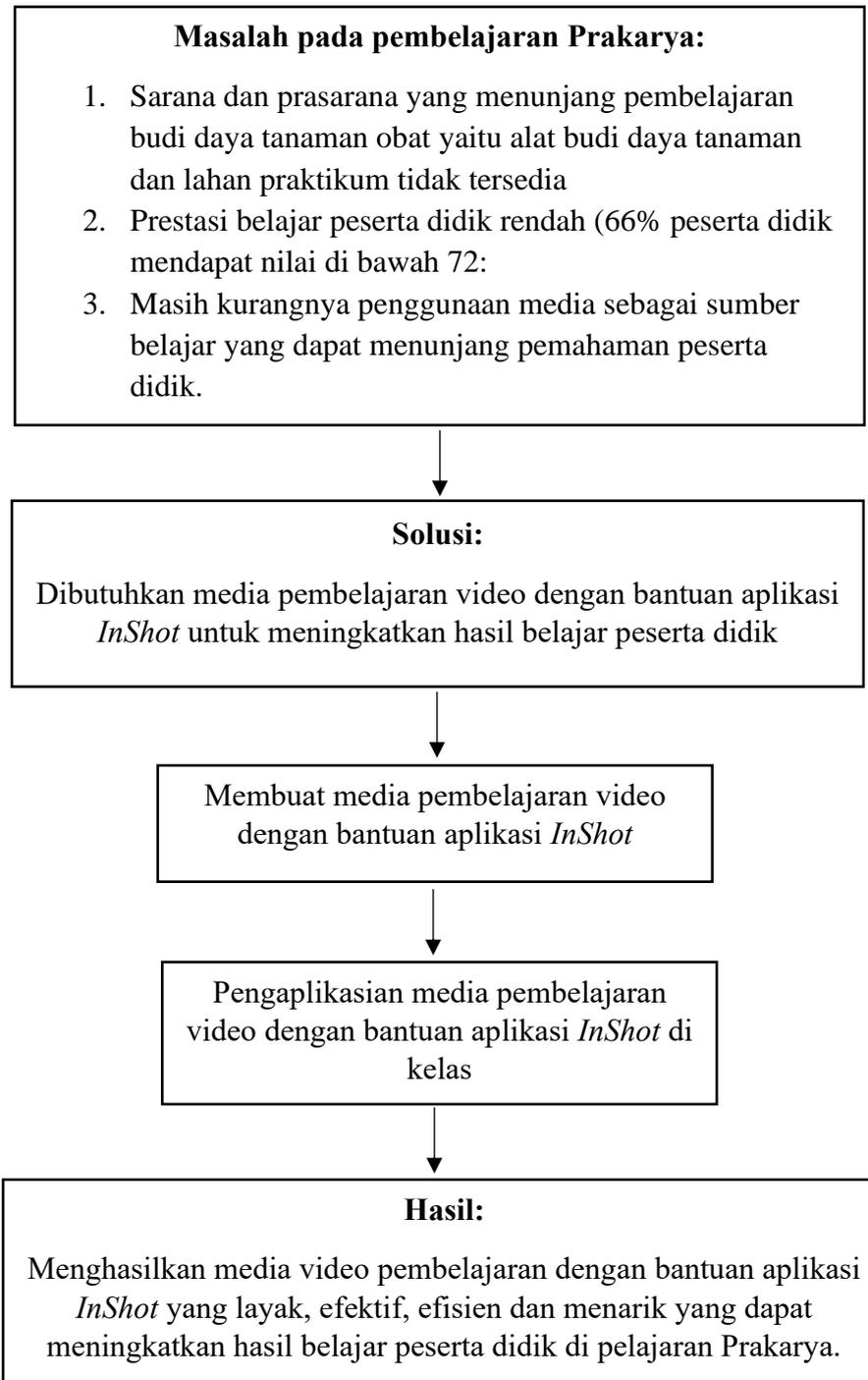
2.7 Kerangka Pemikiran

Permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas VIII SMPN 21 Bandar Lampung yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi budi daya tanaman obat. Selain itu, masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat menunjang pemahaman peserta didik. Media pembelajaran

seperti sarana dan prasarana yang menunjang dalam pembelajaran budi daya tanaman obat yaitu alat dan bahan budi daya tanaman obat dan lahan praktikum belum tersedia. Hal tersebut yang menyebabkan 66% peserta didik belum mencapai nilai 72 pada asesmen formatif. Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, pembelajaran Prakarya di kelas VIII SMPN 21 Bandar Lampung sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki proses dan hasil belajar.

Aplikasi yang bisa digunakan untuk mengedit video banyak jenisnya, namun peneliti memilih aplikasi *InShot* sebagai alat pembuat media pembelajaran video karena *InShot* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, gratis, dan tidak memerlukan ruang memori yang banyak untuk menyimpan aplikasi di telepon seluler. Beberapa temuan dari tahun 2021-2024 menyatakan bahwa media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* layak digunakan kepada peserta didik. Media video ini juga praktis digunakan dalam pembelajaran dan bisa memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII belum dilakukan, sehingga informasi media belum diketahui. Pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi *InShot* diharapkan layak untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada umumnya, jika peserta didik ikut terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar yang dicapai akan baik sehingga keaktifan peserta didik mempengaruhi hasil belajar di dalam kelas. Dengan demikian, peningkatan keaktifan belajar peserta didik diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kerangka pemikiran ini diilustrasikan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian

2.8 Hipotesis

Hipotesis pada penelitian untuk menguji produk yang telah dikembangkan, secara spesifik dipaparkan sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh pada media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP

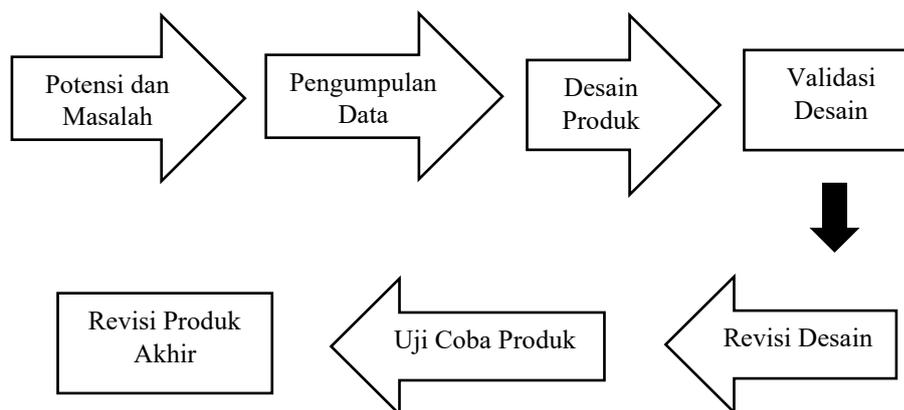
H_0 : Tidak terdapat pengaruh pada media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik peserta didik kelas VIII SMP

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2022), *Research and Development* (R&D), yaitu suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Prakarya materi budi daya tanaman obat. Pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall karena model ini memiliki kajian yang lebih rinci dan umum untuk penelitian.

Menurut Borg & Gall (1998) dalam Sugiyono (2022), langkah R&D meliputi sepuluh langkah sebagai berikut : (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*); (2) Perencanaan (*planning*); (3) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*); (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*); (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*); (6) Uji coba lapangan (*main field testing*); (7) Revisi hasil uji lapangan (*operational productrevision*); (8) Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*); (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) Desiminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Penelitian ini dapat mengadopsi tujuh langkah apabila penelitian dilakukan dalam skala kecil. oleh karena itu, dari sepuluh tahapan yang dikembangkan Borg & Gall, peneliti menyederhanakan menjadi tujuh langkah sebagai berikut.



Gambar 3.1. Alur Penelitian Pengembangan Borg & Gall
(Sugiyono, 2022).

3.2 Lokasi dan Penelitian

Lokasi pada penelitian ini adalah di SMPN 21 Bandar Lampung yang beralamat di Perum Korpri Blok D 8, Korpri Raya, Kecamatan Sukarame, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 15 peserta didik kelas VIII D sebagai uji kelompok kecil dan 63 peserta didik di kelas VIII E dan VIII F yang ada di SMPN 21 Bandar Lampung sebagai kelas eksperimen yang diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot*. Secara spesifik disajikan dalam tabel:

Tabel 3.1 Jumlah sampel dalam penelitian

No	Uji coba	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	Uji kelompok kecil	VIII D	15
2	Uji lapangan	VIII E	32
3		VIII F	31
Jumlah			78

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video dengan Aplikasi *InShot* pada Materi Budi Daya Tanaman Obat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP” penelitian ini memiliki dua variabel, variabel X yaitu media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* dan variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik. Adapun ilustrasi desain variabel penelitian digambarkan dalam tabel:

Tabel 3.2 Desain penelitian

No	Kelompok eksperimen	Pre-test	Treatment	Post-test
1	VIII E	Y ₁	X	Y ₂
2	VIII F	Y ₁	X	Y ₂

Sumber : Cresswell (2016)

Keterangan:

X: Treatment atau perlakuan kepada peserta didik kelas VIII yang diberikan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* pada pelajaran Prakarya.

Y₁: Hasil pengukuran kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan.

Y₂: Hasil pengukuran kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan.

3.5 Langkah-Langkah Model Pengembangan Borg & Gall

3.5.1 Tahap Pendahuluan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan dan potensi masalah (studi pendahuluan). Peneliti menganalisis kondisi yang terjadi di kelas atau menggali permasalahan yang ditemui. Tahapan analisis ini berkaitan dengan kegiatan pengidentifikasian terhadap situasi dan kondisi lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Tahapan ini dilakukan agar peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar

mengajar (KBM) pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMPN 21 Bandar Lampung. Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis kebutuhan berupa wawancara dan observasi pada saat proses pembelajaran di kelas.

3.5.2 Pengumpulan Data Kebutuhan Media

Pada langkah ini peneliti mengumpulkan data seperti kurikulum yang digunakan di kelas VIII SMPN 21 Bandar Lampung untuk kebutuhan media video yang disesuaikan dengan isi materi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara angket. Kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut adalah kurikulum merdeka dan capaian pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran ini yaitu peserta didik mampu mengamati secara sistematis modifikasi bahan, alat dan teknik sesuai potensi lingkungan/kearifan lokal serta mendeskripsikan produk budi daya dari berbagai sumber.

3.5.3 Pengembangan desain/draf produk awal

Perencanaan pengembangan produk merupakan tahapan untuk menentukan: (a) tujuan pembuatan produk; (b) bentuk dan pengguna produk; dan (c) proses pembuatan produk. Sebelum mengembangkan media pembelajaran, pengembang terlebih dahulu melakukan wawancara dan diskusi dengan guru Prakarya di SMPN 21 Bandar Lampung untuk mendapatkan gambaran kebutuhan dan kemampuan yang diharapkan yang dapat dimiliki pembelajar, seperti yang terdapat didalam kurikulum. Kegiatan awal dimulai dengan membuat analisis instruksional berupa modul ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan soal-soal yang akan diujikan, mengidentifikasi media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran, merancang dan membuat video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *InShot*.

3.5.4 Validasi Desain

Pada langkah ini, produk berupa konten pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan produk video pembelajaran yang sudah dikembangkan lalu divalidasi untuk oleh ahli media dan ahli desain. Validasi produk ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk dalam pembelajaran.

3.5.5 Revisi Desain

Setelah mendapatkan data dari validasi para ahli, langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan revisi desain pada produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan desain.

3.5.6 Uji Coba Produk

Setelah revisi produk dilakukan, langkah selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji coba produk yang dilakukan dengan cara:

a. Uji Coba Satu-Satu

Produk awal yang telah melalui tahap uji ahli selanjutnya diuji kepada peserta didik secara perorangan. Subjek uji coba satu-satu adalah 3 peserta didik. Peserta didik diberikan angket untuk mengetahui kelayakan dari penggunaan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* pada peserta didik kelas VIII.

b. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas ini akan dilakukan kepada peserta didik kelas VIII D SMPN 21 Bandar Lampung dengan jumlah 15 orang. Uji skala terbatas ini dilakukan dengan kemenarikan video pembelajaran sebelum digunakan pada uji lapangan.

c. Uji Coba Produk Skala Luas

Uji skala luas dilaksanakan di satu sekolah. Tempat uji skala luas yaitu di SMPN 21 Bandar Lampung kepada 63 peserta didik kelas VIII terdiri dari kelas VIII E dan VIII F. Angket yang digunakan yaitu instrumen tes dan non-tes. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh penilaian produk mengenai keektifan, keefisienan, dan kemenarikan produk.

3.5.7 Revisi Produk Akhir

Tahapan ini merupakan *output* dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu media video pembelajaran pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII SMP.

3.6 Defenisi Konseptual dan Operasional

3.6.1 Defenisi Konseptual

Defenisi konseptual dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan adalah:

1. Potensi dan kondisi dapat diartikan sebagai kemungkinan suatu produk dikembangkan di dalam suatu kawasan tertentu berdasarkan permasalahan yang timbul;
2. Proses pengembangan adalah tahapan-tahapan yang dilakukan oleh seseorang dalam menyusun alur pengembangan suatu produk;
3. Efektivitas adalah pengaruh hasil capaian dalam suatu proses antara capaian sebelum perlakuan dengan capaian sesudah perlakuan meningkat dari ketentuan yang ditargetkan;
4. Efisiensi adalah tingkat ketepatan dalam hal waktu saat pelaksanaan hingga kapan proyek tersebut selesai;
5. Kemenarikan produk adalah kualitas yang menyebabkan minat, keinginan, atau tarikan pada seseorang atau sesuatu.

3.6.2 Defenisi Operasional

Defenisi operasional dari potensi dan kondisi, proses pengembangan, efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan yaitu:

1. Potensi adalah kemampuan yang mendukung pelaksanaannya penelitian seperti adanya daya dukung sekolah, peserta didik, serta warga sekolah yang memungkinkan dikembangkannya pembelajaran menggunakan media video. Sedangkan kondisi adalah keadaan peserta didik, sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media, hal tersebut dianalisis dengan instrumen angket kebutuhan dan studi dokumentasi.
2. Proses pengembangan adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam menyusun produk yang dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan. Tahapan yang dilakukan dengan menganalisis data, mendesain produk, mengembangkan produk, implementasi produk, serta evaluasi produk melalui instrumen angket dan pedoman wawancara;

3. Efektivitas produk adalah suatu produk yang dikembangkan dalam hal ini media video dengan bantuan aplikasi *InShot* setelah diujicobakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII dengan harapan berhasil dengan efektif atau sangat efektif. Hal tersebut diukur dengan instrumen tes tertulis;
4. Efisiensi produk adalah penggunaan video pembelajaran di dalam kelas mampu menghasilkan hasil yang diinginkan guru tanpa membuang waktu dengan tingkat efisiensi sedang atau tinggi. Hal tersebut diukur dan dicatat melalui angket guru.
5. Kemenarikan adalah daya tarik video pembelajaran yang digunakan di kelas dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII dengan harapan berhasil dengan menarik atau sangat menarik. Hal tersebut diukur dengan angket respons peserta didik.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya dan foto-foto kegiatan.

3.7.2 Instrumen

Menurut Arikunto (2010), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen non-tes dan tes formatif. Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan untuk mendapatkan data sebagai berikut :

1. Potensi dan kondisi pengembangan media video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII melalui instrumen angket kebutuhan dan studi dokumentasi.
2. Proses pengembangan media video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII

melalui instrumen angket dan pedoman wawancara untuk ahli desain pembelajaran, materi pembelajaran dan media pembelajaran.

3. Efektivitas penggunaan media video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII, instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan jamak untuk memperoleh data *pretest* dan *posttest*.
4. Efisiensi penggunaan media video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII, instrumen yang digunakan adalah instrumen angket waktu yang diisi guru.
5. Kemenarikan penggunaan media video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII, instrumen yang digunakan adalah instrumen angket respons peserta didik.

3.7.3 Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas peserta didik di saat proses pembelajaran, serta mengamati perubahan perilaku belajar peserta didik dengan video yang telah dikembangkan. Berikut ini merupakan informasi rinci mengenai observasi yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar observasi

Lembar observasi diberikan kepada peserta didik dan guru untuk memperoleh data tentang potensi dan kondisi pembelajaran dengan menggunakan media video dengan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII serta kemungkinan penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3.3 Instrumen analisis kebutuhan untuk peserta didik

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Anda senang dengan mata pelajaran Prakarya?		
2	Selama pembelajaran Prakarya, apakah Anda sangat termotivasi saat memperhatikan guru menjelaskan materi?		

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
3	Apakah Anda kesulitan memahami pelajaran Prakarya di pada materi Budi daya Tanaman Obat?		
4	Apakah Anda kesulitan dalam melakukan praktikum pelajaran Prakarya terutama di aspek Budi daya?		
5	Apakah kesulitan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan gambar-gambar yang ada pada buku cetak yang ada di sekolah?		
6	Apakah proses pembelajaran cenderung menggunakan buku cetak?		
7	Apakah Anda membutuhkan media belajar selain buku cetak?		
8	Apakah Anda suka melihat tayangan video dalam pembelajaran?		
9	Apakah Guru Anda pernah menayangkan video pembelajaran Prakarya pada materi Budi daya Tanaman Obat?		
10	Apakah Anda memiliki <i>handphone</i> ?		

Tabel 3.4 Instrumen analisis kebutuhan untuk guru

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah di sekolah Bapak/Ibu untuk kelas VIII menggunakan kurikulum merdeka?		
2	Apakah pengetahuan tentang materi budi daya tanaman obat peserta didik masih relatif rendah?		
3	Apakah motivasi peserta didik dalam mempelajari materi budi daya tanaman obat peserta didik masih relatif rendah?		
4	Apakah ada sarana yang dapat menunjang pembelajaran budi daya tanaman obat seperti peralatan praktikum?		
5	Apakah ada prasarana yang dapat menunjang pembelajaran budi daya tanaman obat seperti lahan praktikum?		
6	Apakah media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Prakarya sudah cukup?		
7	Apakah dalam pembelajaran Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran seperti media video?		

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
8	Apakah Bapak/ibu sudah pernah mengembangkan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi <i>InShot</i> ?		
9	Menurut pengamatan Bapak/Ibu, apakah perlu memanfaatkan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?		
10	Apakah Bapak/Ibu setuju apabila peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi <i>InShot</i> untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas VIII di sekolah ini?		

Saat pengisian angket kebutuhan guru dilakukan juga wawancara kepada guru secara tidak terstruktur atau bebas untuk mendalami permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2022), wawancara tidak terstruktur atau terbuka sering digunakan dalam penelitian pendahuluan tentang responden untuk mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada objek, sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel yang harus diteliti.

2. Pedoman wawancara

Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan menyebarkan angket kepada validator dan peserta didik:

1. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk memperoleh data kelayakan dan tanggapan media yang dikembangkan. Data diperoleh sebagai masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan tenaga ahli yang memiliki pengalaman untuk menilai yang telah dirancang (Sugiyono, 2022). Adapun kriteria validator penelitian pengembangan video yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria validator penelitian pengembangan

No	Validator	Kriteria	Bidang Ahli
1	Ahli Materi	Lulusan S2 (Pendidikan IPA)	Ahli Materi Prakarya Budi Daya Tanaman
2	Ahli Media	Lulusan S2 (Teknologi Pendidikan)	Ahli Media Pembelajaran
3	Ahli Desain	Lulusan S2 (Teknologi Pendidikan)	Ahli Pembelajaran/ Desain Pembelajaran

a. Validasi Ahli Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan desain produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan (Sugiyono, 2022). Validitas desain ini dilakukan oleh seorang ahli desain yang sudah berpengalaman. Berikut kisi-kisi instrumen penilaian:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi instrumen ahli desain

No	Indikator Penilaian		Nomor Pertanyaan
1	Aspek Tampilan Desain	Tampilan Depan	1,2,3
		Tampilan Gambar	4,5
2	Aspek Isi Konten	Konsistensi	6,7,8,9,10
		Ilustrasi Isi	11,12,13,14
3	Aspek Ketepatan Desain	Kemenarikan Desain	15,16,17
		Keterbacaan Desain	18,19,20,21,22
		Sistematik Tulisan	23,24,25

Sumber : Purnomo dalam Lidiawati, 2023

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi diartikan sebagai validator yang memiliki pengetahuan tentang materi yang berkaitan. Dalam hal ini, peneliti meminta pakar ahli materi budi daya tanaman obat secara akademis telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang tersebut. Kritik dan saran dari validator akan digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan materi dalam media yang dikembangkan. Penilaian melalui angket instrumen uji kelayakan ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen ahli materi

No	Indikator Penilaian		Nomor Pertanyaan
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian Isi dengan Tujuan dan Standar Kompetensi	1,2,3
		Keakuratan Materi	4,5,6
		Kemutakhiran Materi	7,8
2	Aspek Kelayakan Penyajian	Sistematika Penyajian Materi	9,10
		Pendukung Penyajian Materi	11,12
3	Aspek Kelayakan Konstekstual	Hakikat Konstekstual	13,14
		Komponen Konstekstual	15,16
4	Aspek Kelayakan Menggunakan Model Pembelajaran	Keterlibatan Aspek Pendekatan Model <i>Discovery Learning</i>	17,18,19,20,21,22

Sumber : Purnomo dalam Lidiawati, 2023

c. Validasi Ahli Media

Angket ahli media digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk media video ditinjau dari aspek petunjuk atau panduan belajar, aspek kualitas isi media, aspek tampilan media, aspek efisiensi media, aspek penggunaan media. Dalam hal ini, peneliti meminta pakar ahli media secara akademis yang telah memiliki gelar atau berpengalaman di bidang teknologi pendidikan. Aspek-aspek yang diamati dituangkan dalam tabel berikut::

Tabel 3.8 Kisi-kisi instrumen ahli media

No	Indikator Penilaian		Nomor Pertanyaan
1	Aspek Petunjuk / Panduan Belajar	Kejelasan Informasi dan tuntunan cara menggunakan media video	1,2,3,4
		Kemenarikan komponen petunjuk	5,6
2	Aspek Kualitas Isi Media	Kesesuaian isi dengan Capaian Pembelajaran	7,8,9

No	Indikator Penilaian		Nomor Pertanyaan
3	Aspek Tampilan Media	Kesesuaian Kombinasi simbol, warna, dan huruf	10,11,12,13,14,15
3	Aspek Efisiensi Media	Kemudahan penggunaan video	16,17,18
4	Aspek Kegunaan Media	Kebermanfaatan penggunaan video	19,20,21

Sumber : Purnomo dalam Lidiawati, 2023

2. Validasi Produk

Setelah selesai dilakukan validasi oleh para ahli, kemudian rancangan atau desain produk tersebut direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, kemudian mengkonsultasikan hasil revisi produk video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3.7.4 Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil validasi maka dilakukan penyempurnaan produk operasional yang mengacu pada kriteria pengembangan video.

3.7.5 Uji Produk

Uji produk meliputi uji coba terbatas satu-satu, uji coba kelompok kecil (berisikan 15 peserta didik kelas VIII), serta uji lapangan (kelas). Pada uji lapangan, uji yang dilakukan adalah uji kemenarikan dan uji efektivitas produk video pembelajaran dengan bantuan *InShot*.

3.7.6 Angket Uji Kemenarikan

Angket yang digunakan guna memperoleh data berupa kemenarikan produk ditinjau dari aspek pelaksanaan pembelajaran setelah menggunakan video. Instrumen yang ditanyakan kepada peserta didik kelas VIII terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Instrumen uji kemenarikan

No	Item	Pilihan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1	Apakah media video memudahkan dalam proses pembelajaran?					
2	Apakah materi yang disampaikan melalui video menjadi lebih mudah?					
3	Apakah materi dalam media video memudahkan Anda untuk menjelaskan kembali materi?					
4	Apakah Anda menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan video ini?					
5	Apakah media video yang digunakan menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan?					
6	Apakah gambar, ilustrasi, dan contoh sesuai dan memberikan pengalaman pada pembelajaran Anda?					
7	Apakah Anda tertarik belajar menggunakan media video?					
8	Apakah isi materi yang ada di media video membuat Anda ingin terus mengetahuinya?					
9	Apakah pengetahuan Anda meningkat setelah menggunakan media video?					
10	Apakah media video meningkatkan hasil belajar Anda?					

No	Item	Pilihan				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
11	Apakah petunjuk mengisi LKPD sesuai dengan media video mudah Anda pahami?					
12	Apakah media video dan LKPD memudahkan pemahaman materi?					
13	Apakah media video memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam proses pembelajaran?					
14	Apakah tata letak pada gambar dalam video sudah sesuai?					
15	Apakah durasi media video sesuai dengan proses pemahaman Anda?					
16	Apakah suara dalam media video sudah terdengar?					
17	Bagaimana ilustrasi yang ditampilkan media video?					
18	Bagaimana pendapat Anda dari gambar yang ditampilkan pada media video?					
19	Apakah materi menjadi lebih sederhana dengan media video?					
20	Apakah media video dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas?					

Sumber : Purnomo dalam Lidiawati, (2023)

Skala pengukuran angket memberikan lima alternatif jawaban yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.10 Penskoran kuesioner

Skor untuk Pertanyaan	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Sumber: Skala Guttman

Setelah mencari persentase maka ditentukan kriteria dari persentase tersebut. Berikut disajikan kriteria validasi dari produk yang dikembangkan:

Tabel 3.11 Kriteria validasi

No.	Interpretasi	Persentase Pencapaian (%)
1	Sangat Layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup Layak	41%-60%
4	Kurang Layak	21%-40%
5	Sangat kurang Layak	0%-20%

Sumber: Arikunto, (2010)

Berdasarkan informasi pada tabel 3.11, maka nilai persentase minimal yang diperlukan agar produk dapat digunakan sesuai dengan tingkat kriteria kelayakan adalah 50,01% dengan direvisi, sehingga presentasi validasi akan naik dengan adanya revisi tersebut.

3.7.7 Tes Formatif

Tes formatif digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik. Tes berupa soal ditinjau dari indikator soal dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video. Aspek yang diamati dikembangkan dalam bentuk instrumen dengan kisi-kisi di bawah ini.

Tabel 3.12 Kisi-kisi soal

Capaian Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila	Tujuan Pembelajaran	Kognitif
Peserta didik mampu mengamati secara sistematis modifikasi bahan, alat dan teknik sesuai potensi lingkungan atau kearifan lokal serta mendeskripsikan produk budi daya dari berbagai sumber.	Bernalar kritis: Mampu secara objektif memproses informasi, baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi, dan menyimpulkannya.	Melalui kajian pustaka dan pengamatan video yang dipandu oleh guru, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis dan karakteristik tanaman obat dengan benar.	√
		Melalui kajian pustaka dan pengamatan video yang dipandu oleh guru, peserta didik dapat menjelaskan manfaat tanaman obat dengan jelas.	√
		Melalui kajian pustaka dan pengamatan video yang dipandu oleh guru, peserta didik dapat menyebutkan bahan dan alat dalam budi daya tanaman obat dengan jelas.	√
		Melalui diskusi, kajian pustaka, dan pengamatan video yang dipandu oleh guru, peserta didik dapat dan menjelaskan teknik budi daya tanaman obat dengan tepat.	√
		Melalui diskusi, kajian pustaka, dan pengamatan video yang dipandu oleh guru, peserta didik dapat dan menyebutkan tahapan budi daya tanaman obat dengan tepat.	√
		Melalui diskusi dan kajian pustaka yang dipandu oleh guru, peserta didik dapat dan menjelaskan pemeliharaan budi daya tanaman obat dengan benar.	√

Sumber: Perangkat Pembelajaran SMP

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Potensi dan Kondisi Pengembangan Produk

Tujuan analisis pertama adalah untuk mengetahui potensi dan kondisi pengembangan media pembelajaran video dengan aplikasi *InShot* untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Prakarya kelas VIII. Analisis dilakukan terhadap kebutuhan peserta didik dengan melakukan observasi lapangan dengan memberikan daftar pertanyaan. Teknik analisis ini menggunakan Skala Guttman dalam memperoleh data. Berikut ini alternatif jawaban yang dibutuhkan untuk menjawab angket kebutuhan guru dan peserta didik kelas VIII:

Tabel 3.13 Alternatif jawaban skala Guttman

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Ya/Setuju/Pernah/Sudah	1
2	Tidak/ Tidak setuju/ Tidak pernah/ Belum	0

Sumber : Sugiyono (2022)

Dengan menggunakan rumus perhitungan:

Skor Total Responden = \sum Skor pada Setiap Item

3.8.2 Teknik Analisis Proses Pengembangan Produk

Pada analisis proses pengembangan produk media video dilakukan analisis uji kelayakan ahli berupa ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran yang dilakukan dengan persentase terhadap skor pada Skala Likert. Secara spesifik langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut :

a) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan menggunakan kategori skala Likert.

Tabel 3.14 Kategori skala Likert

No.	Kategori	Skor Nilai
1	Sangat Layak	5
2	Layak	4
3	Cukup Layak	3
4	Kurang Layak	2
5	Sangat kurang Layak	1

Sumber : Sugiyono (2022)

b) Menghitung nilai rata-rata tiap indikator dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = skor rata-rata

n = jumlah penilaian

$\sum x$ = jumlah skor

c) Menjumlahkan rata-rata skor tiap aspek

d) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor tiap aspek dengan persentase kelayakan pada tabel berikut.

Tabel 3.15 Skala persentase kelayakan

No.	Interpretasi	Persentase Pencapaian (%)
1	Sangat Layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Cukup Layak	41%-60%
4	Kurang Layak	21%-40%
5	Sangat kurang Layak	0%-20%

Sumber: Arikunto, (2010)

3.8.2.1 Uji persyaratan instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar tes tertulis yang bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Uji coba dalam penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui instrumen yang digunakan sudah sah atau belum, yaitu dengan cara menguji instrumen dengan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur. Validitas dalam penelitian ini digunakan sebagai alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Metode uji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Korelasi Product Moment*. Hasil perhitungan uji validitas menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu SPSS.

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{n\Sigma X^2(\Sigma X)^2\}\{n\Sigma Y^2(\Sigma Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefesien korelasi antara variabel X dan Y

n = Jumlah sampel yang diteliti

X = Jumlah skor X

Y = Jumlah skor Y

Kriteria pengujian apabila rhitung > rtabel maka valid, apabila rhitung < rtabel maka tidak valid dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = n$

Tabel 3.16 Tingkat besarnya korelasi

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,80 sampai 1,00	Sangat Tinggi
Antara 0,60 sampai 0,79	Tinggi
Antara 0,40 sampai 0,59	Cukup
Antara 0,20 sampai 0,39	Rendah
Antara 0,00 sampai 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2010)

2. Uji Reliabilitas

Untuk uji reliabilitas menggunakan rumus Alfa Cronbach.

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\Sigma \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya soal

$\Sigma \sigma^2$ = jumlah varians butir

σ_1^2 = varian total

Kriteria pengujian apabila rhitung > rtabel dengan taraf signifikansi 0,05 maka pengukuran tersebut reliabel dan sebaliknya jika rhitung < rtabel maka pengukuran tersebut tidak reliabel.

3.8.3 Teknik Analisis Data Efektivitas

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui suatu sampel penelitian berdistribusi secara normal atau sebaliknya. Apabila data tidak berdistribusi normal, digunakan analisis nonparametrik (Suyatna, 2017). Hasil analisis normalitas data menggunakan bantuan aplikasi komputer yaitu SPSS dengan melihat nilai Sig. pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Uji distribusi normal dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

H₀: data berdistribusi normal

H_a: data tidak berdistribusi normal

Dengan dasar pengambilan keputusan:

- a. Apabila nilai Sig. atau nilai probabilitas > 0,05, maka H₀ diterima dan dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal.
- b. Apabila nilai Sig. atau nilai probabilitas ≤ 0,05, maka H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi secara normal.

2. Uji NGain

Analisis diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* dan *posttest* kemudian diuji menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

$$(G) = \frac{(s_t) - (s_i)}{(s_m) - (s_i)}$$

Keterangan:

(g) = Gain ternormalisasi

S_t = Nilai posttest

S_i = Nilai pretest

S_m = Nilai maksimum

Tabel 3.17 Nilai Rata-rata Gain Ternormalisasi dan klasifikasinya

Rata-rata Gain Ternormalisasi	Kriteria Interpretasi
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

(Hake, 1999)

3.8.4 Teknik Analisis Data Efisiensi

Analisis efisiensi penggunaan media video difokuskan pada waktu dengan membandingkan antara waktu yang diperlukan dengan waktu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga diperoleh rasio dari hasil perbandingan tersebut. Adapun persamaan untuk menghitung efisiensi dirumuskan oleh Carrol dalam Hernawan (2008) yaitu sebagai berikut:

$$Efisiensi = \frac{Waktu\ yang\ diperlukan}{Waktu\ yang\ digunakan}$$

Tingkat efisiensi Berdasarkan rasio waktu yang diperlukan terhadap waktu yang dipergunakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.18 Nilai efisiensi dan klasifikasinya

Nilai Efisiensi	Klasifikasi	Tingkat Efisiensi
> 1	Tinggi	Efisien
$= 1$	Sedang	Cukup Efisien
< 1	Rendah	Kurang Efisien

Jika rasio waktu yang diperlukan lebih dari 1, maka produk efisiensinya tinggi begitu juga sebaliknya.

3.8.5 Teknik Analisis Data Kemenarikan

Kualitas daya tarik aspek kemenarikan media video dengan rentang persentasenya sebagai berikut:

Tabel 3.19 Nilai kemenarikan dan klasifikasinya

Nilai Kemenarikan	Klasifikasi Kemenarikan
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik
0%-20%	Sangat Kurang Menarik

Adapun persentase diperoleh persamaan :

$$Persentase = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

3.9 Uji Hipotesis

Pada pengujian hipotesis, peneliti menggunakan uji *sample T-test* untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada nilai *pretest* (sebelum menggunakan media video) dengan nilai *posttest* (setelah menggunakan media video). Uji *sample T-test* menggunakan uji *paired sample T-test*. Hasil uji *paired sample T-test* ditentukan oleh nilai signifikasinya. Nilai tersebut kemudian akan menentukan keputusan yang diambil. Menurut Santoso (2014), pedoman pengambilan keputusan dalam uji *paired sample T-test* Berdasarkan nilai (Sig) hasil output sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima.
2. Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Potensi dan kondisi dari dikembangkannya media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* disimpulkan bahwa potensi untuk dikembangkannya media tersebut memungkinkan berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti lakukan dengan wawancara guru dan menggunakan angket kebutuhan peserta didik yang hasilnya perlu menggunakan media selain buku cetak sangat tinggi (100%) dan terdapat 97% peserta didik yang memiliki *handphone* sehingga dapat menayangkan media video berulang kali di rumah. Selanjutnya kondisi lapangan untuk dikembangkannya media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* diketahui juga melalui angket kebutuhan guru dan peserta didik dengan hasil peserta didik cenderung sulit mempelajari materi dikarenakan sulitnya memahami istilah yang kurang familiar, kurangnya sarana dan prasarana untuk melakukan praktik budi daya tanaman obat di sekolah, dan kurangnya pemanfaatan media. Hal tersebut sesuai dengan angket kebutuhan peserta didik pada beberapa indikator pertanyaan.
2. Proses pengembangan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan 7 tahap sebagai berikut: 1) Potensi dan masalah; 2) Pengumpulan data; 3) Desain produk; 4) Validasi desain; 5) Revisi produk untuk menghasilkan produk utama; 6) Uji coba lapangan; dan 7) Revisi produk utama menghasilkan produk operasional. Tahap pertama dan kedua dilakukan bersamaan untuk mengetahui kebutuhan dan mengumpulkan data awal untuk merencanakan produk yang lebih tepat sasaran. Tahap selanjutnya yaitu tahap desain, peneliti

merancang dan mendesain rancangan pembelajaran dan media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot*. Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi oleh para ahli, produk dinilai sangat layak dengan rata-rata persentase sebesar 90,3%. Tahap selanjutnya yaitu tahap revisi oleh peneliti sesuai dengan saran dari para ahli. Setelah tahap revisi dilakukan, kemudian produk dilakukan uji coba lapangan. Setelah diuji, kemudian sampai di tahap ketujuh yaitu revisi akhir produk. Tahapan ini merupakan output dari penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu media video pembelajaran pada materi budi daya tanaman obat kelas VIII SMP. Pada tahapan ini dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi fenomena yang ditemukan untuk menjadi bahan pertimbangan dalam perbaikan produk. Setelah dilakukan analisa hipotesis, produk media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII melalui uji *paired sample T-test* dengan hasil $> 0,05$.

3. Produk media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII telah memenuhi kriteria efektif dengan kriteria tinggi berdasarkan hasil rata-rata N-Gain sebesar 0,70.
4. Produk media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII menunjukkan hasil efisien untuk digunakan di dalam kelas dengan kriteria tinggi yang memperoleh rasio sebesar 1,02.
5. Produk media pembelajaran video dengan bantuan aplikasi *InShot* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII dinilai sangat menarik oleh peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata persentase sebesar 84,90%. Kemenarikan produk tersebut memperoleh rata-rata persentase 80,27% dari uji kelompok kecil dan 89,52% dari uji lapangan.

5.2. Saran

Berdasarkan isi dan kesimpulan penelitian, peneliti menyarankan kepada guru pelajaran Prakarya untuk dapat memanfaatkan media video dengan bantuan aplikasi *InShot* dalam pembelajaran. Media video dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran video dapat mempermudah pemahaman konsep abstrak dan mempunyai fleksibilitas waktu dan tempat. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan dan referensi untuk peneliti selanjutnya dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan variabel yang sama ataupun berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Robbia, A. Z., Jariah, A., Syu'kur, A., & Jamaluddin. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Kimia sebagai Solusi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 175-181. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.185>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Biologi Berbasis Daring Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal On Teacher Education*. 3(2), 120-126. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3259>
- Brame C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE life sciences education*, 15(4), 15(4), 1-6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*. 1(1), 99-108. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snpe/article/view/28>
- Devega, S.V., Chan F., & Rosmalinda, D. (2023). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi *InShot* di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*. 3(4), 5251-5263. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/4107>
- Fitriyani, N. & Hafniati. (2021). Developing a Learning Medium for German and Vocabulary with The “*InShot*” Application. *Proceeding ISLALÉ*. 164-168. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/44069>
- Garrison, D. & Kanuka, H. (2004). Blended Learning: Uncovering Its Transformative Potential in Higher Education. *The Internet and Higher Education*. 7(2), 95-105. <http://dx.doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Ginting, Y. A. B & Tamba, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi *InShot* pada Tema 5 Kelas II SDN 040556 Juhar. *JURRIPEN: Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*. 2(2), 272–287. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v2i2.1685>

- Guntoro, T.S., & Nasruddin, A.C.S. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Video Pendukung Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *InShot* dan Vn Bagi Guru Olahraga di MGMP Kota Jayapura. *Journal Of Community Empowerment*. 1(2), 75-81. <https://doi.org/10.31764/joce.v1i2.11203>
- Gusmawati, L., Aisyah, S., & Habibah, S. U. (2020). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 2(1), 36-42. <https://doi.org/10.36088/pensa.v2i1.773>
- Gusninda, F. & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi *InShot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV. *Journal of Basic Education Studies*. 5(2): 1378-1384. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/7189>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University. USA.
- Hamruni, Syaddad I, A., Zakiah, & Putri D. I. I., (2021). *Teori Belajar Behaviorisme (dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya)*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta. 155 hlm.
- Harasim, L. (2017). *Learning Theory and Online Technologies*. Routledge. New York. 212 hlm.
- Hergenhahn, B. R. & Olson, M. H. (2008). *Theories of Learning*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta. 554 hlm.
- Hernawan, A. H. (2008). Makna Ketuntasan dalam Belajar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2: 1-15.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia. Bogor. 454 hlm.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. *Buku Peserta didik Prakarya SMP/MTs Kelas 7*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta. 208 hlm.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Buku Guru Prakarya Budi daya SMP/MTs Kelas 8*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama. Jakarta. 290 hlm.
- Khairunisa, N, L. & Sodiq, S. (2022). Penggunaan Aplikasi *InShot* pada Pembelajaran Teks Prosedur di SMP. *Bapala*. 9(4) : 102-110.
- Lidiawati, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Powtoon untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Materi Flora Fauna Kelas

XI di SMA Negeri 5 Bandar Lampung (Tesis). Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Leasa, M. & Berbakem, O. (2022). *InShot* Video and Science Learning Outcomes: The Concept of The Human Circulatory System. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*. 14 (1): 419-428. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1405>
- Mayer, R. E. (Ed.). (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University.
- Moha, L., Saleh, S.U. & Utama, P. P. (2023). Effectiveness of Learning Videos Using *InShot* Application. *International Journal of Language and Artificial Intelligence*. 1 (1), 30-43. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v1i1.559>
- Mudinillah, A., Chaniago, N.D. O. P., & Pahmi. (2022). Utilization of the *InShot* Application as a Learning Media in Elementary Schools during the COVID-19 Pandemic. *Lingeduca: Journal of Language and Education Studies*. 1(1), 24-36. <https://doi.org/10.55849/lingeduca.v1i1.1>
- Mulyani, A. (2023). Pengembangan Aplikasi *InShot* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1 (6), 959-965. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8169518>
- Nisa, R. & Nurjannah. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *InShot* dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tematik tema indah nya keragaman di negeriku. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. 1(3), 248-257. <https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*. 17 (1), 118-139. <https://dx.doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A, Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Gunung Sari. 114 hlm.
- Panjaitan, J., Sagala, A. Z., Susanto, I., & Naiborhu, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan *InShot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pokok Usaha dan Energi di Kelas X MIPA SMA Swasta Gajah Mada Mandiri Medan. *Jurnal Darma Agung*. 3, 398-406. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v3i2i3.4462>
- Putri, S. A & Suriani, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi *InShot* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 8 (1), 6291-630. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13371>

- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta. 224 hlm.
- Qonnitatillah, J. & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Cerpen dengan Menggunakan Aplikasi *InShot* Materi Proses Perumusan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 10 (8), 1787-1797.
- Rahmawati, Y.F., Prakarsa, T.B.P., Ciptono, Suhandoyo, & Harjana, T. 2022. Improving Learning Effectiveness Through *InShot* and Screencast-O-Matic Practices for SMP/MTs Science Teachers in Yogyakarta. *Proceedings of the 9th International Conference on Education Research, and Innovation (ICERI 2021)*. Atlantis Press SARL. 322–330. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-67-1_35
- Rudiamon, S., Kurnia, D., & Adhikary, R. P. (2022). Utilizing the *InShot* Application as A Distance Learning Video. *Journal International Inspire Education Technology*. 1 (1), 11-20. <http://dx.doi.org/10.55849/jiiet.v1i1.28>
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Ghalia Indonesia. Bogor. 128 hlm.
- Santoso, S. (2014). *Statistik Parametrik Edisi Revisi*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sarbiyanti, U. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Prakarya Berbasis Project Based Learning Materi Kerajinan Serat dan Tekstil untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII. (Tesis). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning Theories an Education Perspective*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta. 808 hlm.
- Setia, T., Safita, R., & Gusfarenie, D. (2023). Penggunaan Media Video Berpengaruh Terhadap Aktivitas Belajar Biologi Peserta didik Madrasah Aliyah Pamenang Barat. *EDU- BIO Jurnal Pendidikan Biologi*. 6 (1), 51-59. <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i2.21>
- Simbolon, N., Suartama, I.K., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Prakarya untuk Peserta didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. 11(1), 40–50. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.634
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 1 (2), 79-88. <https://dx.doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suyatna, A. (2017). *Uji Statistik Berbantuan SPSS untuk Penelitian Pendidikan*. Media Akademi. Yogyakarta
- Syukhria, R. & Nurhamidah, D. (2021). Aplikasi *InShot* sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*. 21(1), 34 – 40. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i1.33749>
- Utomo, T., & K. Ruijter. (1994). *Peningkatan dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta
- Wahab, G. & Rosnawati. (2021). *Modul Teori Belajar*. Adab. Indramayu. 62 hlm.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta didik*. Deepublish. Sleman. 80 hlm.
- Wiguna, F. A., Wendha, D. D. N & Aji, T. W. (2023). Development of *InShot*-Based Raga Learning Media on Cultural Diversity Material for Grade III Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 8 (2), 275-287. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v8i2.19068>