

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MIN 2
KOTAWARINGIN TIMUR**



OLEH:

PUTRI HANDAYANI

PALANGKARAYA

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA

2021 M/1442

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MIN 2
KOTAWARINGIN TIMUR**

Skripsi

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Untuk Memenuhi
Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Putri Handayani

NIM: 1701170113

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2021 M/1442 H**

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Handayani
NIM : 1701170113
Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PGMI
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur”, adalah benar karya saya sendiri. Jika dikemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 18 Mei 2021
Yang membuat pernyataan,



Putri Handayani
NIM. 1701170113

PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas
V di MIN 2 Kotawaringin Timur

Nama : Putri Handayani

NIM : 1701170113

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

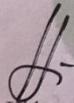
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, dapat disetujui untuk
disidangkan oleh Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Palangka Raya.

Palangka Raya, 18 Mei 2021

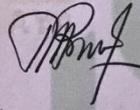
Pembimbing I,

Pembimbing II,



Sri Hidayati, M.A

NIP.19720929 199803 2 002



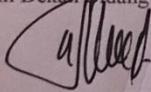
Sulistyowati, M.Pd.I

NIP. 19900101 201903 2 014

Mengetahui:

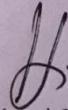
Ketua Jurusan Tarbiyah

Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd

NIP.19800307 200604 2 004



Sri Hidayati, M.A

NIP.19720929 199803 2 002

NOTA DINAS

Hal : Mohon Diuji Skripsi
Saudari Putri Handayani

Palangka Raya, 18 Mei 2021

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah
FTIK

IAIN Palangka Raya

di-

Palangka Raya

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, memeriksa, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudari:

Nama : **Putri Handayani**

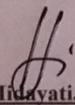
NIM : **1701170113**

Judul : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V DI MIN 2 KOTAWARINGIN
TIMUR**

Sudah dapat diujikan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di IAIN Palangka Raya. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

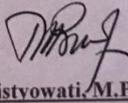
Pembimbing I,



Sri Hidayati, M.A

NIP.19720929 199803 2 002

Pembimbing II,



Sulistvowati, M.Pd.I

NIP. 19900101 201903 2 014

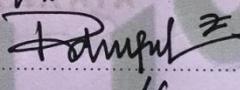
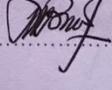
PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di
MIN 2 Kotawaringin Timur
Nama : Putri Handayani
NIM : 1701170113
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

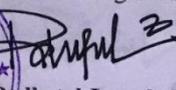
Telah diujikan dalam Sidang/Munaqasah Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palangka Raya pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 28 Mei 2021 M/ 16 Syawal 1442 H

TIM PENGUJI

1. Setria Utama Rizal, M.Pd (Ketua Sidang/Penguji) 
2. Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd (Penguji Utama) 
3. Sri Hidayati, MA (Penguji) 
4. Sulistyowati, M. Pd. I (Sekretaris Penguji) 

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Palangka Raya



Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd
NIP. 19671003 199303 2 001

ABSTRAK

Perubahan dunia pendidikan masa pandemi Covid-19 yang awalnya tatap muka menjadi belajar dari rumah, mau tidak mau pendidik harus mengganti arah kebijakan guna membantu kegiatan mengajar berjalan efektif meski dari rumah. Salah satu yang dapat digunakan adalah media seperti video. Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran dikemas secara menarik dalam bentuk video. Video dapat diproduksi baik guru maupun siswa sebagai penunjang pembelajaran. Video dikemas dalam durasi beberapa menit. Video dapat disajikan untuk semua ranah kebutuhan pembelajaran yaitu kognitif, efektif dan psikomotor. Maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran tematik di MIN 2 Kotawaringin Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran Tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur dan untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran Tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model ADDIE. Teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi sebagai validator, uji coba produk dilakukan dengan peserta didik kelas V.

Pengembangan dalam penelitian menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada validasi ahli media mendapatkan skor 85 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 94,44% termasuk kategori "sangat layak". Hasil validasi ahli materi dengan skor 82 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 91,11% termasuk kategori "sangat layak". Setelah proses validasi selanjutnya dilakukan tahap uji coba produk. Uji Coba perorangan diperoleh yaitu 91,79 % berada pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil diperoleh yaitu 86,41 % berada pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok besar yang dilakukan dikelas V diperoleh yaitu 89,74 % berada pada kategori sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, Tematik

THE DEVELOPMENT OF THEMATIC LEARNING VIDEO IN CLASS V AT MIN 2 KOTAWARINGIN TIMUR

ABSTRACT

The changes in the world of education during Covid-19 pandemic, which initially turned into face-to-face to learning from home, inevitably educators must change the policy direction to help teaching activities run effectively from home. One of the media which can be used is video. Along with the development of technology, the learning proses is attractively managed using videos. Videos can be produced by both teachers and students to support learning process. Videos are compacted in a few minutes. Videos can be presented for all domains of learning needs, those are cognitive, effective and psychomotor. So it is necessary to develop thematic learning videos in MIN 2 Kotawaringin Timur.

This study aimed to describe the development of the Thematic learning video media for class V in MIN 2 Kotawaringin Timur and to determine the feasibility of the Thematic learning video media for class V in MIN 2 Kotawaringin Timur.

This research was included to the type of research and development or known as Research and Development (R&D). The model used in this study was the ADDIE Model. Data collection techniques and instruments were observation, interviews, documentation and questionnaires. Questionnaires were given to media experts, material experts as validators, product trials were carried out with grade V students.

The development in research used ADDIE model which has five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation.

The results shows that the media expert validation gets a score of 85 with a maximum score of 90, the percentage of feasibility is 94.44%, which is categorized as "very feasible". The results of the validation of material experts with a score of 82 with a maximum score of 90 percentage of eligibility 91.11% is included in the "very feasible" category. After the validation process, the product trial stage is carried out. Individual trials obtain 91.79% in the very feasible category. The small group trial obtains 86.41% in the "very feasible" category. The score of percentage obtained from the large group trial conducted in class V is 89.74%. It is in the very feasible category.

Keywords: Development, Learning Videos, Thematic

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita ke jalan kebenaran dan peradaban sertajalan yang di ridhoi-Nya. Untuk memenuhi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana S-1 dalam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Palangka Raya, maka penulis mengajukan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MIN 2 KOTAWARINGIN TIMUR”.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh Karena itu, pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang telah mengizinkan untuk berkuliah di IAIN Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
4. Ibu Sri Hidayati, MA Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya sekaligus sebagai pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan,

saran, petunjuk motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai.

5. Ibu Sulistyowati, M.Pd.I pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, saran, petunjuk motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai.
6. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I Pembimbing Akademik sekaligus sebagai validator ahli media yang telah membimbing dari awal sampai selesai dan membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian .
7. Ibu Nanik Lestariningsih, M.Pd validator Ahli Materi yang telah membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
8. Ibu Nuur Qamariyah, S.Pd.I wali kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur yang telah meluangkan waktu untuk membantu dalam proses penelitian.
9. Bapak H. Aidi Rahmani Yadi, S.Pd.I, M.Pd Kepala MIN 2 Kotawaringin Timur yang telah mengizinkan melakukan penelitian di sekolah.
10. Bapak dan Ibu dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya yang memberi dukungan dan membantu penelitian.

Penulis harapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Palangka Raya, Mei 2021

Putri Handayani

MOTTO

Q.S An-Nahl 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “ keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab.kitab. dan Kami turunkan kepadamu al-Qur’an, agar kamu menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”. (Departemen Agama RI, 370)



TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri P dan K Nomor 158 Tahun 1987 (Departemen Agama RI)

No.	Arab	Latin	No.	Arab	Latin
1.	ا	A	16.	ط	Th
2.	ب	B	17.	ظ	Zh
3.	ت	T	18.	ع	'
4.	ث	Ts	19.	غ	Gh
5.	ج	J	20.	ف	F
6.	ح	H	21.	ق	Q
7.	خ	Kh	22.	ك	K
8.	د	D	23.	ل	L
9.	ذ	Z	24.	م	M
10.	ر	R	25.	ن	N
11.	ز	Z	26.	و	W
12.	س	S	27.	هـ	H
13.	ش	Sy	28.	ء	'
14.	ص	S	29.	ي	Y
15.	ض	Dh			

1. Vocal

Vocal dalam bahasa Arab ditulis dengan tanda atau harakat, seperti di bawah ini:

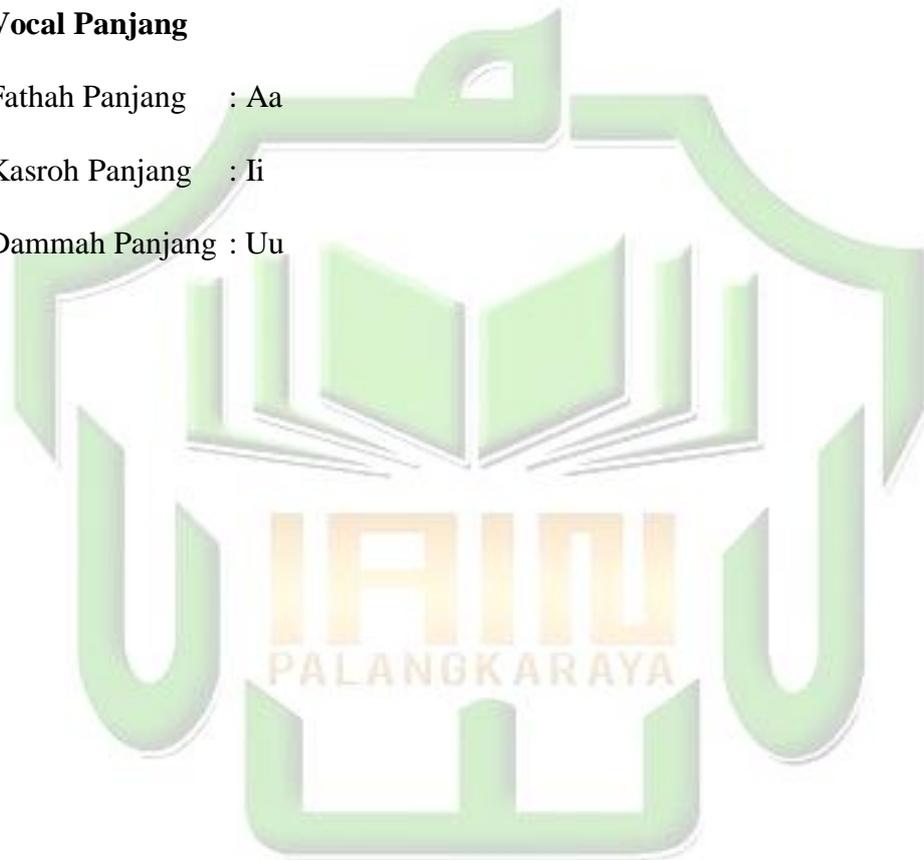
Tanda	Nama	Huruf Latin
ā	<i>Fathah</i>	A
ī	<i>Kasroh</i>	I
ū	<i>Dammah</i>	U

2. Vocal Panjang

Fathah Panjang : Aa

Kasroh Panjang : Ii

Dammah Panjang : Uu



PERSEMBAHAN

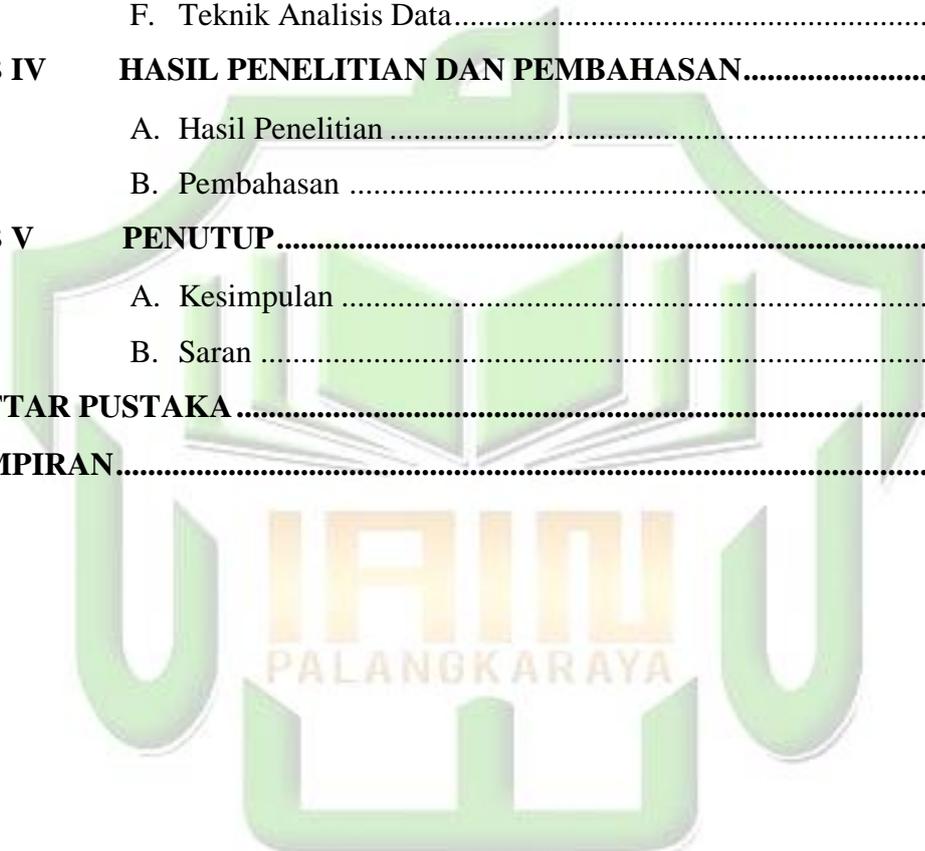
Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur saya ucapkan, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya, yang telah memberi semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya. Ayah saya Muhammad Yusuf dan ibu saya Mulidah yang tercinta dan tersayang yang selalu memberikan doa dan materinya. Untuk saudara-saudari saya Sri Murni Nengsih, Riny widya, Hendra, Hamdan dan Selviyani serta seluruh keluarga yang selalu memberi dukungan dan semangat dan memenuhi segala keperluan saya.

Tidak lupa dosen pembimbing dan dosen mata kuliah yang terhormat yang selalu membimbing dan memberikan ilmu serta pengalaman berharga selama perkuliahan. Serta sahabat-sahabat, teman-teman seperjuangan khususnya PGMI angkatan 2017.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINTALIS.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO	x
TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xi
PERSEMBAHAN.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kerangka Teoritis.....	13
B. Penelitian yang Relevan.....	19

	C. Kerangka berpikir.....	22
BAB III	METODE PENELITIAN	24
	A. Desain Penelitian.....	24
	B. Prosedur Penelitian.....	24
	C. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	27
	D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
	E. Uji Produk	33
	F. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
	A. Hasil Penelitian	36
	B. Pembahasan	74
BAB V	PENUTUP	81
	A. Kesimpulan	81
	B. Saran	82
	DAFTAR PUSTAKA	83
	LAMPIRAN.....	86

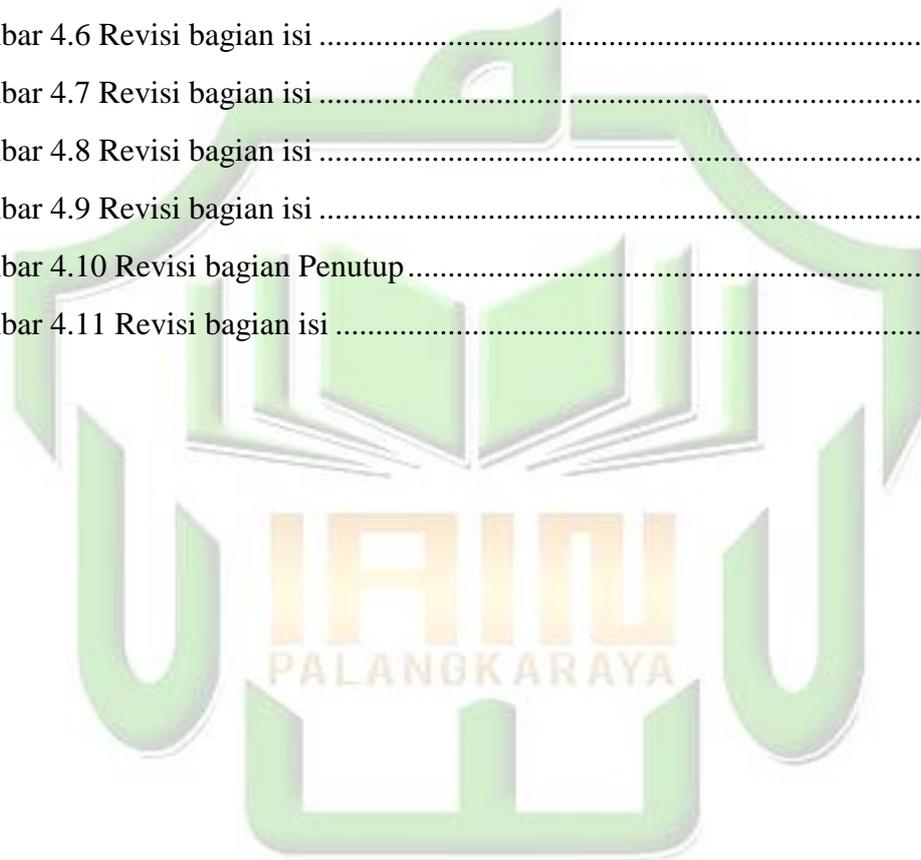


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian sebelumnya	21
Tabel 3.1 Kriteria Penskoran menggunakan Skala Likert	30
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Materi	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Media	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video untuk Peserta Didik.....	32
Tabel 3.5 Skala Presentase Kelayakan acuan penilaian data	35
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	38
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media pada validasi pertama	41
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media pada validasi kedua	44
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi pada validasi pertama.....	46
Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi pada validasi kedua	48
Tabel 4.6 Hasil uji coba oleh wali kelas V.....	50
Tabel 4.7 Hasil uji coba perorangan	51
Tabel 4.8 Hasil uji coba kelompok kecil.....	53
Tabel 4.9 Hasil uji coba kelompok besar	54
Tabel 4.10 Kelayakan video menurut ahli media validasi pertama	57
Tabel 4.11 Kelayakan video menurut ahli media validasi kedua	58
Tabel 4.12 Kelayakan video menurut ahli materi validasi pertama.....	60
Tabel 4.13 Kelayakan video menurut ahli materi validasi kedua	62
Tabel 4.14 Kelayakan video pembelajaran uji coba oleh wali kelas V	64
Tabel 4.15 Kelayakan video pembelajaran coba perorangan	65
Tabel 4.16 Kelayakan video pembelajaran uji coba kelompok kecil.....	67
Tabel 4.17 Kelayakan video pembelajaran coba kelompok besar	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Naskah Media Video Pembelajaran	43
Gambar 4.2 Bagian Pembukaan	46
Gambar 4.3 Bagian isi	46
Gambar 4.4 Bagian Penutup	46
Gambar 4.5 Revisi bagian isi	42
Gambar 4.6 Revisi bagian isi	43
Gambar 4.7 Revisi bagian isi	43
Gambar 4.8 Revisi bagian isi	43
Gambar 4.9 Revisi bagian isi	44
Gambar 4.10 Revisi bagian Penutup	44
Gambar 4.11 Revisi bagian isi	49



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka berfikir.....	23
Bagan 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Penetapan Judul dan Pembimbing	87
Surat Keterangan Lulus Seminar	88
Berita Acara Seminar Proposal	89
Surat Ijin Penelitian.....	71
Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	73
Surat Keterangan Validasi.....	74
Surat Keterangan Selesai Validasi	77
Lembar Validasi Instrumen	80
Hasil Uji Coba Kelompok Besar	84
Lembar Hasil Angket Ahli Media.....	88
Lembar Hasil Angket Ahli Materi	91
Materi Sub Tema 1	96
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	100
Silabus	105
Lembar Penilaian Akhir Semester Siswa	108
Profil MIN 2 Kotawaringin Timur	109
Storyboard dan Naskah	112
Gambar saat penelitian.....	122
Riwayat Hidup	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan dunia pendidikan masa pandemi Covid-19 yang awalnya tatap muka menjadi belajar dari rumah, mau tidak mau pendidik harus mengganti arah kebijakan guna membantu kegiatan mengajar berjalan efektif meski dari rumah. Dampak yang paling terlihat perubahan dunia pendidikan di tengah pandemi Covid-19 adalah keefektifan proses pembelajaran, karena tidak semua peserta didik mampu beradaptasi dengan metode pendidikan yang baru ini (Muhammad, 2020: 82).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 (Pengelola Web Kemdikbud, 2020). Pilihannya saat ini yang utama adalah untuk memutus mata rantai Covid-19 dengan kondisi yang ada semaksimal mungkin, dengan tetap berupaya memenuhi kebutuhan pendidikan.

Pada tanggal 24 maret Menteri Pendidikan juga mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa pandemi Covid-19. Dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilakukan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh (Fatma, 2020: 56)

Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) dilaksanakan untuk memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan pendidikan selama pandemi, melindungi warga satuan pendidikan dari Covid-19. Mencegah penyebaran dan penularan Covid 19 ini sendiri serta memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua (Pengelola Web Kemdikbud, 2020).

Pendidikan adalah salah satu aspek yang dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter anak bangsa. Oleh sebab itu, dalam proses pendidikan seorang pendidik harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi selalu berubah-ubah. Lebih-lebih pada saat sekarang ini masa Pandemi Covid-19 melanda dunia, berbagai sektor mengalami perubahan dan dituntut untuk menyesuaikan dengan keadaan. Termasuk salah satunya lembaga pendidikan juga harus mentransformasikan media pembelajaran di masa pandemi ini Covid-19 (Muhammad, 2020: 84).

Pembelajaran online ini tentu merupakan sebuah tantangan baru bagi pendidik yang membuat para pendidik harus menguasai media pembelajaran online untuk melangsungkan proses pembelajaran dan diharapkan mampu kreatif dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Irawati dkk, 2020: 119). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Pendidik dapat melaksanakan pembelajaran bersamaan di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti telegram, Whatsapp, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran (Muhammad, 2020: 92).

Tantangan yang dihadapi peserta didik saat ini sangat berbeda dengan masa sebelumnya. Oleh karena itu, dunia pendidikan khususnya para guru

dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Guru sekarang menghadapi generasi milenial. Perubahan peradaban termasuk di bidang teknologi mesti disikapi dengan tepat oleh para guru. Oleh sebab itu, media pembelajaran di dunia pendidikan juga harus disesuaikan (Mutia, 2017: 108).

Untuk media pembelajaran jarak jauh daring, Kemendikbud merekomendasikan laman untuk peserta didik sebagai sumber belajar. Untuk pembelajaran luring satuan pendidikan dapat memanfaatkan layanan yang disediakan oleh Kemendikbud yaitu TVRI, radio, modul, bahan ajar cetak, alat peraga dan media belajar (Pengelola Web Kemdikbud, 2020).

Media pembelajaran online dapat diartikan sebagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan atau digunakan, sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mencari apa yang sedang dibutuhkan. Misalnya mengunduh materi tentang ipa. Dalam pembelajaran online ada keuntungan dan kerugiannya, keuntungan penggunaan media pembelajaran adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan materi (Muhammad, 2020: 85).

Proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif walau pada pembelajaran daring diperlukan suatu media yang sesuai. Perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Media pembelajaran adalah segala yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan

minat belajar sehingga pembelajaran di dalam maupun di luar kelas efektif (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 4). Salah satu dari media pembelajaran yaitu video yang termasuk sebagai media audio visual.

Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran dikemas secara menarik dalam bentuk video. Video dapat diproduksi baik guru maupun siswa sebagai penunjang pembelajaran. Video dikemas dalam durasi beberapa menit. Video dapat disajikan untuk semua ranah kebutuhan pembelajaran yaitu kognitif, efektif dan psikomotor (Dewi dan Budiana, 2018: 131).

MIN 2 Kotawaringin Timur merupakan sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri yang merupakan salah satu sekolah yang juga melaksanakan pembelajaran secara daring pada masa pandemi wabah virus covid-19 ini. Berdasarkan permasalahan sekarang dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali Kelas V di Min 2 Kotawaringin Timur pada tanggal 24 juli 2020, pembelajaran secara daring lebih sering hanya diberi penugasan untuk siswa dan sedikit penjelasan dari guru ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Pada saat wawancara Ibu Nur Qomariyah pun memaparkan pembelajaran di MIN 2 Kotawaringin Timur ini selama Wabah Virus Corona bermacam-macam, guru terkadang menggunakan zoom untuk pembelajaran tapi sangat jarang karena disebabkan terkendala oleh jaringan, kuota, keterbatasan handphone dan lainnya. Peserta didik setiap dua kali seminggu

kesekolah untuk mengambil tugas dan mengumpulkan tugas, terkadang hanya melalui aplikasi Whatsapp saja (Nuur Qomariyah, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa pentingnya suatu media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran selain hanya memberikan tugas selama pembelajaran daring. Video pembelajaran dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif. Disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang mudah dimengerti dan dipahami serta dikemas dengan baik sehingga video pembelajaran siswa dapat belajar secara mandiri dan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Adapun penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan pengembangan video pembelajaran yaitu penelitian Melinda dkk (2017) menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak untuk proses pembelajaran. Sehingga peneliti merasa pentingnya untuk melakukan penelitian tentang “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V DI MIN 2 KOTAWARINGIN TIMUR”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas V MIN 2 Kotawaringin Timur, identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Mencegah penyebaran virus Covid-19, beberapa daerah menghentikan sementara proses pembelajaran di sekolah seperti di MIN 2 Kotawaringin Timur ini.
2. Guru umumnya hanya memberikan tugas pada proses pembelajaran daring.
3. Setiap tugas di berikan melalui HP atau telepon seluler milik orang tua.
4. Perlunya media penunjang dalam pembelajaran daring selain hanya memberikan tugas, salah satunya yaitu video pembelajaran seperti yang akan dikembangkan oleh peneliti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka masalah yang dibatasi yaitu:

Pengembangan Media dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video. Video pembelajaran dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik video pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video dan disajikan melalui youtube dan lain-lain. Dalam penelitian ini materi yang diambil yaitu Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran pertama di MIN 2 Kotawaringin Timur.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan paparan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran Tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran Tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya dapat ditulis sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran Tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran Tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai khasanah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang proses belajar mengajar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat tidak hanya bagi siswa, guru dan sekolah tetapi juga bagi peneliti sendiri.

a. Bagi siswa

- 1) Memberikan pengalaman dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga menjadikan siswa lebih antusias untuk belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Menanamkan rasa kesadaran siswa akan arti pentingnya manfaat teknologi informasi terhadap proses belajar siswa dan prestasi belajar siswa.

b. Bagi guru

- 1) Sebagai masukan bagi guru dalam pembinaan proses belajar mengajar, sehingga dapat mengambil langkah yang tepat dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.
- 2) Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan video pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, serta sebagai panduan pembelajaran bagi mata pelajaran sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang akan diterapkan dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran pada pembelajaran Daring

G. Spesifikasikan Produk Yang Dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media video dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media ini adalah Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran pertama.
2. Video dibuat dengan durasi waktu sesuai kedalaman materi yang disampaikan.
3. Media yang dibuat berupa video pembelajaran yang dapat disimpan di HP, *flash disk*, dapat juga dilihat di internet seperti youtube.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan berbagai komponen yaitu materi, KI/KD, Video, Musik, Animasi, gambar dan lain.lain.
5. Video pembelajaran ini dibuat dengan langkah yaitu menuliskan skenario sesuai materi, proses rekaman bisa menggunakan *smarphone*, selanjutya cari ilustrasi yang menunjang video tersebut seperti gambar, animasi dan lain-lain, terakhir proses *editting*, aplikasi yang digunakan adalah Camtasia Studio 8 dan Cap Cut.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media video pembelajaran ini yaitu:

- a. Media video pembelajaran tematik dengan materi Tema 8 ini mampu membuat peserta didik untuk lebih mudah memahami pembelajaran serta mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran walaupun dari rumah.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
- d. Butir-butir dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Video pembelajaran ini hanya dinilai oleh wali kelas, ahli media, ahli materi dan peserta didik.
- b. Video pembelajaran yang dikembangkan pada Tema 8 Sub Tema 1 pada Pembelajaran pertama.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli media dan ahli materi.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi pengembangan ini, sehingga diharapkan dapat mempermudah dan memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Sistematika penulisan proposal penelitian terdiri dari bagian

awal, bagian inti dan bagian akhir. Adapun sistematika penulisan proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal proposal penelitian ini terdiri dari halaman sampul depan, kata pengantar serta daftar isi.

2. Bagian Inti

Bab I: Pendahuluan, memuat latar belakang masalah penelitian ini, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan

Bab II: Kajian Pustaka, dalam kajian pustaka ini membahas mengenai hasil kajian pustaka yang mengungkapkan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip dan teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam pengembangan produk yang diharapkan. Dalam kajian pustaka ini memuat tentang kerangka teoritis yang berisi pengertian dan fungsi media pembelajaran, video pembelajaran serta materi pada Tema 3, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir.

Bab III: Metode Penelitian, yang memuat desain penelitian, prosedur penelitian, sumber dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji produk dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil penelitian dan pembahasan, yang memuat hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V: Penutup, yang memuat tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam skripsi penelitian ini terdiri dari daftar pustaka, daftar pustaka ini digunakan sebagai sumber atau rujukan seorang penulis dalam menulis dan lampiran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid 19

Adanya Virus Corona yang mewabah di dunia termasuk Indonesia, menjadi alasan ditetapkan Virus Corona menjadi sebuah Pandemi Global oleh WHO, akibatnya berdampak pada semua sektor termasuk pendidikan. Hal tersebut salah satunya ditindaklanjuti oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui surat edaran No 4 tahun 2020 yang isinya agar proses pelaksanaan belajar mengajar dilakukan dari rumah atau yang sering disebut dengan pembelajaran jarak jauh/daring, guna memutus mata rantai penyebaran Virus Corona (Gusti, dkk, 2020: 1).

Pemanfaatan internet dan teknologi multimedia dapat memudahkan metode transfer pengetahuan. Selain itu juga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas, sehingga dapat dikatakan bahwa bentuk pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital adalah pembelajaran daring yang merupakan solusi pada kondisi pandemi ini (Fatma, 2020: 56).

Pembelajaran daring dilakukan dengan disesuaikan kemampuan masing-masing sekolah. Belajar daring dapat menggunakan teknologi seperti *google classroom*, rumah belajar, *zoom*, video, telepon dan masih banyak lagi. Namun yang pasti harus dilakukan adalah pemberian tugas sehingga anak betul-betul belajar (Dewi, 2020: 58).

Beberapa sekolah yang belum dapat menyelenggarakan KBM daring dapat mengembangkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media

belajar alternatif selama peserta didik belajar di rumah, mereka dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang ada seperti buku siswa. Guru-guru juga bekerja dari rumah dengan berkoordinasi dengan orang tua, bisa melalui video call maupun foto kegiatan anak di rumah untuk memastikan adanya interaksi antara guru dengan orang tua.

Menurut Moore, Dicson-Deane and Galyen, 2011 dalam (Gusti, dkk, 2020: 2) bahwa pembelajaran daring memiliki kekuatan, tantangan serta hambatan tersendiri. Pembelajaran daring/online adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dan kemampuan untuk menimbulkan berbagai macam interaksi pembelajaran.

2. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan tipe penelitian yang berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya. Penelitian pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan produk, melainkan menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan di lapangan.

Menurut Setyosari (2020) Penelitian pengembangan merupakan kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal (Rayanto dan Sugianti, 2020:20).

3. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar. Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2013: 3). Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atas penyalur pesan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar.

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh peserta didik. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, maka semakin sedikit pengalamn yang akan diperoleh peserta didik.

4. Pengertian media pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web (Yaumi, 2018: 7).

Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan keperluan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala yang menyangkut *software* dan *hardware*. Dapat digunakan untuk menyampaikan materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar sehingga pembelajaran di dalam maupun di luar kelas efektif (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 4).

5. Fungsi Media

Saat ini di dalam era informasi, media telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan, walaupun dalam derajat yang berbeda. Selanjutnya Sudirman, dkk (1990) dalam (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 5) menyampaikan fungsi media yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b. Mengetahui keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa, dan
- d. Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

6. Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu media berbasis audio-visual. Pembelajaran dengan memanfaatkan media audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, video-vidivisum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat. Dalam kamus bahasa Indonesia video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi (Limbong, dkk, 2020: 2).

Video diartikan juga sesuatu yang berkaitan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda seperti definisi tersebut, video adalah “the stroge of visuals and their display on television-type screen” penyimpanan atau perekaman gambar dan penayangan pada layar televisi (Busyaeri dkk, 2016: 127). Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video adalah suatu yang dapat dilihat seperti gambar dan dapat juga bersuara. Dengan perkembangan iptek yang begitu pesat banyak bahan belajar yang bermunculan untuk membantu pembelajaran dalam mengajarkan peserta didik.

Bahan belajar tersebut berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang dapat digunakan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu dengan bahan belajar para peserta didik dapat memperoleh informasi untuk dijadikan sebagai sumber belajar penunjang proses pembelajaran di kelas yang nantinya dapat didiskusikan bersama.

Secara umum, bahan belajar video adalah bahan belajar yang dalam penyampaiannya terdapat gambar dan suara. Bahan belajar video dapat juga disebut dengan bahan belajar audiovisual, ini dikarenakan penggabungan dari gambar dan suara dalam penggunaannya.

a. Kelebihan video (Daryono dkk, 2020: 60), antara lain:

- 1) Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- 2) Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
- 3) Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar.
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 6) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.
- 7) Dapat menyajikan laporan-laporan aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.

b. Kekurangan video (Kustandi dan Darmawan, 2020: 243) antara lain:

- 1) Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat dipertunjukkan gambar-gambar bergerak terus, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan video tersebut.
- 3) Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.

Manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran Busyaeri dkk,2016: 129), di antaranya adalah:

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang sebentar.
- c. Dapat mengajak peserta didik berpertualang dari tempat satu ke tempat yang lainnya, dan dari waktu ke waktu yang lain.
- d. Bisa diulang-ulang bila perlu.
- e. Pesan yang diberikan cepat dan mudah dipahami atau diingat.
- f. Mengembangkan imajinasi dari peserta didik.
- g. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih nyata.
- h. Dapat berperan sebagai media untuk mendokumentasikan realistik sosial yang akan di pelajari di dalam kelas.

7. Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu. Pembelajaran menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran terpadu didefinisikan sebagai pembelajaran yang menghubungkan berbagai gagasan, konsep, keterampilan, sikap, dan nilai, baik antar mata pelajaran maupun dalam satu mata pelajaran (Malawi dan Kadarwati, 2017: 1). Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi.

Pembelajaran tematik merupakan belajar yang menggunakan tema sebagai pengait berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik adalah satu model pembelajaran terpadu yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak (Prastowo, 2019: 1). Pada penelitian ini materi yang diambil adalah materi kelas 5 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran pertama.

B. Penelitian yang Relevan

1. Vannisa Aviana Melinda dkk (2019) dalam dengan Judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada kelas V SDN Kraton-Kencong” pengembangan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ASSURE, model

pembelajaran yang lebih menekankan pada kesesuaian antara materi dengan pemilihan media dan metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) secara keseluruhan dinyatakan sangat layak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain, ahli media, siswa perorangan, siswa kelompok kecil dan siswa kelompok besar/lapangan.

2. Friendha Yuanta (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar“. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar untuk pembelajaran IPS di kelas IV SD. Pengembangan ini menggunakan model ASSURE.
3. Muhammad Faisal Arif (2019) yang berjudul “Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar” model yang digunakan dalam penelitian ini ada model Sadiman 2010. Model dari Sadiman merupakan pengembangan yang menggunakan acuan dalam produksi media. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, pengembangan materi, pengembangan alat evaluasi, menyusun naskah, produksi menyusun petunjuk pemanfaatan validasi/tes uji coba dan revisi. Pengembangan dalam penelitian ini dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran IPS Kelas IV, diperoleh dari nilai hasil validasi ahli media, ahli materi dan uji coba kepada siswa kemudian dilakukan *post test*.

Dari beberapa penelitian sebelumnya atau relevan dapat ditulis perbedaan dan persamaan dari penelitian ini dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Persamaan dan Perbedaan dengan penelitian sebelumnya/relevan

No	Judul/Penulis	Persamaan	Perbedaan
1	Vannisa Aviana Melinda dkk (2019) dalam dengan Judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada kelas V SDN Kraton-Kencong”	Penelitian pengembangan media video pembelajaran	Video dalam penelitian sebelumnya merupakan video berbasis Virtual Field Trip suatu video yang dapat membawa siswa pada tempat atau kejadian sedangkan dalam penelitian ini merupakan video pembelajaran yang disajikan meyerupai pembelajaran di kelas dengan guru menjelaskan
			Materi penelitian vannisa pembelajaran IPS sedangkan penelitian ini tematik
			Model yang digunakan dalam penelitin Vannisa yaitu ASSURE sedangkan dalam penelitian menggunakan ADDIE
2	Friendha Yuanta (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar “.	Penelitian pengembangan media video pembelajaran	Dalam penelitian Muhammad pada materi IPS atau hanya 1 mata pelajaran sedangkan penelitian ini pembelajran Tematik
			Model pengembangan yang digunakan dan penelitian Friendha menggunakan <i>Post test</i> untuk melihat hasil belajar
3	Muhammad Faisal Arif	Penelitian	Dalam penelitian

	(2019) yang berjudul Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar	pengembangan media video pembelajaran	Muhammad pada materi IPA yaitu gaya sedangkan penelitian ini pembelajaran Tematik
			Model penelitian Muhammad model ASSURE sedangkan dalam penelitian ini model ADDIE

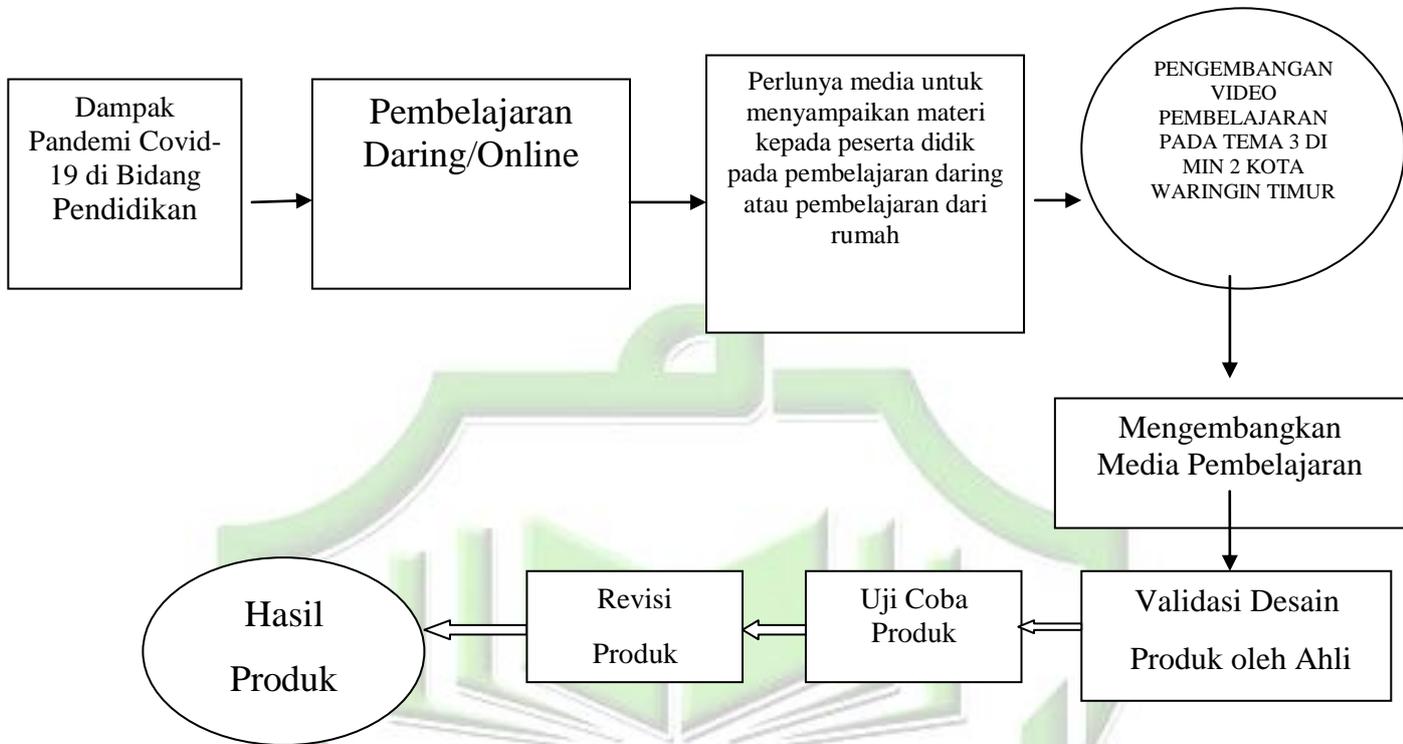
C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik atau siswa dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Proses tersebut dipengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat terlebih pada masa pandemi sekarang ini. Media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini media atau produk yang akan dikembangkan adalah media video pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran daring atau pembelajaran dari rumah.

Penggunaan video pembelajaran dipilih karena salah satu untuk penunjang belajar peserta didik di rumah.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R&D)*. Menurut Sujadi dalam (Alfianika, 2018: 158) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Mutia, 2017: 109).

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian pengembangan. Langkah-langkah yang diambil

harus sesuai dengan kajian teori. Berikut prosedur penelitian model ADDIE (Hari, 2020: 34)

1. Tahap Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukan kajian. Kajian ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Di sini peneliti melakukan kajian yang berkaitan dengan tematik yang menyangkut tentang materi, Kompetensi inti, Kompetensi dasar, dan indikator dalam materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan, Pembelajaran pertama.

Pada tahap ini juga dilakukan analisis peserta didik dan guru. Dalam penelitian ini dilakukan di kelas V, peserta didik kelas V berusia dari 10 sampai 12 tahun dengan jumlah 18 orang. Guru atau wali kelas V bernama ibu Nuur Qomariyah S.Pd.

2. Tahap Desain

Tahap ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam merancang video pembelajaran. Tahap ini berupa penyusunan materi, materi yang disampaikan dalam produk video pembelajaran berdasarkan literatur yang sesuai dengan materi. Setelah tersusun dengan sistematis dari segi materi dilanjutkan dengan penyusunan *storyboard* untuk acuan dalam proses perekaman dan yang terakhir proses *editing*.

3. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan.

Dalam penelitian ini yang dikembangkan merupakan suatu produk yaitu video pembelajaran. Produksi Media Video Pembelajaran Tahap awal dalam pengembangan produk adalah mulai proses perekaman video. setelah proses perekaman pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan dan lain-lain, kemudian mulai mengedit video menggunakan bantuan aplikasi.

4. Implementasi

a. Uji Ahli Media dan Materi

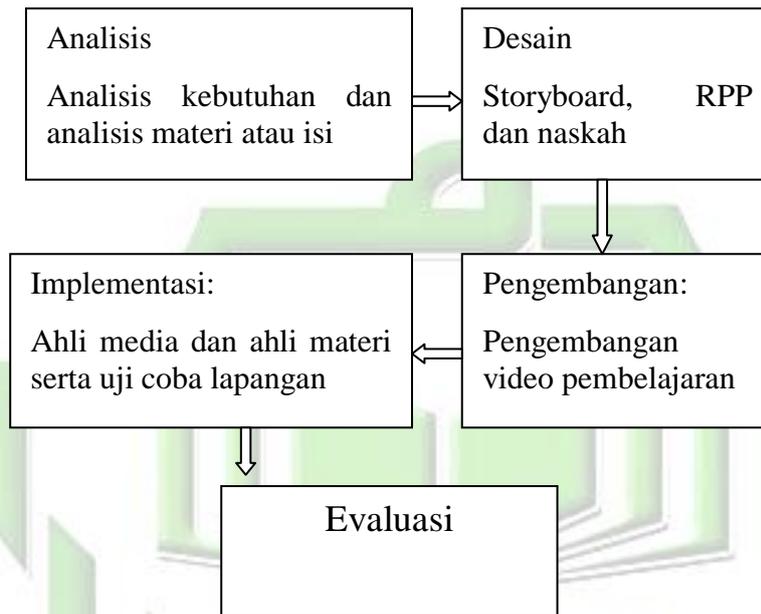
Setelah produksi selesai dikembangkan, langkah berikut yang adalah uji validasi oleh ahli materi dan dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media (dosen). Berdasarkan data dari validasi ahli dan juga masukan yang telah diterima, selanjutnya peneliti menggunakan data tersebut sebagai bahan revisi produk

b. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan cara meminta siswa kelas V untuk melihat atau menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran daring dan mengevaluasinya, melalui angket yang telah disediakan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh penelitian, masukan-masukan maupun koreksi tentang produk yang telah direvisi dan diuji coba sebelumnya.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal telah dilakukan. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif.



Gambar 3.1 Langkah-langkah model pengembangan ADDIE

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data sebagai berikut Suharmi Arikunto dalam (Dimyati, 2013: 39)

- a. Sumber data primer adalah sumber data yang pertama. Dari subjek atau objek penelitianlah data penelitian langsung diambil. Dalam penelitian sumber data primernya adalah guru kelas lima di MIN 2 Kota Waringin

Timur dengan mewawancarai untuk mendapatkan informasi serta hal-hal yang diperlukan dalam penelitian.

- b. Sumber data sekunder atau pelengkap sumber data ini bisa diambil dari pihak mana saja yang bisa memberikan data guna melengkapi kekurangan dari data yang diperoleh melalui sumber data primer. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah literatur, artikel, jurnal serta situs internet yang berkenan dengan penelitian yang dilakukan sebagai bahan referensi.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut yaitu:

- a. Subjek validasi produk, Ahli media yang berjumlah 1 orang, yaitu adalah dosen atau pakar media untuk menilai produk dari segi tampilan dan ahli materi berjumlah 1 orang untuk menilai kelayakan isi materi
- b. Subjek uji coba produk

Peserta didik sebagai subjek uji coba produk kelas lima di MIN 2 Kota Waringin Timur

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan observasi. Angket disini sebagai instrumen pengumpulan data. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media video pembelajaran. Instrumen adalah alat atau

fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Arikunto, 2006:160).

- a. Wawancara dilakukan dengan guru pengampu atau wali kelas lima dan kepala sekolah untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan.
- b. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan melihat bagaimana pembelajaran di MIN 2 Kotawaringin Timur selama masa pandemi dan metode-metode serta media-media apa saja yang digunakan guru dalam pembelajaran daring pada masa pandemi ini.
- c. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non insani. Sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman (Suwendra, 2018: 65). Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto, buku siswa, RPP dan silabus.
- d. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian.. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala likert. “Angket tertutup memiliki

jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lain” (Mulyatiningsih, 2011: 29). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk menggali tentang kelayakan produk yang dikembangkan, yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan siswa kelas V. Alternatif jawaban menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang (Sudaryono, 2016:100). Yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang, sangat kurang.

Tabel 3.1. Kriteria Penskoran menggunakan skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sudaryono, 2016:101)

Berdasarkan tabel di atas terdapat empat alternatif jawaban yang masing-masing memiliki bobot nilai berbeda pada setiap pilihan jawaban. Alternatif jawaban sangat baik (SB) memiliki bobot nilai 4, baik (B) memiliki bobot nilai 3, Cukup (C) memiliki bobot nilai 2, dan yang paling rendah adalah alternatif jawaban Kurang (K) yang memiliki bobot nilai (1).

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Materi

Aspek Penilaian	Indikator	
Kualitas aspek materi pembelajaran	Kesesuaian Kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dengan isi materi	1-3
	Kesesuaian Silabus, RPP dengan isi materi	4-5
	Ketepatan urutan materi	6
Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik	Sistematika dalam video pembelajaran sudah tepat untuk anak sekolah dasar	7-8
	Keterlibatan peserta didik secara aktif melalui produk	9-10
	Isi/materi yang ada dalam video pembelajaran sudah tepat untuk anak sekolah dasar	11
	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	12
Bahasa	Penulisan-penulisan istilah atau materi dalam video jelas	13
	Ketepatan dan kejelasan bahasa	14-15
	Penggunaan bahasa yang komunikatif	16
Kualitas materi	Kejelasan materi	17
	Kedalaman materi	18

(dimodifikasi dari penelitian Krismanto, 2016)

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Media

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir
Tampilan Produk	Durasi video	1-3
	Kejelasan gambar pada video	4
	Kualitas <i>editing</i> produk	5
	Ketepatan pencahayaan	6
	Pemilihan gambar pendukung dalam video	7
	Tata letak tulisan dalam video	8
	Ketepatan pemilihan kombinasi warna	9
Aspek audio media	Kejelasan suara	10
	Backsound yang mendukung video	11
	Sound effect yang mendukung	12
Pengoperasian media	Kemudahan dalam penggunaan media	13
	fleksibilitas penggunaan media	14
Penulisan	Warna, pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam video	15-17
	kejelasan teks untuk dibaca	18

(dimodifikasi dari penelitian Krismanto, 2016)

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video untuk peserta didik

Aspek penilaian	Indikator	No Butir
Aspek materi	Materi yang disajikan dalam video mudah dipahami	1
	Materi sesuai	2
	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	3
Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik	Video ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	4
	Video menarik dan menyenangkan	5
	Video membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	6
Aspek media	Video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	7
	Video ini mudah dalam penggunaannya	8
	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	9
	Gambar dalam video menarik dan sesuai materi yang ditampilkan	10
	Ukuran, jenis dan warna pada video mudah dibaca	11-13

(dimodifikasi dari penelitian Krismanto, 2016)

E. Uji Produk

Sebelum media dibuat oleh peneliti untuk ditepakan di sekolah yang bersangkutan maka media yang peneliti buat terlebih dahulu akan di uji coba produk, baik uji coba isi maupun kelayakan media (Agustini dan Gede, 2020: 65). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran yang nantinya dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran daring. Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media, validitas dan efektivitas produk. Produk berupa

video pembelajaran yang nantinya akan diuji tingkat validitasnya. Tingkat kelayakan video pembelajaran ini diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi.
2. Uji coba lapangan, tujuan uji coba ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam uji coba lapangan ini terbagi menjadi 3 tahap, yaitu:
 - a. Uji coba perorangan, tahap uji coba pertama adalah uji coba perorangan dengan memilih 3 peserta didik yang memiliki kemampuan sangat pandai, pandai, dan kurang pandai.
 - b. Uji coba kelompok kecil, tahap uji coba pertama adalah uji coba perorangan dengan memilih 6 peserta didik yang memiliki kemampuan sangat pandai, pandai, dan kurang pandai.
 - c. Uji coba kelompok besar, tahap ini dilakukan pada satu kelas yaitu peserta didik kelas V (lima) yang memiliki kemampuan sangat pandai, pandai, dan kurang pandai.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan video pada tema 8. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat

uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Untuk menganalisis kelayakan media video pembelajaran dilakukan langkah-langkah berikut ini (Indriana dan Ani, 2012:88-89)

1. Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian.
2. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

x = skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

Selain di atas, dapat pula ditentukan kriteria kelayakan media video pembelajaran secara keseluruhan yaitu dengan mengalihkan skor penilaian dengan jumlah indikator yang diukur di tiap aspek dengan tingkat kelayakan yang diharapkan. Digunakan teknik presentase dalam menganalisis data dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

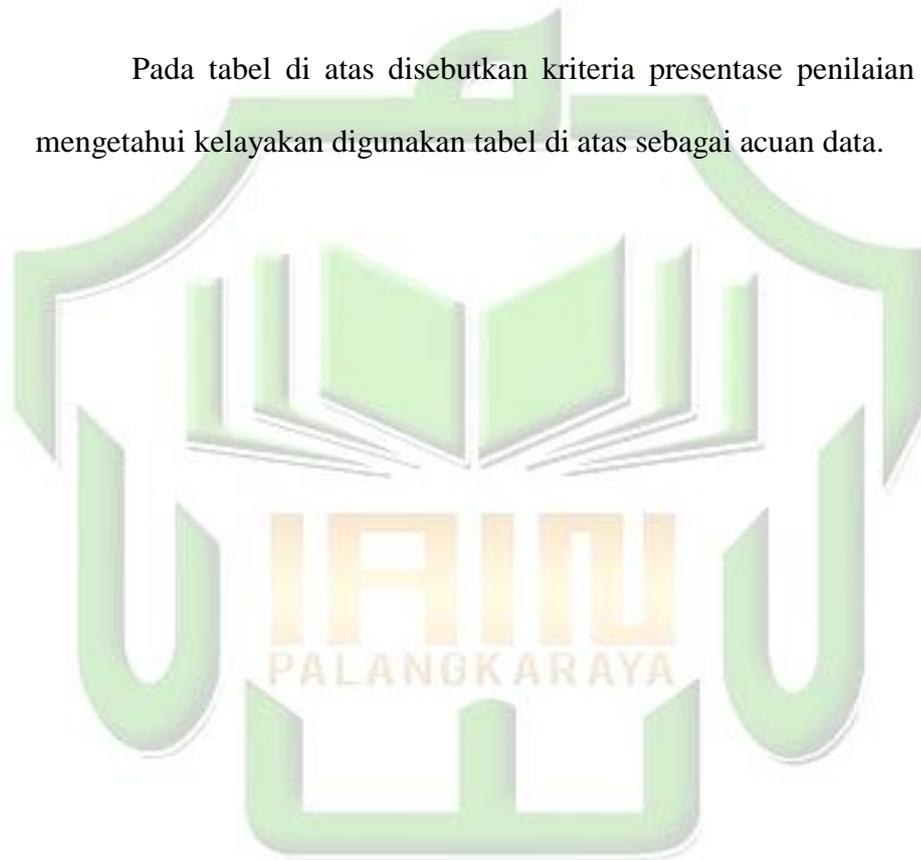
(Asyhari dan Silvia, 2016:7)

Tabel 3.6. Skala Presentase Kelayakan acuan penilaian data

No	Presentase Penilaian	Kriteria
1	81-100%	Sangat layak
2	61-80%	Layak
3	41-60%	Cukup layak
4	21-40%	Kurang layak
5	0-20%	Tidak layak

(Asyhari dan Silvia, 2016:7)

Pada tabel di atas disebutkan kriteria presentase penilaian untuk mengetahui kelayakan digunakan tabel di atas sebagai acuan data.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu model ADDIE (Analisis, Desain, Development/pengembangan, Implementasi dan evaluasi). Berikut paparan hasil dari penelitian pengembangan video pembelajaran tematik:

a. Tahap Analisis

1) Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan observasi langsung ke sekolah dan wawancara. Wawancara pertama kali pada tanggal 24 juli 2020, wawancara dan observasi kedua senin 15 february 2021, dijelaskan oleh wali kelas ibu Nuur Qamariyah bahwa pembelajaran selama masa pandemi guru di sekolah biasanya memberikan tugas kepada peserta didik melalui WhatsApp atau mengambil tugas ke sekolah, karena di wilayah tersebut jaringan internet tidak mendukung ini menyebabkan sulit untuk melakukan pengajaran secara daring

seperti zoom dan lain lain. Jadi dengan media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain dapat digunakan di kelas media video pembelajaran ini juga dapat menjadi pendamping belajar peserta didik di rumah terlebih pada masa pandemi Covid-19 ini.

2) Analisis Karakter Peserta Didik

Selanjutnya adalah analisis peserta didik, peserta didik dalam penelitian adalah kelas V yang berjumlah 18 orang kisaran usia dari 10 sampai 12 tahun. yang terdiri dari 10 laki-laki dan 8 perempuan. pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subyek agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal. Oleh karena itu perlu memahami karakteristik peserta didik.

Karakteristik peserta didik akan berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran. kebergaman karakter peserta didik menuntut guru untuk kreatif memilih media dan strategi dalam pembelajaran pada masa pandemi ini (Sumarsono dkk, 2020:6). Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan peneliti bahwa peserta didik lebih sering menggunakan atau bermain *handphone* pada generasi sekarang terlebih pada pembelajaran daring atau BDR seperti sekarang ini. Ketertarikan peserta didik kepada *handphone* lebih banyak dari pada untuk membaca buku, bahkan untuk mengerjakan

tugas yang sebenarnya materi-materi ada di dalam buku mereka lebih dominan menggunakan *handphone*. Didukung dengan pendapat Sarkim, 2020:50) bahwa TIK telah mengubah aktivitas pembelajaran. Berbagai informasi dapat diperoleh melalui jaringan internet yang dapat diakses melalui alat seperti *handphone* yang bisa digenggam dan dibawa ke mana-mana. Oleh sebab itu video pembelajaran atau media lainnya yang berhubungan dengan multimedia yang dapat diakses melalui *handphone* perlu untuk menunjang proses pembelajaran melihat bagaimana peserta didik masa sekarang ini.

3) Analisis Materi

Pada tahap analisis isi juga mengkaji tentang kurikulum yaitu Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator serta materi yang terdapat dalam tema pada penelitian ini yaitu tema 8 Lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, pada pembelajaran pertama ini terdapat dua Kompetensi Dasar yaitu Bahasa Indonesia dan IPA. Berikut uraian materi dari Tema 8, yaitu:

Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedur, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara menghormati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi inti 1 untuk sikap spiritual, kompetensi inti 2 untuk sikap sosial, kompetensi inti 3 untuk sikap pengetahuan yaitu pengetahuan atau materi yang akan dipelajari pada tema 8 lingkungan sahabat kita sub tema 1 manusia dan lingkungan, sedang kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia: 3.8 Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi	Bahasa Indonesia: 3.8.1 Membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
IPA: 3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	IPA: 3.8.1 Mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan

Terdapat 2 kompetensi dasar dalam materi pada penelitian ini yaitu Bahasa Indonesia, Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada tes nonfiksi. Indikator yang diambil yaitu membaca teks narasi peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi, teks nonfiksi yaitu teks yang disusun berdasarkan data valid tentang pengetahuan tanpa mengurangi isi data tersebut atau bisa juga disebut dengan cerita nyata. Jadi materi yang dibahas yaitu menentukan atau mencari tentang di mana, kapan, apa penyebab, bagaimana, tindakan yang ada dalam teks nonfiksi tersebut. Kompetensi dasar kedua adalah IPA, Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Indikatornya adalah mengidentifikasi manfaat air bagi manusia, hewan, dan tumbuhan. Pembahasannya terkait dengan apa saja manfaat air bagi makhluk hidup yang termasuk di dalamnya manusia, hewan dan tumbuhan.

Materi yang terdapat dalam tema ini yaitu:

1. Teks yang berjudul “Demi air bersih, warga Waborobo rela berjalan sejauh 15 kilometer”
2. Fungsi air bagi manusia, hewan dan tumbuhan

b. Tahap Design

Pada tahap ini dilakukan pendesain produk sesuai dengan proses analisis isi yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, materi dan siswa kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur. Dalam pembuatan media video pembelajaran ini hal yang perlu disiapkan yaitu *storyboard* digunakan untuk menggambarkan alur cerita secara garis besar mulai dari awal, pertengahan hingga akhir. Ini berfungsi untuk proses perencanaan awal pembuatan video agar sistematis, terarah dan digunakan sebagai acuan pembuatan video. Mempersiapkan Naskah sesuai materi dan menyusun RPP. Berikut *Storyboard* yang telah disusun:

Storyboard Video Pembelajaran Tematik Kelas V
Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita

No	Deskripsi	Narasi	Waktu	Lokasi	Suara/Latar
1	Pengantar	Video yang berkaitan dengan Tema 8 Sub Tema 1 yaitu manusia dan lingkungan sebagai pengantar sebelum masuk ke materi	9 detik	Manusia, tumbuhan dan hewan di sawah dan sungai (animasi/cartoon)	Musik gembira
2	Opening	Narator menyapa dan menyampaikan materi yang akan dibahas disertai teks	22 detik	Latar persawahan (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
3	Penjelasan KD, Indikator	Penjelasan Kompetensi Dasar dan Indikator disertai teks	35 detik	Latar merah	Narator/Bensound-ukulele
4	Teks tentang “Demi air bersih, warga Waborobo Rela Berjalan sejauh 15 kilometer”	Tampilan teks “Demi air bersih, warga Waborobo rela Berjalan sejauh 15 kilometer” dengan suara narator membacakan teks	1 menit 10 detik	Latar putih	Narator/Bensound-ukulele
5	Penjelasan tentang teks “Demi air bersih, warga Waborobo Rela Berjalan	Penjelasan tentang teks oleh narator	1 menit 5 detik	Latar putih	Narator/Bensound-ukulele

			(animasi/cartoon)	ukulele
5	Membaca Teks	Narator membaca teks yang berjudul "Masyarakat pesisir kotawaringin Timur Kesulitan Mencari Air Bersih" disertai video yang menunjukkan peristiwa dalam teks	Latar persawahan (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
6	Membahas teks dan pertanyaan	Narator menjelaskan mengenai teks dan menjawab pertanyaan sebelumnya terkait teks yang sudah dibacakan	Latar persawahan (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
7	Penjelasan manfaat air bagi manusia	Narator menjelaskan manfaat air bagi manusia disertai dengan gambar dan teks	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
8	Penjelasan manfaat air bagi hewan	Narator menjelaskan manfaat air bagi hewan disertai dengan gambar dan teks	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
9	Penjelasan manfaat air bagi tumbuhan	Narator menjelaskan manfaat air bagi tumbuhan disertai dengan dan teks	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
10	Evaluasi	Narator memberikan evaluasi dengan soal pilihan ganda berjumlah lima soal	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-

				ukulele
11	Refleksi	Narator memberikan semangat kepada peserta didik	Latar halaman sekolah (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
12	Penutup	Ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing	Latar merah dan Manusia, tumbuhan dan hewan di sawah dan sungai (animasi/cartoon)	Narator/musik gembira

Gambar 4.1 Storyboard sebelum revisi

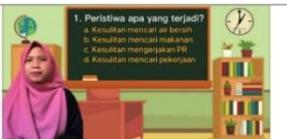
Naskah Video Pembelajaran Tematik Kelas V

Tema 8 : Lingkungan Sahabat Kita
Sub Tema : Manusia dan Lingkungan

No	Deskripsi	Gambar	Narasi	Lokasi	Suara/ Latar
1	Pengantar		Video yang berkaitan dengan Tema 8 Sub Tema 1 yaitu manusia dan lingkungan sebagai pengantar sebelum masuk ke materi	Manusia, tumbuhan dan hewan di sawah dan sungai (animasi/cartoon)	Musik gembira
2	Opening		Narator menyapa dan menyampaikan materi yang akan dibahas disertai teks	Latar di persawahan (animasi/cartoon)	Narator/ Bensound-ukulele

3	Penjelasan KI, KD, Indikator		Penjelasan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator dengan teks	latar merah dan di persawahan (animasi/cartoon)	Narator/ Bensound-ukulele
4	Pertanyaan		Narator menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan teks nonfiksi	Latar di persawahan (animasi/cartoon)	Narator/ Bensound-ukulele
5	Membaca Teks		Narator membaca teks yang berjudul "Masyarakat pesisir kotawaringin Timur Kesulitan Mencari Air Bersih" disertai video yang menunjukkan peristiwa dalam teks	Latar di persawahan (animasi/cartoon)	Narator/ Bensound-ukulele

6	Membahas teks dan pertanyaan		Narator menjelaskan mengenai teks dan menjawab pertanyaan sebelumnya terkait teks yang sudah dibacakan	Latar di persawahan (animasi/cartoon)	Narator/ Bensound-ukulele
7	Penjelasan manfaat air bagi manusia		Narator menjelaskan manfaat air bagi manusia disertai dengan gambar dan teks	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/ Bensound-ukulele

8	Penjelasan manfaat air bagi hewan		Narator menjelaskan manfaat air bagi hewan disertai dengan gambar dan teks	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
9	Penjelasan manfaat air bagi tumbuhan		Narator menjelaskan manfaat air bagi tumbuhan disertai dengan dan teks	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
10	Evaluasi		Narator memberikan evaluasi dengan soal pilihan ganda berjumlah lima soal	Latar ruang kelas (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
11	Refleksi		Narator memberikan semangat kepada peserta didik	Latar halaman sekolah (animasi/cartoon)	Narator/Bensound-ukulele
12	Penutup		Ucapan terimakasih kepada dosen pembimbing	Latar merah dan Manusia, tumbuhan dan hewan di sawah dan sungai (animasi/cartoon)	Narator/musik gembira

Gambar 4.1 Naskah Video Pembelajaran

Selanjutnya mempersiapkan alat-alat untuk proses perekaman video. Alat-alat yang digunakan yaitu:

- 1) Handphone untuk merekam
- 2) Kain berwarna hijau untuk latar yang digunakan dalam proses perekaman.

c. Pengembangan

Pada tahap ini yaitu proses pengembangan media video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan. Berikut langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran yaitu:

1) Pembuatan video atau proses perekaman

Berikutnya proses perekaman video sesuai dengan *storyboard* dan naskah yang telah disusun sebelumnya. Perekaman ini dilakukan disebuah ruangan dengan pencahayaan yang bagus, latar hijau atau green screen. green screen adalah teknik khusus untuk editor menghapus warna yang dipilih (biasanya hijau) dari rekaman dan kemudian latar hijau ini diganti dengan gambar lain sesuai yang telah tersusun di *storyboard*.

Berikut merupakan tim produksi yang terlibat:

- a) Sutradara : Subahan
- b) Pengarah : -Muhammad Sybarina M.Pd.I
-Nanik Lestariningsih M.Pd
- c) Penanggung jawab : Putri Handayani
- d) *Editting* : Putri Handayani
- e) Narator : Putri Handayani
- f) Kameramen : Sri Wahyuni
- g) Lighting : Nikey Nurtasya

2) Gambar, ilustrasi dan musik

Setelah proses perekaman video selanjutnya mencari gambar-gambar, ilustrasi dan backsound yang mendukung untuk video pembelajaran dan yang berkaitan dengan materi dalam pengembangan ini yaitu tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan.

3) Proses *Editing*

Proses ini dilakukan setelah semua proses di atas telah dilaksanakan. Aplikasi pertama yang digunakan yaitu Cap Cut aplikasi video ini digunakan untuk mengganti latar video pershot, dan memasukkan teks serta gambar-gambar pendukung pada video. Gambar dan teks dimasukkan dengan latar, warna yang sesuai agar jelas . Pada aplikasi VN digunakan untuk menyatukan semua video dan memasukkan backsound yang sesuai.





Gambar 4.2 Bagian Pembukaan



Gambar 4.3 Bagian Isi



Gambar 4.4 Bagian Penutup

d. Implementasi

Setelah produk atau media video pembelajaran selesai dikembangkan, langkah berikut yang dilakukan adalah uji validasi oleh

ahli materi dan ahli media. Ahli media diambil dari dosen yang menangani atau pakar dalam hal media pembelajaran sedangkan ahli materi adalah dosen yang berkompeten dalam menguji materi dari media yang dikembangkan, Uji coba lapangan oleh peserta didik kelas 5 dengan mengisi angket dan memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan video pembelajaran melalui google form. Dari hasil validasi dapat diketahui layak tidaknya media digunakan. Adapun tahap validasi sebagai berikut:

1) Validasi ahli media

Pada proses validasi peneliti menyerahkan media video pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan. Tanggal pelaksanaan validasi pertama yaitu rabu, 10 maret 2021. Berikut hasil penilaian data angket oleh ahli media:

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media pada validasi pertama

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
A	Tampilan Produk								
1	Durasi bagian pembukaan pada video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
2	Durasi bagian inti pada video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
3	Durasi bagian penutup pada video pembelajaran		√				Baik	80	layak
4	Kejelasan gambar pada video pembelajaran				√		Kurang	40	Kurang layak
5	Kualitas <i>editing</i> video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
6	Pencahayaan dalam video pembelajaran bagus	√					Sangat baik	100	Sangat layak
7	Gambar-gambar pendukung dalam video pembelajaran sesuai				√		Kurang	40	Kurang layak

8	Tata letak tulisan dalam video pembelajaran				√		Kurang	40	Kurang layak
9	Ketepatan pemilihan kombinasi warna	√					Sangat baik	100	Sangat layak
B Aspek audio media									
10	Kejelasan suara dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
11	Backsound yang digunakan sebagai pendukung video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
12	Sound effect yang digunakan dalam video	√					Sangat baik	100	Sangat layak
C Pengoperasian media									
13	Kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
14	Fleksibilitas dalam penggunaan video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
D Penulisan									
15	Warna tulisan dalam video pembelajaran				√		Kurang	40	Kurang layak
16	Pemilihan ukuran tulisan dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
17	Jenis tulisan dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca				√		Kurang	40	Kurang layak
Jumlah Skor		74							
Skor Maksimal		90							
Persentase Kelayakan		0-100%							

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, maka media video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, di MIN 2 Kotawaringin Timur dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Berikut saran atau komentar dari ahli media,

- a) Memperbaiki bagian posisi pengajar pada video.

Memperbaiki posisi pengajar karena si pengajar atau yang membawakan materi bagian tubuh terlihat sedikit terpotong dan posisi pengajar kurang tepat.

- b) Bagian teks bacaan diubah menjadi lebih jelas atau bisa ditambahkan teks bacaan sesuai daerahnya.

Teks bacaan yang sedikit buram diubah agar lebih jelas untuk dibaca dan teks bacaan yang sebelumnya dari buku diganti dengan teks bacaan yang berkaitan dengan daerah peserta didik agar lebih memudahkan peserta didik dalam memahaminya teks tersebut.

- c) Gambar yang terdapat pada video diubah menjadi gambar nyata.

Gambar-gambar yang terdapat dalam video diubah menjadi gambar nyata agar pemahaman peserta didik lebih konkret dan lebih memahami materi yang disampaikan jika yang ditampilkan gambar atau video nyata tidak animasi atau *cartoon*.

- d) Menambahkan evaluasi

Evaluasi ditambahkan untuk mengetahui sejauh mana kemajuan, perkembangan, serta keberhasilan peserta didik setelah menggunakan media video dan membuat peserta didik untuk berpikir. Evaluasi ini juga ditambahkan untuk melengkapi video pembelajaran karena pada umumnya setelah pembelajaran pasti ada evaluasi.

Berikut hasil revisi video pembelajaran pada validasi pertama:



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.5 Revisi bagian isi



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.6 Revisi bagian isi



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.7 Revisi bagian isi



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.8 Revisi bagian isi



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.9 Revisi bagian isi



Gambar 4.10 Revisi bagian Penutup

Validasi kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Maret 2021, berikut hasil penilaian data angket oleh ahli media:

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media pada validasi kedua

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
A	Tampilan Produk								
1	Durasi bagian pembukaan pada video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
2	Durasi bagian inti pada video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
3	Durasi bagian penutup pada video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
4	Kejelasan gambar pada video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
5	Kualitas <i>editing</i> video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
6	Pencahayaan dalam video pembelajaran bagus	√					Sangat baik	100	Sangat layak
7	Gambar-gambar pendukung dalam video pembelajaran sesuai		√				Baik	80	Layak
8	Tata letak tulisan dalam video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
9	Ketepatan pemilihan kombinasi warna	√					Sangat baik	100	Sangat layak
B	Aspek audio media								
10	Kejelasan suara dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
11	Backsound yang digunakan sebagai pendukung video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
12	Sound effect yang digunakan dalam video	√					Sangat baik	100	Sangat layak
C	Pengoperasian media								
13	Kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
14	Fleksibilitas dalam penggunaan video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
D	Penulisan								
15	Warna tulisan dalam video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
16	Pemilihan ukuran tulisan dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
17	Jenis tulisan dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca		√				Baik	80	Layak

7	Sistematika video pembelajaran sudah tepat untuk kelas 5 jenjang sekolah dasar	√					Sangat baik	100	Sangat layak
8	Sistematika video pembelajaran sudah sesuai dengan urutan materi	√					Sangat baik	100	Sangat layak
9	Media video pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif			√			Cukup	60	Cukup layak
10	Media video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar		√				Baik	80	Layak
11	Materi dalam video pembelajaran sudah tepat untuk karakteristik/tingkat perkembangan peserta didik kelas 5 sekolah dasar	√					Sangat baik	100	Sangat layak
12	Video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi		√				Baik	80	Layak
C	Bahasa								
13	Penulisan istilah atau materi yang terdapat dalam video jelas	√					Sangat baik	100	Sangat layak
14	Ketepatan dan kejelasan bahasa sesuai dengan EYD	√					Sangat baik	100	Sangat layak
15	Ketepatan dan kejelasan bahasa mudah dipahami	√					Sangat baik	100	Sangat layak
16	Penggunaan bahasa yang komunikatif	√					Sangat baik	100	Sangat layak
D	Kualitas Materi								
17	Kejelasan materi yang disampaikan	√					Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kedalaman materi yang disampaikan		√				Baik	80	Layak
Jumlah Skor		81							
Skor Maksimal		90							
Persentase Kelayakan		0-100%							

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, maka media video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, di MIN 2 Kotawaringin Timur

dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Berikut saran atau komentar dari ahli materi

a) Memperbaiki bagian item manfaat air bagi hewan

Memperbaiki materi bagian manfaat air untuk hewan karena sebelumnya ada materi yang terdapat dalam video tidak sesuai yaitu point hewan menggunakan air untuk senjata dan pelindung, pada bagian point tersebut bahasa atau kalimatnya kurang tepat jadi ada yang perlu dihilangkan dan diperbaiki.

b) Memperbaiki bagian urutan pertanyaan, naskah dan materi

Untuk membuat peserta didik lebih aktif dan berpikir jadi urutan dari video yang sebelumnya langsung pada penjelasan diubah menjadi pertanyaan, teks atau naskah setelah itu pembahasan materi dan pertanyaan sebelumnya. Jadi pada saat penyampaian teks siswa juga dapat berpikir untuk menemukan jawaban-jawaban untuk pertanyaan sebelumnya.

c) Menambahkan hal yang berkaitan tentang kesulitan mencari air bersih.

Pada teks nonfiksi yang membahas tentang kesulitan mencari air bersih, perlu ditambahkan lagi karena belum terlalu mendalam. Yang perlu ditambahkan yaitu mengapa atau apa penyebab-penyebab sehingga di daerah tersebut kekurangan air bersih.

Validasi kedua dilaksanakan pada hari kamis tanggal 25 maret

2021, berikut hasil penilaian data angket oleh ahli materi:

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi pada validasi kedua

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
A	Kualitas aspek materi pembelajaran								
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan isi materi		√				Baik	80	Layak
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi materi	√					Sangat baik	100	Sangat layak
3	Kesesuaian indikator dengan isi materi	√					Sangat baik	100	Sangat layak
4	Kesesuaian silabus dengan isi materi		√				Baik	80	Layak
5	Kesesuaian RPP dengan isi materi		√				Baik	80	Layak
6	Ketepatan urutan materi	√					Sangat baik	100	Sangat layak
B	Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik								
7	Sistematika video pembelajaran sudah tepat untuk kelas 5 jenjang sekolah dasar		√				Baik	80	Layak
8	Sistematika video pembelajaran sudah sesuai dengan urutan materi	√					Sangat baik	100	Sangat layak
9	Media video pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif		√				Baik	80	Layak
10	Media video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar		√				Baik	80	Layak
11	Materi dalam video pembelajaran sudah tepat untuk karakteristik/tingkat perkembangan peserta didik kelas 5 sekolah dasar	√					Sangat baik	100	Sangat layak
12	Video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi		√				Baik	80	Layak
C	Bahasa								
13	Penulisan istilah atau materi yang terdapat dalam video jelas	√					Sangat baik	100	Sangat layak
14	Ketepatan dan kejelasan bahasa	√					Sangat	100	Sangat

	sesuai dengan EYD						baik		layak
15	Ketepatan dan kejelasan bahasa mudah dipahami	√					Sangat baik	100	Sangat layak
16	Penggunaan bahasa yang komunikatif	√					Sangat baik	100	Sangat layak
D	Kualitas Materi								
17	Kejelasan materi yang disampaikan	√					Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kedalaman materi yang disampaikan		√				Baik	80	Layak
Jumlah Skor		82							
Skor Maksimal		90							
Persentase Kelayakan		0-100%							

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pada validasi ke dua, maka media video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, di MIN 2 Kotawaringin Timur dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Berikut saran atau komentar dari ahli materi yaitu menambahkan gambar atau video yang menunjukkan peristiwa yang diceritakan dalam teks nonfiksi agar siswa bisa melihat secara langsung bagaimana kondisi sebenarnya.



Sebelum



Setelah

Gambar 4.11 Revisi bagian isi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi pada validasi kedua dengan saran/ komentar, maka media video pembelajaran

untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, pembelajaran pertama di MIN 2 Kotawaringin Timur dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

3) Uji coba perorangan

Pada uji coba perorangan ini dilakukan dengan memilih 3 peserta didik yang memiliki kemampuan sangat pandai, pandai dan kurang pandai dilakukan pada hari senin 5 april 2021. Berikut hasil uji coba perorangan:

Tabel 4.7 Hasil uji coba perorangan

No	Pernyataan	Responden			Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
		x ₁	x ₂	x ₃				
1	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami atau dimengerti	5	5	5	15	15	100	Sangat layak
2	Materi yang terdapat dalam video sesuai	5	5	4	14	15	93,33	Sangat layak
3	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	4	5	5	14	15	93,33	Sangat layak
4	Video pembelajaran ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	5	5	5	15	15	100	Sangat layak
5	Video Pembelajaran menarik dan menyenangkan	5	5	5	15	15	100	Sangat layak
6	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	4	4	4	12	15	80	Sangat layak
7	Video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	5	4	4	13	15	86,66	Sangat layak
8	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	5	5	5	15	15	100	Sangat layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	4	4	5	13	15	86,66	Sangat layak

10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	5	5	5	15	15	100	Sangat layak
11	Jenis tulisan pada video mudah dibaca	4	4	4	12	15	80	Sangat layak
12	Warna tulisan pada video mudah sesuai	4	4	4	12	15	80	Sangat layak
13	Video Pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya	5	4	5	14	15	93,33	Sangat layak
Skor yang diperoleh		179						
Skor maksimal		195						
Persentase Kelayakan		0-100%						

Keterangan:

X_1 = Subjek uji coba yaitu Apriliya Damayanti

X_2 = Subjek uji coba yaitu Andika Pratama

X_3 = Subjek uji coba yaitu Aldo Wiguna

Hasil uji coba perorangan dengan 3 peserta didik diperoleh skor 91,79 dengan kategori sangat layak.

4) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba perorangan ini dilakukan dengan memilih 6 peserta didik yang memiliki kemampuan sangat pandai, pandai dan kurang pandai yang dilakukan pada rabu 7 april 2021. Berikut hasil uji coba kelompok kecil:

Tabel 4.8 Hasil uji coba kelompok kecil

No	Pernyataan	Responden						Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6				
1	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami atau dimengerti	4	5	5	4	5	4	27	30	90	Sangat layak
2	Materi yang terdapat	4	5	5	5	4	4	27	30	90	Sangat

	dalam video sesuai											layak
3	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	4	5	5	4	4	4	26	30	86,66	Sangat layak	
4	Video pembelajaran ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	4	4	5	4	5	4	26	30	86,66	Sangat layak	
5	Video Pembelajaran menarik dan menyenangkan	4	5	4	4	5	4	26	30	86,66	Sangat layak	
6	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	3	5	4	5	4	4	25	30	83,33	Sangat layak	
7	Video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	4	5	4	5	4	4	26	30	86,66	Sangat layak	
8	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	4	5	5	4	5	4	27	30	90	Sangat layak	
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	3	4	5	5	5	5	27	30	90	Sangat layak	
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	4	4	5	4	4	3	24	30	80	Layak	
11	Jenis tulisan pada video mudah dibaca	4	4	5	4	4	3	24	30	80	Layak	
12	Warna tulisan pada video mudah sesuai	4	5	4	4	4	4	25	30	83,33	Sangat layak	
13	Video Pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya	4	5	5	5	4	4	27	30	90	Sangat layak	
Skor yang diperoleh		337										
Skor maksimal		390										
Persentase Kelayakan		0-100%										

X_1 = Subjek uji coba yaitu Nur Aini

X_2 = Subjek uji coba yaitu Faet

X_3 = Subjek uji coba yaitu Kurnia Frengky M

X_4 = Subjek uji coba yaitu M.Ridho

X_5 = Subjek uji coba yaitu Aditya Dinata

X_6 = Subjek uji coba yaitu Meliani

Hasil uji coba perorangan dengan 6 peserta didik diperoleh skor 86,41 dengan kategori sangat layak.

5) Uji coba kelompok besar

Pada uji coba ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas 5 di MIN 2 Kotawaringin Timur yang dilakukan pada Sabtu 10 April 2021. Berikut hasil uji coba kelompok besar:

Tabel 4.9 Hasil uji coba kelompok besar

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
1	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami atau dimengerti	80	90	88,88	Sangat layak
2	Materi yang terdapat dalam video sesuai untuk jenjang sekolah dasar	76	90	84,44	Sangat layak
3	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	79	90	87,77	Sangat layak
4	Video pembelajaran ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	85	90	94,44	Sangat layak
5	Video Pembelajaran menarik dan menyenangkan	84	90	93,33	Sangat layak
6	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	80	90	88,88	Sangat layak
7	Video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	66	90	73,33	Sangat layak
8	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	82	90	91,11	Sangat layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	75	90	83,33	Sangat layak
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	79	90	87,77	Layak
11	Jenis tulisan pada video mudah dibaca	78	90	86,66	Layak
12	Warna tulisan pada video mudah sesuai	74	90	82,22	Sangat layak
13	Video Pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya	77	90	85,55	Sangat layak

Skor yang diperoleh	1015
Skor maksimal	1170
Persentase Kelayakan	0-100%

e. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan yang dilakukan melalui 4 tahapan yaitu uji coba guru kelas, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (peserta didik kelas V).

Validasi ahli media terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan yaitu a) Memprbaiki bagian posisi pengajar pada video b) Bagian teks bacaan diubah menjadi lebih jelas atau bisa ditambahkan teks bacaan sesuai daerahnya c) Gambar yang terdapat pada video diubah menjadi gambar nyata d) Menambahkan evaluasi.

Validasi ahli materi terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan yaitu a) Memperbaiki bagian item manfaat air bagi hewan b) Memperbaiki bagian urutan pertanyaan, naskah dan materi c) Menambahkan hal yang berkaitan tentang kesulitan mencari air bersih d) menambahkan gambar atau video yang menunjukkan peristiwa yang diceritakan dalam teks nonfiksi.

Terakhir yaitu uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan yang dilakukan dengan 4 tahapan. Uji coba yang dilakukan dengan guru

kelas 5 teradap komentar dan saran yaitu a) Suara yang keluar dengan pengucapan oleh pengajar pada video tidak sesuai b) Video yang disampaikan sangat menarik dan bisa menambah semangat belajar peserta didik. Hasil penilaian dari peserta didik dikategorikan “sangat layak”. Dari hasil validasi dan uji coba dapat disimpulkan video pembelajaran sangat layak digunakan dengan beberapa pertimbangan yang telah dipaparkan di atas.

2. Kelayakan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur

a. Kelayakan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur Menurut Ahli Media

Hasil penilaian ahli media validasi pertama pada video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, di MIN 2 Kotawaringin, dari 18 butir pernyataan maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.10 Kelayakan Video Menurut Ahli Media Validasi Pertama

No	Pernyataan	Kategori	%	Kelayakan
A	Tampilan Produk			
1	Durasi bagian pembukaan pada video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
2	Durasi bagian inti pada video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
3	Durasi bagian penutup pada video pembelajaran	Baik	80	layak
4	Kejelasan gambar pada video pembelajaran	Kurang	40	Kurang layak
5	Kualitas <i>editing</i> video pembelajaran	Sangat	100	Sangat

		baik		layak
6	Pencahayaan dalam video pembelajaran bagus	Sangat baik	100	Sangat layak
7	Gambar-gambar pendukung dalam video pembelajaran sesuai	Kurang	40	Kurang layak
8	Tata letak tulisan dalam video pembelajaran	Kurang	40	Kurang layak
9	Ketepatan pemilihan kombinasi warna	Sangat baik	100	Sangat layak
B	Aspek audio media			
10	Kejelasan suara dalam video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
11	Backsound yang digunakan sebagai pendukung video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
12	Sound effect yang digunakan dalam video	Sangat baik	100	Sangat layak
C	Pengoperasian media			
13	Kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
14	Fleksibilitas dalam penggunaan video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
D	Penulisan			
15	Warna tulisan dalam video pembelajaran	Kurang	40	Kurang layak
16	Pemilihan ukuran tulisan dalam video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
17	Jenis tulisan dalam video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca	Kurang	40	Kurang layak
Jumlah Skor		74		
Skor Maksimal		90		
Persentase Kelayakan		0-100%		

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 74$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 90$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{74}{90} \times 100 = 82,22 \%$$

Persentase yang diperoleh melalui validasi pertama ahli media yaitu 82,22 % berada pada kategori sangat layak. Akan tetapi, ada revisi pada butir angket nomor 4 Kejelasan gambar pada video pembelajaran, nomor 7 gambar-gambar pendukung dalam video pembelajaran, nomor 8 tata letak tulisan dalam video pembelajaran, nomor 15 warna tulisan dalam video pembelajaran terdapat revisi dan no 18 kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca.

Hasil penilaian ahli media validasi kedua maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kelayakan Video Menurut Ahli Media Validasi Kedua

No	Pernyataan	Kategori	%	Kelayakan
A	Tampilan Produk			
1	Durasi bagian pembukaan pada video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
2	Durasi bagian inti pada video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
3	Durasi bagian penutup pada video pembelajaran	Baik	80	Layak
4	Kejelasan gambar pada video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
5	Kualitas <i>editing</i> video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
6	Pencahayaan dalam video pembelajaran bagus	Sangat baik	100	Sangat layak
7	Gambar-gambar pendukung dalam video pembelajaran sesuai	Baik	80	Layak
8	Tata letak tulisan dalam video pembelajaran	Baik	80	Layak
9	Ketepatan pemilihan kombinasi warna	Sangat baik	100	Sangat layak
B	Aspek audio media			
10	Kejelasan suara dalam video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
11	Backsound yang digunakan sebagai	Sangat	100	Sangat

	pendukung video pembelajaran	baik		layak
12	Sound effect yang digunakan dalam video	Sangat baik	100	Sangat layak
C	Pengoperasian media			
13	Kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
14	Fleksibilitas dalam penggunaan video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
D	Penulisan			
15	Warna tulisan dalam video pembelajaran	Baik	80	Layak
16	Pemilihan ukuran tulisan dalam video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
17	Jenis tulisan dalam video pembelajaran	Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca	Baik	80	Layak
Jumlah Skor		85		
Skor Maksimal		90		
Persentase Kelayakan		0-100%		

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 85$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 90$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{85}{90} \times 100 = 94,44 \%$$

Persentase yang diperoleh melalui validasi kedua ahli media mengalami kenaikan yaitu 94,44 % berada pada kategori sangat layak sesuai kaidah-kaidah pengembangan pada validasi ahli media.

b. Kelayakan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur Menurut Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi validasi pertama pada video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, di MIN 2 Kotawaringin, dari 18 butir

pernyataan maka dapat dihitung persentase kelayakan video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.12 Kelayakan Video Menurut Ahli Materi Validasi Pertama

No	Pernyataan	Kategori	%	Kelayakan
A	Kualitas aspek materi pembelajaran			
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan isi materi	Baik	80	Layak
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi materi	Sangat baik	100	Sangat layak
3	Kesesuaian indikator dengan isi materi	Baik	80	Layak
4	Kesesuaian silabus dengan isi materi	Baik	80	Layak
5	Kesesuaian RPP dengan isi materi	Baik	80	Layak
6	Ketepatan urutan materi	Sangat baik	100	Sangat layak
B	Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik			
7	Sistematika video pembelajaran sudah tepat untuk kelas 5 jenjang sekolah dasar	Sangat baik	100	Sangat layak
8	Sistematika video pembelajaran sudah sesuai dengan urutan materi	Sangat baik	100	Sangat layak
9	Media video pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif	Cukup	60	Cukup layak
10	Media video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar	Baik	80	Layak
11	Materi dalam video pembelajaran sudah tepat untuk karakteristik/tingkat perkembangan peserta didik kelas 5 sekolah dasar	Sangat baik	100	Sangat layak
12	Video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi	Baik	80	Layak
C	Bahasa			
13	Penulisan istilah atau materi yang terdapat dalam video jelas	Sangat baik	100	Sangat layak
14	Ketepatan dan kejelasan bahasa sesuai dengan EYD	Sangat baik	100	Sangat layak
15	Ketepatan dan kejelasan bahasa mudah dipahami	Sangat baik	100	Sangat layak
16	Penggunaan bahasa yang komunikatif	Sangat baik	100	Sangat layak

D	Kualitas Materi			
17	Kejelasan materi yang disampaikan	Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kedalaman materi yang disampaikan	Baik	80	Layak
Jumlah Skor		81		
Skor Maksimal		90		
Persentase Kelayakan		0-100%		

$$\begin{aligned} \sum \text{ skor yang diperoleh} &= 85 \\ \sum \text{ skor maksimal} &= 90 \\ \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{81}{90} \times 100 \\ &= 90 \% \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh melalui validasi kedua ahli materi mengalami kenaikan yaitu 90 % berada pada kategori sangat layak. Akan tetapi, ada komentar dan saran dari ahli materi terhadap media yang perlu direvisi lagi yaitu Perbaiki sedikit manfaat air bagi hewan, Perbaiki urutan pertanyaan, naskah dan materi, Tambah hal yang mengenai sulit mencari air bersih.

Hasil penilaian ahli materi validasi kedua maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.13 Kelayakan Video Menurut Ahli Materi Validasi Kedua

No	Pernyataan	Kategori	%	Kelayakan
A	Kualitas aspek materi pembelajaran			
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan isi materi	Baik	80	Layak
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi	Sangat	100	Sangat

	materi	baik		layak
3	Kesesuaian indikator dengan isi materi	Sangat baik	100	Sangat layak
4	Kesesuaian silabus dengan isi materi	Baik	80	Layak
5	Kesesuaian RPP dengan isi materi	Baik	80	Layak
6	Ketepatan urutan materi	Sangat baik	100	Sangat layak
B	Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik			
7	Sistematika video pembelajaran sudah tepat untuk kelas 5 jenjang sekolah dasar	Baik	80	Layak
8	Sistematika video pembelajaran sudah sesuai dengan urutan materi	Sangat baik	100	Sangat layak
9	Media video pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif	Baik	80	Layak
10	Media video pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar	Baik	80	Layak
11	Materi dalam video pembelajaran sudah tepat untuk karakteristik/tingkat perkembangan peserta didik kelas 5 sekolah dasar	Sangat baik	100	Sangat layak
12	Video pembelajaran mempermudah peserta didik dalam memahami materi	Baik	80	Layak
C	Bahasa			
13	Penulisan istilah atau materi yang terdapat dalam video jelas	Sangat baik	100	Sangat layak
14	Ketepatan dan kejelasan bahasa sesuai dengan EYD	Sangat baik	100	Sangat layak
15	Ketepatan dan kejelasan bahasa mudah dipahami	Sangat baik	100	Sangat layak
16	Penggunaan bahasa yang komunikatif	Sangat baik	100	Sangat layak
D	Kualitas Materi			
17	Kejelasan materi yang disampaikan	Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kedalaman materi yang disampaikan	Baik	80	Layak
Jumlah Skor		82		
Skor Maksimal		90		
Persentase Kelayakan		0-100%		

$$\begin{aligned} \sum \text{ skor yang diperoleh} &= 85 \\ \sum \text{ skor maksimal} &= 90 \\ \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{82}{90} \times 100 \\ &= 91,11 \% \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh melalui validasi kedua ahli materi mengalami kenaikan yaitu 91,11 % berada pada kategori sangat layak dengan saran menambah video atau gambar yang berkaitan dengan peristiwa teks nonfiksi.

c. Kelayakan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur pada Uji Coba Lapangan

1) Uji Coba Perorangan

Hasil uji coba perorangan pada video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, di MIN 2 Kotawaringin, dari 13 butir pernyataan maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.15 Kelayakan Video Pembelajaran Uji Coba Perorangan

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
1	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami atau dimengerti	15	15	100	Sangat layak
2	Materi yang terdapat dalam video sesuai	14	15	93,33	Sangat layak
3	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	14	15	93,33	Sangat layak
4	Video pembelajaran ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	15	15	100	Sangat layak

5	Video Pembelajaran menarik dan menyenangkan	15	15	100	Sangat layak
6	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	12	15	80	Sangat layak
7	Video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	13	15	86,66	Sangat layak
8	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	15	15	100	Sangat layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	13	15	86,66	Sangat layak
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	15	15	100	Sangat layak
11	Jenis tulisan pada video mudah dibaca	12	15	80	Sangat layak
12	Warna tulisan pada video mudah sesuai	12	15	80	Sangat layak
13	Video Pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya	14	15	93,33	Sangat layak
Skor yang diperoleh		179			
Skor maksimal		195			
Persentase Kelayakan		0-100%			

$$\begin{aligned} \sum \text{ skor yang diperoleh} &= 179 \\ \sum \text{ skor maksimal} &= 195 \\ \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{179}{195} \times 100 \\ &= 91,79 \% \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh yaitu 91,79 % berada pada kategori sangat layak.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil pada video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, pembelajaran pertama di MIN 2 Kotawaringin, dari 13

butir pernyataan maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.16 Kelayakan Video Pembelajaran Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
1	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami atau dimengerti	27	30	90	Sangat layak
2	Materi yang terdapat dalam video sesuai	27	30	90	Sangat layak
3	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	26	30	86,66	Sangat layak
4	Video pembelajaran ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	26	30	86,66	Sangat layak
5	Video Pembelajaran menarik dan menyenangkan	26	30	86,66	Sangat layak
6	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	25	30	83,33	Sangat layak
7	Video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	26	30	86,66	Sangat layak
8	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	27	30	90	Sangat layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	27	30	90	Sangat layak
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	24	30	80	Layak
11	Jenis tulisan pada video mudah dibaca	24	30	80	Layak
12	Warna tulisan pada video mudah sesuai	25	30	83,33	Sangat layak
13	Video Pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya	27	30	90	Sangat layak
Skor yang diperoleh		337			
Skor maksimal		390			
Persentase Kelayakan		0-100%			

$$\begin{aligned} \sum \text{ skor yang diperoleh} &= 337 \\ \sum \text{ skor maksimal} &= 390 \\ \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{337}{390} \times 100 \\ &= 86,41 \% \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh yaitu 86,41 % berada pada kategori sangat layak.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok kecil pada video pembelajaran untuk tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, pembelajaran pertama di MIN 2 Kotawaringin, dari 13 butir pernyataan maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.17 Kelayakan Video Pembelajaran Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
1	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami atau dimengerti	80	90	88,88	Sangat layak
2	Materi yang terdapat dalam video sesuai untuk jenjang sekolah dasar	76	90	84,44	Sangat layak
3	Penjelasan yang disampaikan dalam video sudah jelas	79	90	87,77	Sangat layak
4	Video pembelajaran ini membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	85	90	94,44	Sangat layak
5	Video Pembelajaran menarik dan menyenangkan	84	90	93,33	Sangat layak
6	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	80	90	88,88	Sangat layak
7	Video dapat digunakan kapanpun dan	66	90	73,33	Sangat

	dimanapun				layak
8	Video Pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	82	90	91,11	Sangat layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	75	90	83,33	Sangat layak
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	79	90	87,77	Layak
11	Jenis tulisan pada video mudah dibaca	78	90	86,66	Layak
12	Warna tulisan pada video mudah sesuai	74	90	82,22	Sangat layak
13	Video Pembelajaran ini mudah dalam penggunaannya	77	90	85,55	Sangat layak
Skor yang diperoleh		1015			
Skor maksimal		1170			
Persentase Kelayakan		0-100%			

$$\begin{aligned} \sum \text{ skor yang diperoleh} &= 1015 \\ \sum \text{ skor maksimal} &= 1170 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\sum \text{ skor yang diperoleh}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{1015}{1170} \times 100 \\ &= 89,74 \% \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh yaitu 89,74 % berada pada kategori sangat layak.

B. Pembahasan

Prinsip belajar ada tiga yaitu adanya perubahan perilaku dari peserta didik, terjadi proses pembelajaran dan suatu pengalaman untuk peserta didik (Fadhli, 2015: 27). Diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran terlebih masa pandemi Covid-19, salah satunya adalah media video. Video merupakan salah satu media pembelajaran

berbasis audio visual. Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik (Suryani dkk, 2020: 53).

Video merupakan sebuah rekaman gambar hidup atau tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara (Yuanta, 2019:23). Menurut Sadiman media video merupakan media gabungan antara audio visual yang memperlihatkan gerak yang bersifat fakta ataupun fiktif bisa bersifat informasi (Arif, 2019: 3030). Media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, seperti halnya dengan media video. Kelebihan video yaitu melatih mengembangkan daya imajinasi abstrak, membuat peserta didik terlibat aktif, menambah motivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Sedangkan kekurangan video yaitu membuat video membutuhkan pembiayaan tidak sedikit, video yang tersedia tidak sesuai dengan kebutuhan, video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.

Penelitian merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan yang ada. Ada banyak sekali metode penelitian saat ini salah satunya yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian yang dilakukan secara sistematis untuk merancang, membuat dan mengevaluasi sebuah produk, tujuan dari penelitian pengembangan menghasilkan produk (Rayanto, 2020:19).

Pada pengembangan video pembelajaran penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan 5 tahap yaitu analisis, design, pengembangan implementasi dan evaluasi. Menurut Januszewski dan Molenda (2008) model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran (Suryani dkk, 2020: 125).

Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan seperti media dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masa pandemi Covid-19, selama masa pandemi guru biasanya memberikan tugas dan sesekali mengadakan zoom dengan peserta didik, untuk itu dengan menggunakan media video pembelajaran dapat membantu peserta didik selama pembelajaran dari rumah, daring dan sebagai salah satu sumber belajar yang dapat digunakan (Qamariyah, 2020).

Karakteristik peserta didik akan berpengaruh dalam pemilihan strategi pengelolaan, yang berkaitan dengan bagaimana menata pembelajaran. keberagaman karakter peserta didik menuntut guru untuk kreatif memilih media dan strategi dalam pembelajaran pada masa pandemi ini (Sumarsono dkk, 2020:6). Peserta didik dalam penelitian berusia dari 10-12 tahun yang merupakan generasi milenial. Tapscott (2002) menyatakan generasi milenial sering disebut generasi Z dengan ciri suka dengan kebebasan, senang melakukan personalisasi, mengandalkan kecepatan informasi yang instan, aktif berkolaborasi dan hyper teknologi (Lalo, 2018:72). Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan peneliti bahwa peserta didik lebih sering

menggunakan atau bermain *handphone* pada generasi sekarang terlebih pada pembejaran daring atau BDR seperti sekarang ini. Ketertarikan peserta didik kepada *handphone* lebih banyak dari pada untuk membaca buku, bahkan untuk mengerjakan tugas yang sebenarnya materi-materi ada di dalam buku mereka lebih dominan menggunakan *handphone* karena lebih cepat. Dilakukan juga analisis isi yaitu melakukan kajian yang berkaitan dengan kompetensi isi, kompetensi dasar, indikator dan materi dalam penelitian ini yaitu tema 8 lingkungan sahabat kita, sub tema 1 manusia dan lingkungan, pembelajaran pertama.

Setelah melakukan analisis dilanjutkan tahap kedua yaitu desain. Tahap ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan (Suryani, 2020: 134). Pada tahap ini yang dilakukan yaitu merancang produk atau media video pembelajaran, peneliti membuat *storyboard* sesuai dengan materi yang terdapat pada sub tema 1 manusia dan lingkungan yang sudah dianalisis sebelumnya yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi. *Storyboard* di sini digunakan untuk menggambarkan alur video secara garis besar.

Pada tahap pengembangan (*development*) yaitu proses pembuatan video pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Video merupakan media yang paling bermakna dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya (Fadhli, 2016:26). Langkah pengembangan video pembelajaran yaitu penyusunan naskah sebagai dialog yang akan dibaca oleh narator sesuai dengan materi dalam peneltian ini.

Setelah pembuatan naskah selanjutnya pembuatan video atau proses perekaman sesuai dengan *storyboard* dan naskah yang telah disusun sebelumnya. Perekaman ini dilakukan disebuah ruangan dengan pencahayaan yang bagus, latar hijau. Latar hijau ini diganti dengan gambar lain sesuai yang telah tersusun di *storyboard*. Pengumpulan gambar, ilustrasi dan musik Setelah proses perekaman video selanjutnya mencari gambar-gambar, ilustrasi dan *backsound* yang mendukung untuk video pembelajaran. Terakhir Proses *Editing* proses ini dilakukan setelah semua proses di atas telah dilaksanakan.

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang hanya disusun tetapi harus diuji melalui tahapan ilmiah, sehingga kevalidan dan kegunaan bisa terukur dan teruji (Rayanto, 2020:36). Yang dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi dilakukan dengan validator ahli media, ahli materi dan uji coba oleh guru kelas dan siswa. Pada validasi ahli media mendapatkan skor 85 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 94,44% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi dengan skor 82 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 91,11% termasuk kategori “sangat layak”. Setelah proses validasi selanjutnya dilakukan tahap uji coba produk, uji coba produk dilakukan dengan menggunakan google form yang diberikan kepada peserta didik melalui *handphone*, karena anak-anak pada masa pandemi seperti ini jadi tidak bisa dilakukan uji coba secara langsung. Uji Coba perorangan diperoleh yaitu 91,79 % berada pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil diperoleh yaitu 86,41 % berada pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok besar

yang dilakukan dikelas 5 diperoleh yaitu 89,74 % berada pada kategori sangat layak. Didukung oleh penelitian sebelumnya hasil dari uji ahli media sebesar 90,44%, ahli materi sebesar 93,44%, uji coba perorangan 95%, uji coba kelompok kecil 91,46% dan uji coba kelompok besar 90,50% dari hasil persentase tersebut media video pembelajaran IPS dinyatakan sangat valid (Yuanta, 2019), selanjutnya penelitian lain ahli media diperoleh hasil 91%, ahli materi 88%, uji coba perorangan 84,8%, uji coba kelompok kelompok kecil 89,7 %, uji coba keelompok besar 91,55% dikategorikan kualifikasi valid (Arif dkk, 2019: 33).

Tahap evaluasi, Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses pengumpulan data dan informasi selama pengembangan pembelajaran yang digunakan untuk perbaikan (Yaumi, 2017: 313). Evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan yang dilakukan melalui 3 tahapan yaitu, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (peserta didik kelas 5). Pada tahap evaluasi media video dinyatakan sangat layak digunakan dengan beberapa komentar dan saran dari para ahli yaitu pada validasi ahli media terdapat beberapa hal yang perlu direvisi atau diperbaiki yaitu:

1. Memperbaiki bagian posisi pengajar pada video.
2. Bagian teks bacaan diubah menjadi lebih jelas atau bisa ditambahkan teks bacaan sesuai daerahnya.
3. Gambar yang terdapat pada video diubah menjadi gambar nyata.

4. Menambahkan evaluasi

Komentar dan saran dari para ahli yaitu pada validasi ahli materi terdapat beberapa hal yang perlu direvisi atau diperbaiki yaitu:

1. Memperbaiki bagian item manfaat air bagi hewan
2. Memperbaiki bagian urutan pertanyaan, naskah dan materi
3. Menambahkan hal yang berkaitan tentang kesulitan mencari air bersih.
4. Menambahkan gambar atau video yang berkaitan dengan teks



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur dilakukan 5 tahapan pengembangan yaitu analisis yang mencakup analisis kurikulum, peserta didik dan analisis kebutuhan, *design* (Pendesainan atau penyusunan *storyboard*, materi dan naskah), pengembangan (Pelaksanaan pembuatan video atau proses perekaman, animasi, gambar dan musik dan proses *editing*), implementasi (validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dilakukan uji coba produk dengan tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) dan evaluasi (Setelah perbaikan yang dilakukan dengan mengacu pada komentar dan saran oleh ahli media dan ahli materi video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan)..
2. Kelayakan video pembelajaran tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur dilakukan pada validator ahli media dan ahli materi, pada validasi ahli media mendapatkan skor 85 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 94,44% termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi dengan skor 82 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 91,11% termasuk kategori “sangat layak”. Dari hasil

validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan kualitas kelayakan Kelayakan video pembelajaran tematik kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur masuk pada kategori “sangat layak”. Uji Coba perorangan diperoleh yaitu 91,79 % berada pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil diperoleh yaitu 86,41 % berada pada kategori sangat layak. Uji coba kelompok besar yang dilakukan dikelas 5 diperoleh yaitu 89,74 % berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian media layak digunakan dengan beberapa pertimbangan atau komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi. a dan ahli materi video pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan.

B. Saran

Berikut saran-saran yang dapat penulis ajukan, yaitu:

1. Para guru diharapkan menggunakan produk media ini jika materi yang disampaikan sama sebagai salah satu contoh variasi produk media pembelajaran.
2. Kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada para guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.
3. Kementerian agama Kotawaringin Timur dapat mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran
4. Program Studi PGMI dapat menambah materi-materi yang terkait dengan multimedia khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alfianika, Ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, Yogyakarta: Deepublish.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryono, dkk. 2020. *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SimDig)*, Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute Perum Sekar Indah II.
- Dewi, Putri Kumala., Budiana, Nia. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa (Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran)*, Malang: UB Press.
- Departemen Kementerian Agama RI, 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya Juz 1-30 Edisi Baru*, Surabaya: CV Karya Utama.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gusti, Sri., dkk. 2020. *Belajar Mandiri (Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid 29)*, Yayasan Kita Menulis.
- Hari Rayanto, Yudi., Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute.
- Jalinus, Nizwardi., Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Kustandi, Cecep., Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Limbong, Tonni., dkk. 2020. *Multimedia Editing Video dengan Corel Videostudio X10*, Yayasan Kita Menulis.
- Malawi, Ibadullah., Kadarwati, Ani. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*, Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Kencana.
- Rusilana, Rudi., Riyana, Cipi 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan dan Penilaian)*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Kusumawati, Heny. 2017. *Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita: buku guru/Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sarkim, Tarsisius. 2020. *Mendidik Generasi Milenial Cerdas Berkarakter*, Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Sumarsono, Puji,. dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*, Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2020. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suwendra, Wayan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, Bandung: Nilacakra.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*, Jakarta: Kencana.

Jurnal/Artikel/Skripsi/Thesis

- Arif, Muhammad Faisal,. dkk. 2019. *Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(4).
- Asyhahri, Ardian., Silvia, Helda. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, 5(1).
- Busyaeri, Akhmad,. dkk. 2016. *Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*, Jurnal PGMI FTIK IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 3(1).
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Video Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, 3(1).
- Fatma, Aji Wahyu. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1).
- Irawati, Nova,. dkk. 2020. *Efektivitas Pelaksanaan Pengajaran Online pada masa Pandemi Covid-19 dengan Metode Survey Sederhana*, Jurnal Dinamika Pendidikan, 13(2).
- Krismanto, April Dony. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tennis Lapangan untuk anak tingkat Sekolah Dasar di Sekolah Tennis Kabupaten Temanggung*, Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Lalo, Kalfaris. 2018. *Menciptakan Generasi Milenial Berkarakter dengan Pendidikan Karakter guna Menyongkong Era Globalisasi*, *Jurnal Ilmu Kepolisian*, 12(2).
- Listiyani, Indriana Mei., Widayati, Ani. 2012. *Pengembangan Komik sebagai Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk siswa SMA kelas XI*, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Mardiana, Herlin. 2019. *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Feature Video dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri Pagerwoko*, *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 16(2).
- Melinda, Vannisa Aviana., dkk. 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada kelas V SDN Kraton-Kencong*, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2).
- Muhammad, Lalu Gede. 2020. *Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19*, *Jurnal Studi Islam*, 1(1).
- Mutia, Rita. 2017. *Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan*, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2).

Peraturan

- Pengelola Web Kemdikbud. 2020. *Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah (online)*, (<https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>).
- TIM Penyusun, 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. IAIN Palangka Raya.