

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang melibatkan tiga dimensi, yaitu individu, masyarakat atau kelompok bangsa yang terkait dengan individu, dan semua bagian dari realitas, baik yang nyata maupun yang abstrak, yang berperan penting dalam menentukan sifat, nasib, dan bentuk manusia dan masyarakat (Ardhiyah & Radia, 2020: 480). Lebih dari sekedar pendidikan formal, pendidikan dapat dipahami sebagai sebuah proses yang memfasilitasi transmisi pengetahuan, mentransformasikan pengetahuan, dan juga membangun karakter dengan mencakup semua bidang yang relevan. Di sisi lain, pendidikan lebih berfokus pada pengembangan pengetahuan atau spesialisasi siswa di bidang tertentu, membuat mereka lebih cerdas.

Pendidikan adalah salah satu proses terpenting dalam mencapai kesetaraan dan kemurnian dalam pertumbuhan individu dan masyarakat. Penekanan pendidikan dalam membentuk kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat berbeda dengan pengajaran. Terlepas dari sekedar transfer pengetahuan dan keterampilan, suatu Bangsa atau Negara dapat mewariskan nilai-nilai agama, budaya, pemikiran, dan keterampilan kepada generasi berikutnya. Oleh karena itu, berdasarkan pengetahuan yang diperoleh dari pendidikan ini, para penulis sangat ingin melakukan penelitian yang berfokus pada IPAS, mata pelajaran tunggal yang diajarkan. Dengan demikian, mereka dapat menatap masa depan yang lebih baik bagi bangsa dan negara.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Sosial merupakan merupakan cabang ilmu yang mempelajari lingkungan alam dan keterlibatan manusia satu sama lain serta budaya dan ekonomi setiap individu. Dengan kata lain, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mempelajari semua objek yang terjadi, kondisi, dan peristiwa yang terjadi di alam dan budaya, serta gejala-gejala sosial yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, istilah "sains" mengacu pada pengetahuan objektif tentang laut dan semua komponennya (Vidayanti dkk, 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran inti dalam pendidikan yang berfokus pada analisis struktural lingkungan, masyarakat, dan fenomena sosial (Abu, 2022). Pengajaran untuk proyek IPA tidak terbatas pada kumpulan fakta, teori, atau prinsip-prinsip dasar; ini juga mencakup proses penyelidikan yang dapat digeneralisasi. Alat bantu pembelajaran diperlukan bagi guru untuk membantu dalam membimbing pemahaman siswa terhadap materi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *video* berbasis *flipped classroom*..

Media adalah sarana untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada siswa, bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (Nofrida, 2021). Fungsinya adalah membantu proses pembelajaran di kelas dengan mempermudah pemahaman konsep dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengeksplorasi kegiatan belajar (Mandailina *et al*, 2018). Khususnya mengingat kemajuan dan adaptasi teknologi yang cepat saat ini, era 4.0 merupakan fenomena yang mengubah paradigma industri dengan memanfaatkan teknologi digital dan fisik untuk menciptakan sistem produksi yang lebih fleksibel, efisien, dan terintegrasi. Pendidik harus memiliki ketahanan teknologi agar tidak terkena

dampak negatif dari perubahan masyarakat. Salah satu metode sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan *video* sebagai media pembelajaran. *Video* memiliki kualitas menarik perhatian yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Video saat ini dikenal sebagai salah satu media pembelajaran yang memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pendidikan (Saputri & Lestari, 2021). Berdasarkan kemampuannya untuk mempengaruhi, memodifikasi, atau mencapai hasil yang diinginkan, daya guna suatu media pembelajaran dapat diukur. Setelah tujuan pembelajaran ditetapkan, keberhasilan tujuan dapat dievaluasi berdasarkan seberapa baik tujuan tersebut tercapai. Semakin berhasil tujuan tersebut dicapai, semakin efisien metode pembelajaran yang digunakan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari jumat tanggal 24 November 2023, ditemukan ketika pembelajaran IPAS berlangsung pada kelas IV, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, yaitu media gambar yang tertera pada buku, dan gambar-gambar yang ditempel di dinding kelas, guru juga menggunakan buku pegangan seperti buku paket IPAS sebagai sumber belajar, hal ini membuat peserta didik bosan dan jenuh pada pembelajaran dan kesulitan untuk memahami materi, karena media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan inovatif, serta kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang belum dimanfaatkan secara maksimal, Sarana dan prasarana di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan cukup memadai, di sekolah menyediakan 4 proyektor, dan juga tersedianya Wifi di beberapa ruangan, sehingga dapat diakses oleh guru selaku tenaga pendidik, warga sekolah, dan juga peserta didik dalam menunjang proses

pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 November 2023 dengan guru kelas yaitu Ibu Ida Laila, S.Pd yang mengampu kelas IV, di kelas IV ini terdapat 28 peserta didik, 17 laki-laki dan 11 perempuan, di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan sudah menerapkan Kurikulum Merdeka ini berlangsung selama 2022-2023 hingga sampai saat ini, dan juga sudah mengikuti program sekolah penggerak, KKTP di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan yaitu 72, dari hasil belajar kelas IV bab V materi sejarah, nilai yang diatas KKTP terdapat 5 siswa, dan nilai yang dibawah KKTP terdapat 23 siswa, dengan presentase ketuntasan belajar yaitu 18%, maka dari itu peneliti mengusulkan adanya media *video* pada materi IPAS bab V untuk memudahkan peserta didik ketika belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peneliti menemukan kendala dan kesulitan yang dialami ketika mengajar mata pelajaran IPAS yaitu, di sumber belajarnya, sumber belajarnya itu literasi, tidak cukup dengan buku pembelajaran saja, jadi masih perlu adanya penambahan sumber literasi, karena materi IPAS mengenai peninggalan sejarah yang ada dilingkungan sekitar, lebih tepatnya peninggalan sejarah yang dilakukan oleh peneliti terletak di Bangkalan kota yaitu benteng *erfprins*, benteng *erfprins* ini belum ada dalam buku, kemudian tidak ada sumber belajar yang jelas atau rinci, maka dari itu solusi yang diusulkan oleh peneliti adalah menggunakan media *video* yang berisi materi, gambar, audio, dan juga situasi benteng *erfprins* saat ini, didalam *video* tersebut juga terdapat animasi menarik, tujuannya agar siswa tidak bosan dalam belajar. Selain itu, pada siswa kelas 4 ini ada beberapa siswa yang belum bisa membaca dengan lancar, oleh karena itu media *video* ini sangat cocok untuk

mereka, agar siswa dapat belajar. salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah melalui penggunaan *video* sebagai media pembelajaran, *video* memiliki daya tarik yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pada pembelajaran IPAS ini peserta didik sering melakukan pembelajaran di luar kelas, bertujuan agar peserta didik lebih paham terkait materi yang diajarkan. Contoh “bagian-bagian dari tumbuhan”, guru kelas menjelaskan langsung ke tumbuhannya. Kemudian di kelas IV ini sudah pernah menggunakan media, pada materi “Penampakan Alam”, dalam materi tersebut ada yang berupa daratan, lautan dan sebagainya, masuk di sub babnya membahas tentang apa itu selat, apa itu pegunungan, salah satu media yang dipakai bisa berupa globe (bola dunia), globe itu bisa menjelaskan bedanya antara pulau dengan benua. Respon peserta didik ketika menggunakan media tersebut sangat senang karena mereka bisa tau lebih jelas, dan mudah untuk dipahami.

Menurut Asyafah (2019). Menyatakan bahwa Salah satu komponen terpenting dalam pendidikan adalah model pembelajaran. Ada beberapa alasan krusial yang melatarbelakangi perluasan model pembelajaran, yaitu: a) model pembelajaran yang efektif sangat membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai, b) model pembelajaran dapat memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, c) variasi model pembelajaran dapat memberikan gairah belajar bagi peserta didik, menghindarkan kejenuhan, serta akan berimplikasi pada minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, d) pengembangan variasi model pembelajaran sangat urgen dilakukan karena adanya perbedaan karakteristik,

kepribadian, kebiasaan belajar peserta didik, e) kemampuan dosen/guru dalam menggunakan model pembelajaran sangat beragam, dan tidak terpaku hanya pada model tertentu saja, dan f) tuntutan agar dosen/guru yang profesional memiliki motivasi dan semangat dalam pembelajaran.

Pada kelas IV ini peserta didik sudah pernah menggunakan media *video* dalam pembelajaran IPAS, seperti *video* melalui *YouTube* dan media sosial lainnya, permasalahannya yaitu sebagian besar peserta didik tidak memiliki bahan literasi tambahan mengenai materi peninggalan sejarah di lingkungan sekitar, kemudian berdasarkan analisis tersebut, Solusi yang disarankan oleh para peneliti adalah dengan menggunakan *video* edukasi yang membantu siswa belajar dan memahami materi di rumah dengan menggunakan sumber daya online dan *video* kelas. Menurut penelitian oleh (Mirlanda dkk, 2019), model pengajaran *flipped classroom* dapat menjadi alat yang berguna karena sebagian besar siswa di sekolah dasar telah memiliki ponsel pintar yang dapat mereka gunakan untuk berbagai kegiatan belajar. Hal ini dapat memberikan dampak positif terhadap seberapa baik model pengajaran yang diterapkan. Hasilnya, di dalam kelas, guru dapat lebih efektif memanfaatkan waktu mereka dengan berinteraksi dengan siswa dan membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi. Guru tidak pernah menggunakan ruang kelas terbalik untuk menyajikan materi pelajaran.

Hubungan antara *video* dengan pendidikan pada Kurikulum Merdeka merupakan hal baru, sehingga perlu dilakukan oleh guru yaitu membuat inovasi baru dengan cara membalikan kelas (*flipped classroom*). *Flipped lassroom* adalah model pembelajaran dimana antara pemberian materi dan tugas itu dibalik (Indrajith, 2020). *Flipped classroom* ini dapat diartikan sebagai kelas berbalik, kelas

yang terbalik, proses pembelajaran dibalik, kelas berpindah dan sebagainya. Kelas terbalik juga didefinisikan sebagai model pengajaran terbalik yang memberikan instruksi di rumah melalui *video* interaktif yang dibuat oleh guru dan memindahkan pekerjaan rumah ke ruang kelas, membalik ruang kelas menggunakan teknologi untuk membalikkan lingkungan pengajaran tradisional dengan memberikan pengajaran *online* dan membuka periode kelas untuk pembelajaran interaktif. Dengan *flipped classroom*, siswa belajar di rumah masing-masing sebelum berbagi, bekerja sama, berdiskusi di kelas, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran *flipped classroom* menggunakan teknologi untuk menyediakan sumber belajar berbasis internet kepada siswa sehingga mereka dapat mengakses, melihat, dan berpartisipasi dalam *video* kelas. Hal ini berfokus pada penggunaan waktu kelas yang lebih efisien dengan mengakomodasi siswa dengan latar belakang, keterampilan, dan kepribadian yang berbeda. Hampir semua pendidik memiliki akun media sosial, website, hingga *YouTube*. Rekaman *video*, audio, atau keduanya tersebut selanjutnya diunggah di platform media sosial mereka. Berbicara media belajar lewat *video* agar menarik minat maka harus dilengkapi dengan gambar animasi dan berkaitan dengan kehidupan nyata. Guru selaku prosedur pembelajaran mencari sumber bahan atau gambar asli sekitarnya kemudian dikombinasikan dengan suara dan *slide point* untuk membuat *video* lebih menarik lagi.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik yang diberikan pada hari Rabu tanggal 29 November 2023 pada kelas IV UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan, peneliti menemukan sebanyak 61% peserta didik merasa bosan saat belajar menggunakan metode ceramah, lalu hasil dari angket 86% peserta didik menyukai

pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* (HP). sebanyak 79% peserta didik memiliki *smartphone* milik sendiri, 79% peserta didik pernah melihat *video* pembelajaran, dengan menggunakan *smartphone* di rumah, sebanyak 89% setuju jika guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media *video*. Adapun hasil analisis terdapat pada lampiran hasil angket berkebutuhan peserta didik halaman 68 peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan gambar, suara, dan animasi *video* sebanyak 86%.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam proses pembelajaran di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan. Dimana peserta didik mudah bosan dalam belajar yang hanya menggunakan buku kurikulum serta kurang ketersediaan media berbasis teknologi yang memberikan antusias belajar peserta didik, maka dari itu perlu adanya perubahan proses belajar peserta didik dalam memperbaiki permasalahan yang ada, dengan ini perlu mengembangkan sebuah media yang dapat mengurangi masalah tersebut dan merubah proses pembelajaran terbalik, solusi yang akan diberikan oleh peneliti adalah mengembangkan media *video* pada kelas IV IPAS BAB V “Cerita Tentang Daerahku” dengan adanya media ini diharapkan peserta didik semangat dalam proses pembelajaran serta membuat peserta didik lebih aktif dan dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuanta (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Video* Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik Sekolah Dasar” Media *video* pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ASSURE, yang memiliki enam tahap: (1) analisis perspektif peserta didik; (2) penentuan tujuan pembelajaran; (3) pemilihan metode, materi, dan

media; (4) pemanfaatan materi dan media; (5) mendorong partisipasi peserta didik; dan (6) penilaian dan perbaikan. Subjek uji coba proyek pembelajaran berbasis *video* ini adalah siswa kelas IV SDN Pakis V. Pengembangan media *video* dengan cara ini dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV. Hal ini didasarkan pada hasil validasi media, materi, narasumber, kelompok kecil dan besar, serta kelompok klasikal/besar. Setelah melakukan wawancara dengan orang tua dan siswa, dilakukan post-test untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *video* pembelajaran ini. Hasil tes yang diperoleh dari penggunaan media *video* edukasi ini menunjukkan bahwa siswa berhasil menghafal KKM yang telah ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan konten *video* edukasi ini efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran.. Persamaan dari peneliti ini adalah pada penggunaan media *video*, sedangkan perbedaan dalam pembelajaran tidak menggunakan *flipped classroom*.

Chrismawati (2021) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Flipped Classroom* Memanfaatkan *PowerPoint* dan Materi Audio Visual di Sekolah Dasar," Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas delapan di lingkungan kami dengan menggunakan pendekatan *flipped classroom*, yang menggunakan *powerpoint* dan materi audio visual. Jenis penelitian yang dilakukan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Analisis data dilakukan melalui metode observasi, tes, dan dokumentasi. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada pendekatan *flipped classroom*, sedangkan metodologi eksperimen menggunakan *powerpoint* dan materi audiovisual.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andreani *et al*, (2022) dengan judul

“Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka” Penelitian ini bertujuan untuk memahami persepsi guru sekolah dasar tentang pemahaman, penerapan, dan refleksi pendidikan IPAS dalam kurikulum Merdeka. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Sebanyak enam puluh orang yang terdiri dari guru kelas IV, kepala sekolah, dan guru sekolah dari SD Negeri Guyangan, SD Negeri 1 Bagorkulon, dan SD Negeri 1 Banaranwetan, Kecamatan Bagor, Kabupaten Nganjuk, memberikan informasi untuk penelitian ini. Teknik pengumpulan data meliputi dokumentasi, observasi, dan survei. Teknik analisis data menggunakan teknik Miles & Huberman dan meliputi reduksi data, pengolahan data, dan penambahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang luas tentang IPAS dalam kurikulum Merdeka. Selain itu, guru juga melaksanakan pembelajaran IPAS dengan berbagai cara sesuai dengan kurikulum merdeka, yang didasarkan pada pengamatan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi yang cukup menantang. Temuan penelitian juga mengungkapkan refleksi guru dalam mengatasi berbagai hambatan, tantangan, dan kekhawatiran terkait pendidikan IPAS. Persamaan penelitian ini adalah menggunakan kurikulum merdeka dan menggunakan pembelajaran IPAS, keterbatasan penelitian ini tidak menjelaskan pembelajaran yang berkaitan dengan *flipped classroom*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat ditemukan adalah peserta didik mudah bosan dalam belajar dan perlu adanya inovasi dalam proses belajar peserta didik yang dapat memberikan pengalaman pada peserta didik. peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi internet yang

menarik dan semangat untuk belajar. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media *video* berbasis *flipped classroom* pada materi IPAS Bab V Kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan?
2. Bagaimanakah keefektifan media *video* berbasis *flipped classroom* pada materi IPAS Bab V Kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan?
3. Bagaimanakah kemenarikan media *video* berbasis *flipped classroom* pada materi IPAS Bab V Kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Peneliti mengembangkan media *video* berbasis *flipped classroom* memiliki tujuan berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media *video* berbasis *flipped classroom* pada materi IPAS Bab V Kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *video* berbasis *flipped classroom* pada materi IPAS Bab V Kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media *video* berbasis *flipped classroom* pada materi IPAS Bab V Kelas IV di UPTD SDN Pejagan 1 Bangkalan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk dari penelitian pengembangan sebagai berikut.

1. Media ini berisikan materi IPS yang dikembangkan hanya berfokus pada kelas IV IPAS pada BAB V yaitu “Cerita Tentang Daerahku”
2. Media ini berbasis *flipped classroom*
3. Jenis media ini adalah *video*
4. Menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah untuk dipahami

5. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi edit *video kine master*
6. Media ini sangat menarik karena ditampilkan dalam *smartphone* yang dilengkapi, teks, gambar animasi, *video*, dan suara.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media *video* berbasis *flipped classroom* pada kurikulum Merdeka materi IPAS Bab V "Cerita Tentang Daerahku"
2. Media pengembangan ini terbatas pada peserta didik yang tidak memiliki *smartphone*.
3. Media pengembangan ini terbatas karena jarang dilakukan di lingkungan sekitar.
4. Hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan afektif.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan media berbasis *flipped classroom* ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran dan memberikan manfaat bagi orang lain, penjelasan lain tentang pentingnya peneliti pengembangan yaitu:

1. Bagi Guru

Menciptakan *video* pembelajaran yang menarik dan informatif, guru dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik, penelitian pengembangan *video* memberikan peluang bagi guru untuk meningkatkan keterampilan teknologi, *video* pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, dengan demikian, penelitian pengembangan *video* membawa dampak positif bagi guru dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran, mendukung

perkembangan teknologi, dan memfasilitasi proses belajar peserta didik.

Mempermudah guru dalam menjelaskan atau menyampaikan materi yang akan diajarkan, meskipun guru tidak bisa hadir di sekolah dan mengajar di kelas, peserta didik-siswi tetap bisa belajar secara mandiri di rumah dengan arahan gurunya, dan membangun sikap kreativitas guru membuat media pembelajaran.

2. Bagi Peserta didik

Media *video* pembelajaran memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, peserta didik dapat mengakses *video* kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan mereka, media *video* dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik, informasi yang disajikan dalam format yang menarik dan dinamis cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan materi yang diajarkan melalui bahan bacaan. Dengan demikian media *video* berbasis *flipped classroom* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran IPAS secara nyata, mudah untuk dipahami dan mendukung perkembangan keterampilan yang relevan dengan dunia modern.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media *video* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, penelitian pengembangan *video* membantu dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sekolah yang menggunakan teknologi modern dalam pembelajaran, termasuk pengembangan *video*, dapat meningkatkan daya saing mereka, hal ini menciptakan citra sekolah yang progresif dan inovatif.

Penelitian dan pengembangan media *video* berbasis *flipped classroom*

digunakan oleh lembaga sekolah sebagai bahan pertimbangan dan bahan acuan baru dalam menggunakan media sesuai dengan perkembangan teknologi yang berorientasi pada konsep pemahaman materi peserta didik, dengan demikian, penelitian pengembangan *video* bukan hanya memberikan manfaat langsung pada proses pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas sekolah secara keseluruhan.

4. Bagi Peneliti

Dengan menggunakan media *video* yang kreatif, peneliti dapat memberikan kontribusi signifikan pada literature ilmiah dan praktik pendidikan, penelitian ini dapat memberikan pandangan yang lebih baik tentang cara *video* dapat secara efektif, kemudian melalui penelitian ini dapat membangun kolaborasi dengan sesama peneliti, pendidik, dan praktisi pendidikan. Kesempatan ini membuka pintu untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan bertukar ide, yang dapat memperkaya pemahaman dan pengetahuan peneliti, Penelitian pengembangan media *video* berbasis *flipped classroom* sangat bermanfaat dalam menambah wawasan dan ilmu baru, peneliti memberikan pengalaman dalam mengimplementasikan *video* berbasis *flipped classroom* secara bertahap.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti dengan diuraikan sebagai berikut. :

1. Salah satu alat bantu utama yang digunakan guru dalam proses belajar-mengajar adalah media pendidikan.
2. *Video* adalah jenis media yang menggunakan dua buah *video* dan berdurasi lima belas menit, video pertama berdurasi sembilan menit, video kedua berdurasi

enam menit

3. *Flipped classroom* ini dapat digambarkan sebagai ruang kelas terbalik, yaitu jenis pengajaran di mana siswa mempelajari materi yang lebih lanjut di rumah mereka sesuai dengan tugas yang diberikan guru.
4. IPAS gabungan antara IPA dan IPS Media belajar yang berupa *video* kemudian diedit menjadi *video* pembelajaran yang sangat menarik.