

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA**



**OLEH:  
RATUL**

**PALANGKARAYA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA**

**TAHUN 2022 M/1443 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III  
DI MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA**

Skripsi

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



Oleh:

RATUL  
NIM: 1701170075

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALANGKA RAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
JURUSAN TARBIYAH  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
2022 M/1443 H**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratul  
Nim : 1701170075  
Jurusan / Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya”, adalah benar karya saya sendiri. Jika kemudian hari karya ini terbukti merupakan duplikat atau plagiat, maka skripsi dan gelar yang saya peroleh dibatalkan.

Palangka Raya, 19 Mei 2022



Ratul

NIM. 170 1170075

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran  
Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya  
Nama : Ratul  
Nim : 1701170075  
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, 19 Mei 2022

Pembimbing I,



Setria Utama Rizal, M.Pd  
NIP.19840109 201801 1 001

Pembimbing II,



Sulistvowati, M.Pd.I  
NIP. 19900101 201903 2 014

Mengetahui

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Dr. Nurul Wahdah, M.Pd   
NIP.19800307 200604 2 004

Ketua Jurusan Tarbiyah,



Sri Hidayati, MA  
NIP.19720929 199803 2 002

## NOTA DINAS

Hal : Mohon Diujikan Skripsi  
Saudari Ratul

Palangka Raya, 19 Mei 2022

Kepada  
Yth. Ketua Jurusan Tarbiyah  
FTIK IAIN Palangka Raya  
di-  
Palangka Raya

*Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

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

Nama : **Ratul**

NIM : **170 1170075**

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran Tematik  
Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya**

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

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Pembimbing I,



**Setria Utama Rizal, M.Pd**  
NIP. 19840109 201801 1 001

Pembimbing II,



**Sulistvowati, M.Pd.I**  
NIP. NIP.19720929 199803 2 002

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya

Nama : Ratul

Nim : 1701170075

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tarbiyah

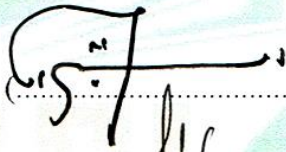
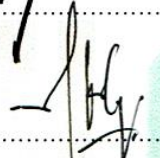


Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Hari : Senin

Tanggal : 30 Mei 2022 M/ 29 Syawal 1443 H

### TIM PENGUJI

1. Asmawati, M.Pd  
(Ketua/Penguji)  (.....)
2. Nur Inayah Syar, M.Pd  
(Penguji Utama)  (.....)
3. Setria Utama Rizal, M.Pd  
(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. / 19671003199303 2 001

## **Pengembangan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya**

### **ABSTRAK**

Selama masa pandemi *Covid-19* dunia pendidikan mengalami perubahan, sehingga proses pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara daring. Pada saat pembelajaran para guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran daring maupun luring yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Media dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, serta dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Sehingga dengan adanya media dalam proses belajar mengajar materi pelajaran yang disampaikan mudah untuk dipahami dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Salah satunya adalah seperti menggunakan media video yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran daring. Maka dengan demikian perlu adanya pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, (2) mengetahui kelayakan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. Teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi sebagai validator, guru, dan peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya yang berjumlah 24 orang. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar berjumlah 18 orang siswa.

Hasil penelitian yaitu (1) Pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya telah dilakukan sesuai dengan prosedur model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan evaluasi. (2) Kelayakan pengembangan media video pada pembelajaran tematik tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya menurut: a) Ahli media persentase akhir diperoleh 91,76% termasuk kategori sangat layak; b) Validasi ahli materi persentase diperoleh 92,22% termasuk kategori sangat layak; c) Hasil respon guru kelas III persentase diperoleh 80,00% termasuk kategori layak; d) Uji coba kelompok kecil persentase diperoleh 80,00% termasuk kategori layak; e) Uji coba kelompok besar persentase diperoleh 83,11% termasuk kategori sangat layak.

**Kata kunci:** Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Tematik

## **Development of Thematic Learning Video Media at Grade III**

**MIN 2 Palangka Raya City**

### **ABSTRACT**

The world of education has undergone changes during the Covid-19 pandemic, so that the learning process at school was online implemented. At that time, the learning required the teachers to be able to design the learning materials to support online and offline activities. Media can help the teacher to deliver materials in the learning process, and motivate students in learning. The media also helps the students to understand the materials easily. One of the media is a video. The video is able to support the online learning process. Thus, it is necessary to develop Thematic Learning Video Media at grade III MIN 2 Palangka Raya city.

This research aims to (1) produce the video product of thematic learning at grade III MIN 2 Palangka Raya city. (2) recognize the feasibility of thematic learning video media at grade III MIN 2 Palangka Raya city. It used research and development (R&D) method. The data collection techniques were observation, interviews, documentation, and questionnaires. The Questionnaires were given to the media experts, material compiler experts as validators, teachers, and students of grade III MIN 2 Palangka Raya city. The numbers of responses were 24 people. Field trials were conducted in two stages, namely small group trials totaling 6 students and large group trials totaling 18 students.

The results were; (1) the development of thematic learning video media at grade III MIN 2 Palangka Raya had been implemented according to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). (2) the feasibility of thematic learning video media at grade III MIN 2 Palangka Raya according to: a) media experts, the final percentage obtained was 91, 76% including the very feasible category; b) The percentage of material expert validation obtained was 92.22% including the very feasible category; c) The results of the third grade teacher response percentage obtained was 80.00% including the appropriate category; d) Small group trial percentage obtained was 80.00% including eligible category; e) The large group trial percentage obtained was 83.11% including the very feasible category.

**Keywords:** Development, Learning Video Media, Thematic



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat yang telah memberikan nikmat, keselamatan dan kesehatan, Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA”** sebagai karya ilmiah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, penelitian ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak-pihak yang benar-benar konsen dengan dunia penelitian, oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Khairil Anwar, M.Ag, Rektor Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah memberikan fasilitas selama perkuliahan berlangsung.
2. Ibu Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Ibu Dr. Nurul Wahdah, M.Pd, Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah menyetujui izin penelitian skripsi.
4. Ibu Sri Hidayati, MA, Ketua Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah mengesahkan judul skripsi.
5. Bapak Setria Utama Rizal, M.Pd, Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, saran, petunjuk motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai.
6. Ibu Sulistyowati, M.Pd.I, selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, saran, petunjuk motivasi dan arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat selesai.

7. Bapak Drs. H. Abdul Qodir, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi masukan serta arahan selama perkuliahan.
8. Bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I, Validator Ahli Media yang telah membimbing, memberi masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
9. Bapak Drs. H. Fimeir Liadi, M.Pd, Validator Ahli Materi yang telah membimbing, serta memberikan masukan serta saran dalam pembuatan media penelitian.
10. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta telah memberikan dukungan, masukan, dan saran sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.
11. Bapak Abdullah, T., S.Ag, Kepala Sekolah MIN 2 Kota Palangka Raya, yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian di sekolah.
12. Ibu Jumainah, S.Ag, Wali kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya, yang telah meluangkan waktu untuk membantu dalam proses penelitian.

Demikian kata pengantar ini penulis sampaikan, penulis harapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi kita semua *Aamiin ya rabbal a'lamin*.

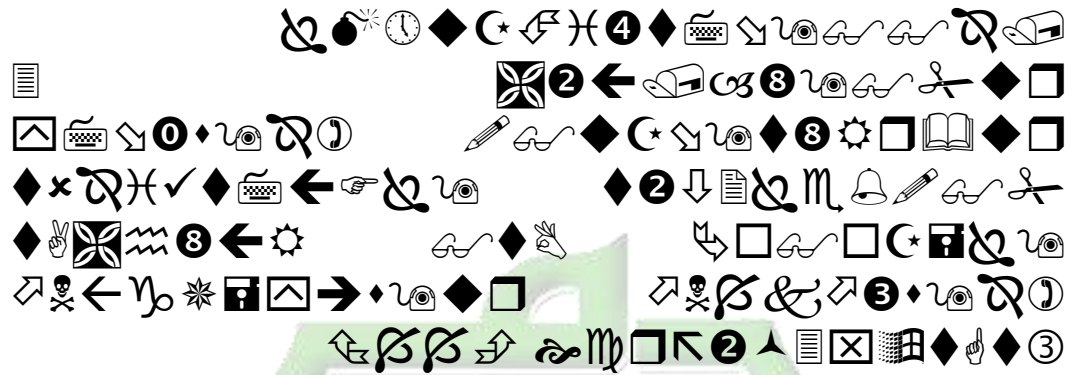
Palangka Raya, 19 April 2022

Peneliti

Ratul

## MOTTO

Q.S An-Nahl:



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”.  
(Q.S. Qur’an Terjemahan Kementerian Agama, 2021: 125:44)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir perkuliahan jenjang strata satu ini. Dengan rasa hormat dan syukur penulis persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang penulis sangat sayang dan cintai:

Ibu (Rusnawati) dan Bapak (Hadrin), yang sangat penulis sayang dan cintai, yang selalu memberikan semangat dan dukungan penuh dalam segala hal serta selalu mendoakan dan mengiringi langkah penulis hingga saat ini. Terimakasih sedalam-dalamnya untuk kedua orang tua tercinta.

Saudara dan keluarga besar yang selalu memberikan motivasi serta nasihat kepada penulis terimakasih atas dukungannya selama ini.

Pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk membantu dalam penyelesaian skripsi ini terimakasih atas bimbingannya selama ini.

Sahabat dan teman-teman khususnya PGMI'17 yang telah membantu dalam memenuhi keperluan mengenai penulisan skripsi ini, memberikan semangat kepada penulis terimakasih atas kebersamaan dan kerjasamanya selama ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORISINAL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Masalah.....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
1. Asumsi Pengembangan .....	11
2. Keterbatasan Pengembangan .....	12
I. Sistematika Penulisan.....	12

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Kerangka Teoritis.....	14
1. Pengembangan .....	14
2. Media.....	15
3. Video .....	18
4. Pembelajaran Tematik.....	22
5. Pembelajaran Tematik Tema 4 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 .....	26
B. Penelitian Yang Relevan .....	27
C. Kerangka Berpikir .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Desain Penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian.....	36
1. Tahap Analisis.....	37
2. Tahap Desain.....	38
3. Tahap Pengembangan .....	38
4. Tahap Implementasi .....	39
5. Tahap Evaluasi .....	39
C. Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	39
1. Sumber Data.....	39
2. Subjek Penelitian.....	40
D. Instrumen Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Uji Coba Produk.....	45
F. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Hasil Penelitian .....	48
B. Pembahasan.....	79

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>89</b>
A. Simpulan .....	89
B. Saran.....	90

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

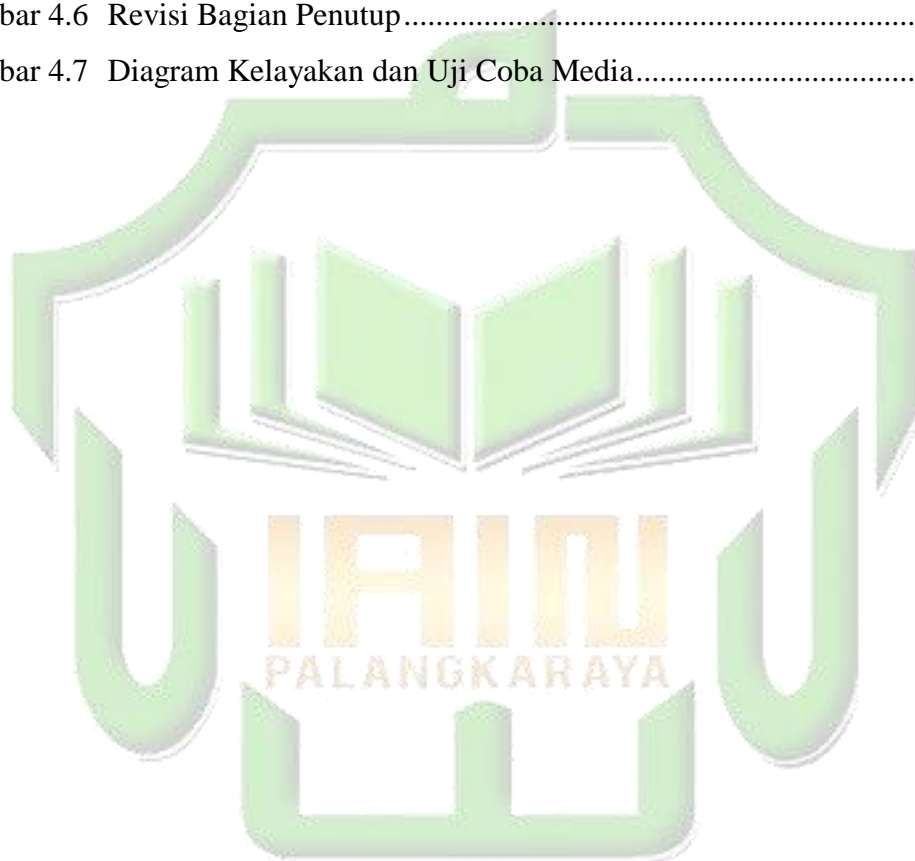
Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan .....	30
Tabel 3.1	Kriteria dan Skor Menurut Sugiyono .....	42
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Materi .....	42
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Media.....	43
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Untuk Respon Guru .....	44
Tabel 3.5	Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video untuk peserta didik .....	44
Tabel 3.6	Skala Presentase Kelayakan acuan penilaian data .....	47
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator .....	52
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi .....	61
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Pertama.....	63
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Kedua .....	67
Tabel 4.5	Hasil Respon Guru Kelas III .....	68
Tabel 4.6	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	70
Tabel 4.7	Uji Coba Kelompok Besar .....	72

IAIN  
PALANGKARAYA



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Bagian Pembukaan .....	58
Gambar 4.2	Bagian Isi .....	59
Gambar 4.3	Bagian penutup .....	59
Gambar 4.4	Revisi Bagian Pembuka .....	66
Gambar 4.5	Revisi Bagian Isi .....	66
Gambar 4.6	Revisi Bagian Penutup .....	66
Gambar 4.7	Diagram Kelayakan dan Uji Coba Media .....	73



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik.....	36
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	40



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu masyarakat atau bangsa. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya guna manusia. Guna mewujudkan tujuan di atas diperlukan usaha yang keras dari masyarakat maupun pemerintah (Hamid dkk, 2008:157).

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada proses pembelajaran, keberhasilan seorang guru terletak antara lain yaitu kepribadian, penguasaan metode, wawasan, dan penguasaan materi. Selain itu pendekatan belajar yang dilakukan oleh guru melalui metode, strategi, dan penggunaan media dalam proses pembelajaran juga turut

menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Seperti halnya pada saat pandemi *Covid-19* saat ini, guru harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Muhasanah, 2021: 96).

Penyebaran *Covid-19* yang tak jua kunjung selesai dan semakin meluas termasuk di Kota Palangka Raya sehingga salah satu dampaknya adalah di bidang pendidikan dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dari yang tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran yang biasanya dilakukan bersama-sama di kelas, kini hanya bisa dilakukan secara mandiri dirumah masing-masing. Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet (Handarini, 2020: 497). Pada saat pembelajaran para guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran daring maupun luring yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian guru harus berinovasi dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada dan dapat mengembangkan media yang cocok untuk digunakan dalam pengajaran.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah MIN 2 Kota Palangka Raya pada tanggal 18 februari 2021. Ibu Jumainah selaku guru wali kelas III memaparkan terkait bagaimana proses pembelajaran daring dilaksanakan. Bahwasannya untuk menyampaikan materi selama pembelajaran daring guru menggunakan berbagai aplikasi, seperti CBT (*Computer Based Test*), *zoom*, dan *whatsapp*. Namun karena adanya kendala yang disebabkan tidak orang tua dari peserta didik menggunakan android yang mendukung. Alhasil

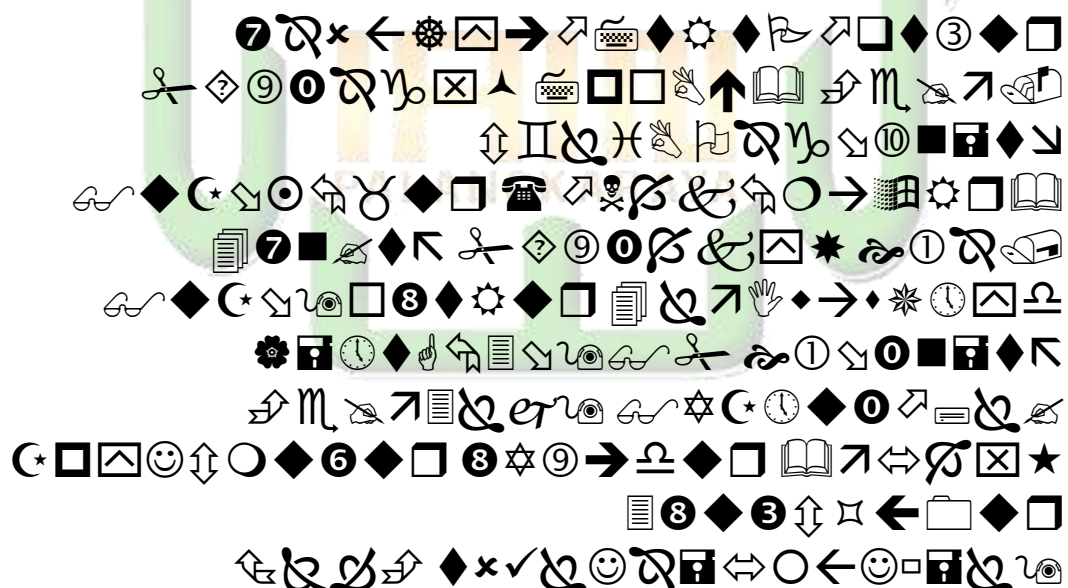
penyampaian materi pembelajaran akhirnya hanya melalui *whatsapp* saja, dan untuk pengumpulan tugas dilakukan selama satu minggu sekali.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Ibu Jumainah selaku guru wali kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, memaparkan bahwa selama pembelajaran dilaksanakan secara daring guru mengalami banyak kendala dalam menyampaikan materi pelajaran, dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru terutama pada pembelajaran tematik. selama pembelajaran daring guru hanya memberikan sedikit penjelasan tentang materi karena tidak adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran selain dari pada bahan ajar buku paket. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai untuk mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik (Yaumi, 2018:13). Menurut Syabrina dan Sulistyowati (2020:27) Seorang guru memiliki pengetahuan yang cukup tentang media, tidak boleh gagap teknologi, karena media selain sebagai pembawa pesan-pesan, media juga mengarahkan peserta didik untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Hal ini perlu adanya upaya dalam meningkatkan SDM guru dalam rangka memenuhi standar nasional pendidikan yang ditetapkan dalam kurikulum 2013.

Media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Karo-Karo dan Rohani, 2018: 93). Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan, media juga dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (Rizal, 2020: 44). Berdasarkan ulasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media untuk mempermudah dalam penyampaian informasi sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar juga terdapat dalam firman Allah SWT didalam Al Qur'an surah An-Nahl ayat 89 yang berbunyi:



Artinya:

Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) dan Kami turunkan Kitab (Alqur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri.

Berdasarkan dalam Tafsir Al-Misbah di katakan memang dari segi redaksional kalimat *li kulli syai'i* atau bagi segala sesuatu dapat dipahami dalam arti “segala-galanya”, tetapi salah satu yang menghadang pemahaman yang sangat luas itu adalah kenyataan bahwa sekian banyak disiplin ilmu, apalagi perinciannya tidak tercantum dalam Al-Qur'an. Di sisi lain kata segala sesuatu, bila akan dikaitkan dengan Al-Qur'an haruslah dikaitkan dengan fungsi dan tujuan kehadiran kitab suci itu. Fungsi Al-Qur'an adalah menjelaskan keesaan Allah, tutunan-tuntunan-Nya, serta hukum-hukum agama yang menghantar kepada kebahagiaan manusia didunia dan diakhirat (Shihab, 2002:191).

Ayat tersebut secara tidak langsung Allah SWT mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat atau benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seseorang menggunakan media tertentu untuk menjelaskan segala hal. Seperti halnya pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media video merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi

aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak (Fadhli, 2015: 25). Media video pembelajaran tematik menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori, aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007:2). Berdasarkan ulasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video dapat membantu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan, hal ini disebabkan karena video mampu mengkombinasikan antara visual (gambar) dengan audio (suara).

Pada pembelajaran tematik juga memerlukan media pengajaran sebagaimana ilmu-ilmu lain agar tujuan pembelajaran tematik bisa tercapai secara optimal. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan kosep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Majid, 2014:80). Pembelajaran tematik masih dipandang sebagai pembelajaran yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Apalagi saat ini proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring sehingga peserta didik lamban saat memahami materi. Peserta didik dalam pembelajaran tematik dituntut dapat menggali pengetahuannya dengan memahami tema yang merupakan integrasi beberapa mata pelajaran.

Adapun penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan pengembangan video pembelajaran tematik yaitu menurut Zaroh (2014)



peserta didik tertarik dengan penggunaan media video yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video tematik yang dikembangkan layak untuk dipergunakan. Menurut Yuniarti (2015) menjelaskan bahwa guru kesulitan dalam mengembangkan dan menyampaikan pembelajaran di kelas, sehingga memerlukan media pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media video pembelajaran tematik. Menurut Handayani (2021) menyatakan media video yang dikembangkan sangat membantu guru dalam sistem pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi selama pembelajaran dilaksanakan secara 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 dengan adanya video pembelajaran siswa dapat belajar secara mandiri dan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti merasa pentingnya suatu media dalam pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran seperti media video pembelajaran tematik. Maka perlunya sebuah penelitian tentang “PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Mencegah penyebaran *Covid-19* proses pembelajaran tatap muka di sekolah MIN 2 Kota Palangka Raya sementara diberhentikan dan sistem pembelajaran dilaksanakan secara daring.
2. Pada proses pembelajaran daring, guru menyampaikan materi pelajaran melalui *Whatsapp*, dan hanya memberikan sedikit penjelasan tentang materi tanpa menggunakan media pembelajaran selain dari pada bahan ajar buku paket .
3. Selama pembelajaran dilaksanakan secara daring guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif dan peserta didik lamban dalam memahami materi pelajaran terutama pada pembelajaran tematik
4. Perlu adanya media yang mendukung untuk menunjang pembelajaran daring selain hanya memberikan tugas kepada siswa, salah satunya adanya pengembangan media video yang dibuat sendiri seperti yang dikembangkan oleh peneliti.

## C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas yang telah diuraikan, peneliti membatasi penelitian ini dengan mengembangkan media video pada pembelajaran tematik kelas III tema 4 “Kewajiban dan Hakku”, subtema 1

“Kewajiban dan Hakku di Rumah” pada pembelajaran pertama di MIN 2 Kota Palangka Raya.

Media 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 video dan nantinya akan disajikan melalui youtube dan lain sebagainya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya?
2. Bagaimana kelayakan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menghasilkan produk media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya.
2. Untuk mengetahui kelayakan media video pada pembelajaran kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya.

## F. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan proses belajar dan mengajar siswa.

### 1. Bagi peneliti

Peneliti mendapatkan pemahaman serta pengalaman tentang penelitian jenis R & D (*Research and Development*).

### 2. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian jenis R & D (*Research and Development*) guru memperoleh inspirasi serta perangkat pembelajaran yang interaktif dan inovatif, sehingga guru tidak ketinggalan dengan kemajuan teknologi dalam melaksanakan proses belajar mengajar khususnya dengan media video

### 3. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan menggunakan media video, agar dapat menarik perhatian serta minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya.

### 4. Bagi Sekolah

Sekolah memperoleh media video pembelajaran untuk kelas III MI yang mengacu pada Kurikulum 2013 dan bahan bacaan terkait penelitian R & D (*Research and Development*).

### 5. Bagi Prodi PGMI

Prodi PGMI memperoleh contoh media pembelajaran berbasis video pembelajaran tematik yang mengacu pada kurikulum 2013 dan bahan bacaan mengenai jenis penelitian R & D (*Research and Development*).

### **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

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

1. Materi yang dimuat dalam video yaitu pada pembelajaran tematik kelas III, tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pembelajaran 1.
2. Aplikasi yang digunakan untuk *editing* media video pembelajaran adalah *kine master* dan *capcut*.
3. Media video pembelajaran dapat ditampilkan melalui *handphone*, laptop dan dapat dilihat melalui internet seperti youtube.

### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III ini didasari pada beberapa asumsi yaitu:

- a. Media video pembelajaran tematik mampu membuat peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran serta mampu membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran walaupun belajar dari rumah.

- b. Media video pembelajaran tematik dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran selama pembelajaran daring maupun luring.
- c. Validator yaitu dosen yang sudah berpengalaman dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang teknologi.
- d. Butir-butir dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

## **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Video pembelajaran ini hanya dinilai oleh ahli media, ahli materi, wali kelas dan peserta didik.
- b. Video pembelajaran yang dikembangkan hanya pada tema 4 sub tema 1 pada pembelajaran pertama.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli media dan ahli materi.

### **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulis ini diperlukan dalam rangka mengarahkan tulisan agar runtun, sistematis dan mengerucut pada pokok permasalahan, sehingga akan memudahkan pembaca untuk memahami kandungan dari suatu karya ilmiah. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- BAB I** Bagian pendahuluan yang sudah pasti ada disetiap karya ilmiah. Bab ini mendeskripsikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan pengembangan dan sistematika penulisan.
- BAB II** Bagian kajian pustaka. Pada bab ini peneliti membahas kerangka teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir. Adapun kerangka teoritis berisikan pengertian pengembangan, pengertian media, pengertian pembelajaran tematik, pengertian video,
- BAB III** Mendeskripsikan metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, sumber data dan subjek penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, uji coba produk, teknik analisis data.
- BAB IV** Bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada Bab ini peneliti mendeskripsikan hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V** Bagian Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan Saran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Pengembangan**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Pengembangan adalah proses penerjemahan secara spesifik desain ke dalam bentuk fisik, benda yang dapat diraba dan untuk menerima pesan. Di dalam kawasan teknologi pendidikan, domain pengembangan didasari oleh teori desain dan mencakup berbagai variasi teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran (Adkhar, 2016:26). Sedangkan menurut Majid (2005:24) Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan diatas yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik



dan berguna sedangkan penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

#### **b. Prinsip-Prinsip Pengembangan**

Amri dan Ahmadi (2010:160) menyebutkan bahwa prinsip pengembangan dalam pembelajaran harus secara berurutan seperti di bawah ini:

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak,
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman
- 3) Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar

## **2. Media**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “medius” yang menurut harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media disebut wasail bentuk jama dari wasilah, yakni sinonim “al-wast” yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (wasilah) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut (Munadi, 2013: 6).

Media pembelajaran merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Pambudi dkk, 2019: 268). Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran. Penggunaan media harus didasarkan pada pemilihan yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar (Rahmayanti, 2015:6).

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari; buku, tipe recorder, kaset, video, kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dalam hal berarti media adalah komponen sumber belajar peserta didik untuk belajar (Hadi, 2021: 3). Sedangkan Rizal (2016:10) mengatakan bahwa Media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut media pembelajaran itu sendiri adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Pada dasarnya media pembelajaran difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kustandi dan Sutjipto (2013: 23) menyampaikan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran penting bagi siswa karena setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada materi pembelajaran yang tidak

memerlukan media pembelajaran. Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh peserta didik yang kurang menyukai materi pembelajaran yang di sampaikan pada saat proses pembelajaran.

### 3. Video

#### a. Pengertian Video

Istilah video berasal dari Bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Dalam kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Munir, 2012:289).

Menurut Daryanto (2013:86), menggunakan video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran individual, kelompok, maupun massal. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan materi pelajaran.

Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD *player* yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono, 2003:65). Media video adalah rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara (*audio*)

serta unsur gambar (*visual*) yang dituangkan dalam pita video (Asmara, 2015: 158).

Video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video juga menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video (Sulastri, 2016: 24)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media video adalah bahan ajar yang mengkombinasikan materi visual dan audio. Video dapat membantu proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang oleh siswa, video juga dapat mendorong dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Video adalah media pembelajaran yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa berupa audio dan visual yang didalamnya terdapat materi pembelajaran interaktif sehingga siswa dapat belajar secara mandiri yang tidak dibatasi dengan tempat.

## **b. Kekurangan dan Kelebihan Media Video**

Menurut Daryanto (2010:90) beberapa keuntungan dan kekurangan bila menggunakan media video dalam pembelajaran yaitu: Keuntungan dalam menggunakan video sebagai berikut: Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video dapat menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Kekurangan dalam menggunakan video sebagai berikut: Tidak dapat menampilkan objek sampai sekecil-kecilnya, Tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya, Opposition artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan dalam menafsirkan gambar yang dilihat, dan material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.

Menurut Prastowo (2013:304) Kelebihan video yaitu sebagai berikut:

- 1) Dengan video (disertai suara atau tidak); kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerakan yang ditunjukkan tersebut dapat berupa respons yang diharapkan dari peserta didik;
- 2) Dengan video, penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi;
- 3) Dengan menggunakan efek tertentu, dapat memperkokoh proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tersebut.

Pemilihan media video memberikan manfaat yang besar dalam penyampaian pesan dalam pembelajaran. Dengan adanya media video peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan sebuah video yang dibagikan guru kepada peserta didik. Unsur-unsur yang terdapat dalam media video seperti suara, teks, dan gambar (Yudianto, 2017: 236).

### c. Pembuatan Video

Pembuatan media video untuk pembelajaran membutuhkan perencanaan yang matang. Disamping terlebih dahulu harus menetapkan tujuan pembelajaran, yakni pengalaman apa yang akan diberikan kepada siswa melalui video ini (Munadi, 2013: 129). Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan video yaitu sebagai berikut:

- 1) Tahap awal Sebelum memulai pembuatan video terlebih dahulu kita harus menyiapkan naskah. Apa saja yang akan dibahas dalam pembuatan video tersebut kita cantumkan dalam naskah tersebut. Secara umum naskah dalam video pembelajaran adalah: a) menentukan ide; b) rumusan masalah; c) lakukan survey mengumpulkan bahan materi; d) membuat storyboard; e) membuat naskah.
- 2) Tahap inti adalah suatu proses produksi pembuatan video. Proses produksi pembuatan video yang dilakukan sesuai dengan naskah

yang sudah dirumuskan. Item-item yang tertera pada naskah akan menjadi pokok banyak sedikitnya inti dalam pembuatan video.

- 3) Tahap akhir Tahap akhir merupakan *finishing* dari video yang telah dibuat. Meliputi proses penggabungan menjadi sebuah video, gambar pada video, suara pada video, maupun proses *editing* video. Video ini akan dicetak dalam berbagai format, entah itu *CD*, *soft file* pada PC, maupun *soft file* yang biasa diputar pada *gatget* yang mendukung adanya pemutaran video. Hasil akhir yang dilakukan adalah menjadikan video ini menjadi sebuah video pembelajaran yang akan digunakan guru sebagai media untuk mengajar.

#### **4. Pembelajaran Tematik**

##### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran Tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.



Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam intra dalam intra maupun antar-mata pelajaran. jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik tampak lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan (Majid, 2014:85).

Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan atau memadukan beberapa kompetensi dasar dan indikator dari kurikulum standar isi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik (Sukati, 2009:13).

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik (Rusman, 2011:254). Menurut Poerwadarminta (dalam Rusman, 2012:254), pelaksanaan pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran.

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema.

Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenalkan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas (Majid, 2014:86).

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan pembelajaran tematik adalah suatu proses pembelajaran yang memiliki pokok pikiran dan ditampung dalam suatu wadah dengan mengedepankan konsep kepada anak didik yang diimplikasikan di sekolah. Wadah berfungsi untuk menampilkan konsep-konsep kepada siswa secara utuh. Pembelajaran tematik dapat juga diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran dan memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep pembelajaran sendiri.

## **b. Prinsip Pembelajaran Tematik**

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik dalam materi sosialisasi kurikulum 2013 dari kemendikbud adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa muatan.
- 2) Memilih materi dari beberapa muatan yang saling terkait sehingga dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- 3) Tidak bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian tujuan utuh kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema, selalu mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- 5) Materi yang dipadukan tidak dipaksakan, artinya materi yang tidak mungkin dipadukan tidak usah dipadukan (Akbar, 2016:18).

Berdasarkan prinsip di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik berangkat dari tema yang terdiri atas kumpulan kompetensi dasar dari beberapa muatan yang disatukan berdasarkan kesesuaian dan keterkaitan substansinya. Materi yang diintegrasikan dalam pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik, minat, kemampuan, dan skemata siswa.

### **c. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Trianto (2013: 62) mengemukakan karakteristik pembelajaran tematik atau terpadu adalah sebagai berikut: 1) Holistik yaitu suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu atau tematik diamati dan dikaji sekaligus tidak dari sudut pandang yang terkitak-kotak; 2) Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai aspek memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar konsep-konsep yang berhubungan atau skema, yang akan berdampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari; 3) Otentik, memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajari melalui kegiatan belajar secara langsung; 4) Aktif, keaktifan siswa dalam belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi secara terus menerus untuk belajar (Fatmawati, 2017:85).

### **5. Pembelajaran Tematik Tema 4 Sub Tema 1 Pembelajaran 1**

Pengembangan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan yaitu media video pembelajaran tematik dikelas III tema 4 “Kewajiban dan Hakku”, subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pada pembelajaran pertama di MIN 2 Kota Palangka Raya.

Peneliti akan memuat Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang sesuai dengan Silabus

Kurikulum 2013. Kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator dari Subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pada pembelajaran pertama.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur oleh Putri Handayani. 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 (Handayani, 2021: vi).
2. Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kurikulum 2013 oleh Muhammad Khori Zaroh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat yang digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil pada aspek ketertarikan siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media mendapat skor 3,1 yang dapat dikategorikan sangat setuju. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis data, hasil uji kelayakan media video tematik

yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dipergunakan sebagai media pembelajaran pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 kurikulum 2013 kelas V (zaroh, 2014: viii).

3. Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kurikulum 2013 oleh Lies Mira Yuniarti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan tahap validasi untuk menentukan kualitas produk selanjutnya diujicobakan kepada siswa. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil penilaian kualitas media video tematik pada uji coba perorangan menunjukkan bahwa produk media video tematik yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor rata-rata 3,4. Sedangkan hasil penilaian kualitas media video pada uji coba kelompok kecil menunjukkan skor rata-rata 3,6. Dapat disimpulkan bahwa kualitas produk media video pembelajaran tematik yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik (Yuniarti, 2015: viii).
4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP” oleh Randi Irvan Nudin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-rata 94,5%, validasi ahli media diperoleh persentase nilai akhir dengan rata-

rata 96,5%, dan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil persentase akhir adalah 83%, uji coba kelompok besar memperoleh persentase akhir 84% dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP dikatakan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran (Nudin, 2020: vi).

5. Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba oleh Dany Atul Amelia. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa. Pengembangan media video menggunakan metode sosiodrama. Validasi dari ahli materi presentase diperoleh 92%, validasi ahli media/desain presentase diperoleh 94%. Uji coba kelompok individu diperoleh dari dua reponden 79 % dan uji coba kelompok sedang yang diperoleh dari sepuluh responden 84%. Dapat disimpulkan bahwa produk media video dengan menggunakan metode sosiodrama pada materi riba dengan ktiteria sangat baik direkomendasikan dan dapat dipergunakan disekolah pada jenjang SMA/SMK (Amelia, 2020: vii).

**Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan**

<b>Nama</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>
Putri Handayani	Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V di MIN 2 Kotawaringin Timur	Objek kajiannya sama-sama mengkaji pada pembelajaran tematik. Model pengembangan menggunakan model ADDIE.	Media video pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk kelas V, sedangkan pada penelitian ini media video yang dikembangkan yaitu untuk kelas III.
Muhammad Khoiri Zaroh	Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kurikulum 2013	Objek kajiannya yaitu sama-sama mengkaji pada media video pembelajaran tematik. Pengembangan video pembelajaran menggunakan metode R&D.	Media video pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk kelas V tema 2 subtema 2 pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini media video pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk kelas III tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.
Lies Mira Yuniarti	Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kurikulum 2013	Objek kajiannya yaitu sama-sama mengkaji pada media video pembelajaran tematik. Pengembangan video pembelajaran menggunakan metode R&D.	Media video pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk kelas V tema 2 subtema 1 pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini media video pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk kelas III tema 2 subtema 2 pembelajaran 1.



Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Randi Irvan Nurdin	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>motion graphic</i> mata pelajaran PAI materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah kelas VIII di jenjang SMP	Objek kajiannya yaitu sama-sama mengkaji media video pembelajaran	Aspek yang dikaji dalam penelitian yaitu materi pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Bani Umayyah. Sedangkan pada penelitian ini aspek yang dikaji adalah pembelajaran tematik kelas III tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 pada materi “Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia”.
Dany Atul Amelia	Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Sosiodrama Pada Materi Riba	Objek kajiannya yaitu sama-sama mengkaji pada media video pembelajaran.	Materi yang dikembangkan dalam video pembelajaran adalah materi Riba pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian tersebut dilakukan dijenjang sekolah SMK. Sedangkan pada penelitian ini materi yang dikembangkan dalam media video adalah pembelajaran tematik kelas III tema 2 subtema 2 pembelajaran 1 pada materi “Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia” jenjang SD/MI.

Penelitian yang peneliti akan lakukan memiliki perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang sebelumnya. Perbedaan penelitian terletak pada materi pelajaran, *software* yang digunakan dalam pengembangan media. Sedangkan persamaannya terletak pada media yang dikembangkan yaitu sama-sama mengkaji pada media pembelajaran produk yang dihasilkan media berbasis video pembelajaran.

### C. Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Adapun proses tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, metode, penyampaian materi, sarana penunjang, serta lingkungan sekitarnya.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media merupakan perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Bisa berupa televisi, film, foto, radio, rekaman audio, maupun gambar yang di proyeksikan, dan sejenisnya. Apabila media itu membawa informasi yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Keterbatasan media pendukung untuk proses belajar mengajar berdampak pada hasil belajar siswa, akibatnya banyak siswa yang kurang aktif saat pembelajaran dan cenderung merasa bosan. Pemilihan media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, seorang guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan karakteristik kelompok umum sasaran, tujuan pembelajaran, mudah didapat dan digunakan, sesuai dengan materi yang akan di sampaikan, media mampu menarik minat dan perhatian siswa.

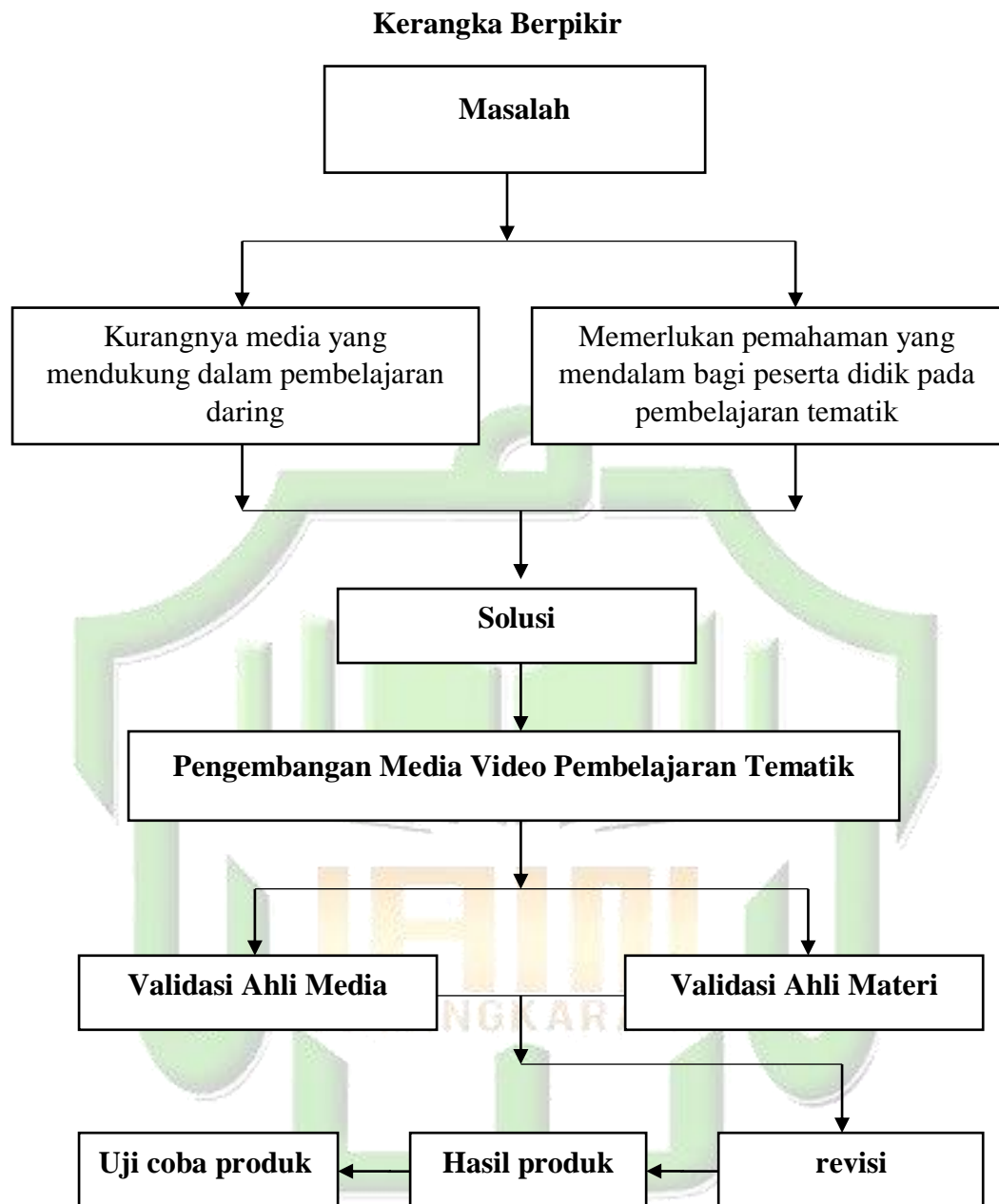
Perencanaan penggunaan media pembelajaran tematik bagi siswa dirancang oleh guru guna mencapai tujuan pembelajaran yakni memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran sesuai dengan tujuan tersebut adalah media pembelajaran berbasis video. Pengembangan media pembelajaran tematik dalam bentuk video bagi siswa SD/MI dilakukan untuk mengatasi kesulitan guru menyampaikan materi dan keterbatasan praktik siswa sehingga tercipta pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

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.

Media video adalah salah satu jenis media audio-visual dan menggambarkan suatu objek yang dapat bergerak dan dapat mengeluarkan suara yang sesuai. Video dapat menampilkan informasi, menjelaskan konsep yang rumit menjadi mudah dipahami. Selain itu untuk menarik agar merangsang pengguna ingin memakai produk yang dihasilkan, sehingga seluruh materi yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik.

Penggunaan video pembelajaran dipilih karena salah satu untuk penunjang belajar peserta didik di rumah. Media video pembelajaran tematik tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pada pembelajaran pertama yang dibagikan kepada siswa dengan format video yang biasa digunakan untuk menyisipkan video kedalam halaman web, youtube, facebook dan lain sebagainya (Batubara dan Ariani, 2016: 60).



**Bagan 2.1 Kerangka Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian menggunakan R&D (*Research and Development*) yang merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian. Metode penelitian pengembangan ini juga digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan produk (Saputro, 2017:7).

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan sebuah produk yang 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. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu produk media video pembelajaran tematik kelas III tema 4 “Kewajiban dan Hakku” sub tema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” Pada pembelajaran pertama, di MIN 2 Kota Palangka Raya.

#### **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*),

pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono: 2015:200). Berikut prosedur penelitian model ADDIE yaitu:

## **1. Tahap Analisis**

### **a) Analisis Karakter Peserta Didik**

Pada tahap ini juga dilakukan analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui bagaimana cara belajar peserta didik dan apa saja kesulitan yang dihadapi peserta didik. Analisis karakteristik siswa bertujuan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini dilakukan di kelas III, peserta didik pada kelas yang akan diteliti berusia dari 9 sampai 10 tahun dengan peserta didik yang berjumlah 24 orang. Analisis peserta didik melalui wawancara dengan guru wali kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya.

### **b) Analisis Materi**

Pada tahap analisis ini dilakukan kajian terhadap materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan yang meliputi isi materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Di sini peneliti melakukan kajian yang berkaitan dengan pembelajaran tematik tema 4 “Kewajiban dan Hakku”, Subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pada pembelajaran 1.

### **c) Analisis Kebutuhan**

Pada tahap analisis kebutuhan ini untuk mengetahui perangkat dan media yang diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran. Analisis

kebutuhan menyakut respon siswa terhadap media yang digunakan. Sehingga media video pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap ini perancangan peneliti melakukan proses sistematis dimulai dari tahap membuat RPP, membuat *storyboard*, naskah, menyusun instrumen penelitian, dan validasi instrumen oleh ahli media dan ahli materi. 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. Tahap 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 sebagainya. kemudian mulai mengedit video menggunakan bantuan aplikasi.

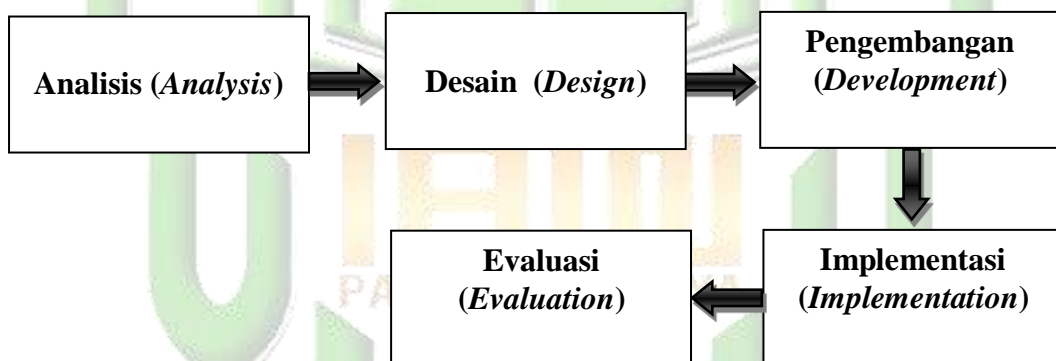


#### 4. Tahap Implementasi

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

#### 5. Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah proses melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap ini untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.



**Bagan 3.1 Pengembangan Model ADDIE**

### C. Sumber Data dan Subjek Penelitian

#### 1. Sumber Data

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuisioner yang diisi oleh ahli materi dan ahli media.

## 2. Subjek Penelitian

- a. Subjek validasi produk, Ahli media adalah dosen atau pakar media untuk menilai produk dari segi tampilan dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi materi
- b. Subjek uji coba produk, Peserta didik sebagai subjek uji coba produk kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya.

## D. Instrumen Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum dilakukannya penelitian. Peneliti melakukan observasi dengan melihat media dan metode apa yang digunakan dalam pembelajaran daring dan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring serta melihat bagaimana uji coba produk dilapangan.

### 2. Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan untuk mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan sumber belajar yang akan dikembangkan. Teknik wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik mengumpulkan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen". Data

yang akan diperoleh melalui dokumentasi ini yaitu, RPP, silabus, program tahunan, program semester, buku paket dan foto kegiatan penelitian.

#### 4. Angket

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).

Pada penelitian ini angket digunakan untuk menggali tentang kelayakan produk yang dikembangkan, yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru wali kelas dan peserta didik kelas III. Alternatif jawaban menggunakan skala likert. Skala likert digunakan dalam mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2015:165). Yang diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik.

\

**Tabel 3.1 Kriteria dan Skor Menurut Sugiyono**

No	Kriteria Kelayakan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang Baik	1

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 5, baik (B) memiliki bobot nilai 4, Cukup baik (CB) memiliki bobot nilai 3, kurang baik (KB) memiliki bobot nilai 2, dan yang paling rendah adalah alternatif jawaban sangat kurang baik (SKB) yang memiliki bobot nilai (1).

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Aspek Materi**

Aspek Penilaian	Indikator	No. Butir
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 melalaui 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	15-16
	kejelasan teks untuk dibaca	17

(dimodifikasi dari penelitian Krismanto, 2016)

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video Untuk Respon Guru**

Aspek yang dinilai	Indikator	No. Butir
Kualitas aspek materi pembelajaran	Kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran	1-3
	Kemudahan memahami materi dan kejelasan materi dalam video	4-6
Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik	Keterlibatan peserta didik secara aktif menggunakan media	7-9
Aspek media	Kemudahan akses media	11
Penulisan	Ukuran dan jenis tulisan, dan warna tulisan dalam video	12-14

(dimodifikasi dari penelitian Krismanto, 2016)

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Video untuk peserta didik**

Aspek penilaian	Indikator	No Butir
Aspek media	Kemudahan akses video	1
	Kemenarikan video pembelajaran	2
	Media membantu peserta didik dalam belajar	3-5
Kesesuaian video pembelajaran dengan peserta didik	Keterlibatan peserta didik secara aktif menggunakan media	6-8
Aspek kualitas media	Tampilan media video pembelajaran	9-10

(dimodifikasi dari penelitian Krismanto, 2016)

## **E. Uji Coba Produk**

Uji coba produk media video yang adakan dilaksanakan sebagai berikut:

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba dilakukan untuk mendapatkan data tentang kualitas media yang telah dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilaksanakan di kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya.

### **2. Subjek Uji Coba**

Adapun subjek uji coba adalah peserta didik kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada subjek sejumlah 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar kepada subjek sejumlah 18 orang siswa di kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya.

Analisis dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dengan uji coba, kualitas produk itu dapat teruji. Sebelum produk tersebut diujicobakan, produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Dosen ahli media yaitu, yang memiliki latar belakang ahli teknologi dan keahlian dalam bidang media. Dosen ahli materi yaitu, yang menguasai dibidang belajar dan pembelajaran terutama pembelajaran tematik.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang

berupa media video pembelajaran, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan video pada tema 4 kewajiban dan hakku, sub tema 1 kewajiban dan hakku di rumah, pada pembelajaran pertama.

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:



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

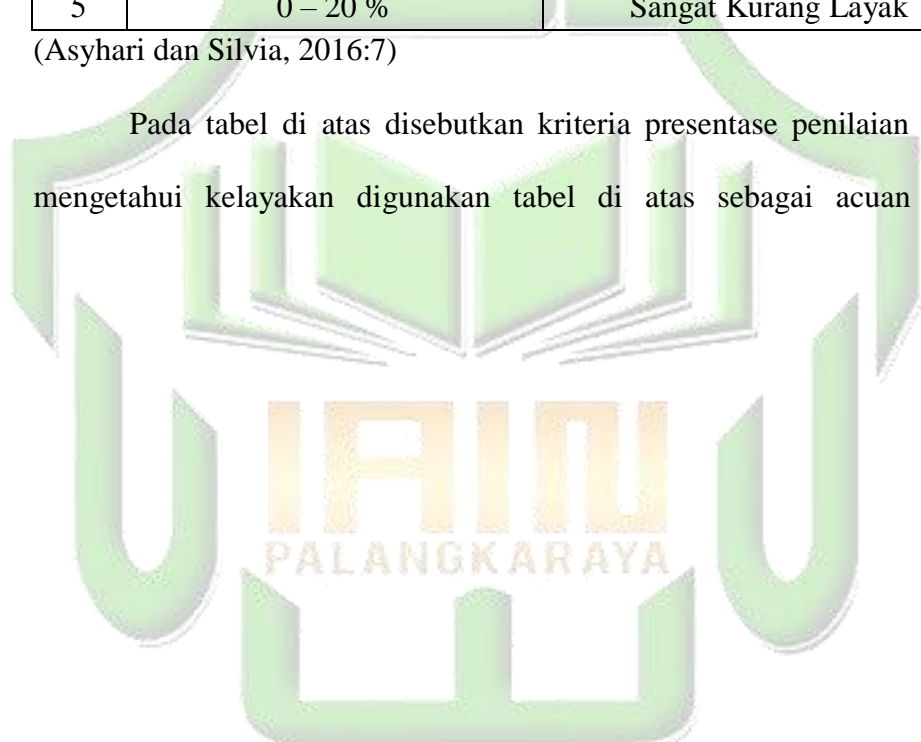
(Asyhari dan Silvia, 2016:7)

**Tabel 3.6 Skala Persentase Kelayakan Acuan Penilaian Data**

No	Tingkat Kelayakan	Kualifikasi
1	81 -100%	Sangat Layak
2	61 - 80%	Layak
3	41 - 60%	Cukup Layak
4	21 – 40%	Kurang Layak
5	0 – 20 %	Sangat Kurang 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 III di MIN 2

###### Kota Palangka Raya

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru perlu adanya media yang mendukung untuk menunjang pembelajaran, yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan saat proses pembelajaran. Salah satunya adalah media video pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai langkah awal dari model pengembangan, diketahui bahwa siswa dan guru perlu adanya media yang mendukung untuk mempermudah proses pembelajaran, terlebih pada masa pandemi *Covid 19* saat ini sistem pembelajaran dilaksanakan secara daring. Sehingga interaksi dalam proses pembelajaran kurang efektif karena hanya menggunakan *Whatsapp* dan penugasan saja. Dengan adanya kenyataan tersebut, media video yang dikembangkan ini sangat berperan penting dalam menjawab permasalahan di atas. Berdasarkan keadaan sekarang media video perlu untuk digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka penelitian ini

menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran tematik kelas III tema 4 Kewajiban dan Hakku, sub tema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah, pada pembelajaran 1 yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya.

Hasil yang diperoleh dari Penelitian pengembangan media video pembelajaran tematik ini dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dijelaskan pada Bab III yaitu pengembangan pada model ADDIE, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono: 2015:200). Berikut paparan hasil dari penelitian pengembangan video pembelajaran tematik:

#### **a. Analisis**

##### **1) Analisis Karakteristik Didik**

Pengembangan media diperlukan analisis karakteristik ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar, dan kemampuan berfikir siswa dalam belajar. Adapun hasil identifikasi dapat dikemukakan bahwa peserta didik selama pembelajaran daring mereka kurang aktif dalam belajar dan lebih sering menggunakan atau bermain *handphone* pada generasi sekarang terlebih pada pembelajaran daring saat ini. Ketertarikan peserta didik lebih dominan pada *handphone* dari pada membaca buku.

Berdasarkan observasi siswa kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya yang berjumlah 24 orang siswa berusia kisaran 9 sampai 10 tahun bahwasannya selama pembelajaran dilaksanakan secara daring mereka tidak pernah menggunakan media selain dari buku paket sebagai bahan ajar.

Media video disini buat berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri dengan tampilan berbentuk media video yang menghasilkan produk berbasis audio visual. Untuk kebutuhan satu kelas dimana dapat digunakan peserta didik belajar dimanapun bahkan ketika berada di rumah meskipun tidak didampingi guru yang bersangkutan.

## **2) Analisis Materi**

Pada tahap analisis materi ini dilakukan kajian. Kajian ini disesuaikan dengan penelitian pengembangan yang telah dilakukan. Di sini peneliti melakukan kajian yang berkaitan dengan tematik yang menyangkut tentang materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator dalam materi tema 4 “Kewajiban dan Hakku”, Subtema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah”, pada pembelajaran pertama. Berikut uraian materi dari Tema 4, yaitu:

Kompetensi Inti (KI)

- a) Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- c) 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.
- d) 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 4 Kewajiban dan Hakku subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah, sedang kompetensi inti 4 untuk sikap keterampilan.

**Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar (KD)</b>		<b>Indikator</b>	
3.10	<b>Bahasa Indonesia</b> Mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) dalam teks tulis.	3.10.1	<b>Bahasa Indonesia</b> Menunjukkan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah. (Sederhana).
4.10	Memperagakan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah (sederhana) sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif yang dibuat sendiri.	4.10.1	Menuliskan saran tentang kewajiban yang seharusnya dilakukan.
3.3	<b>Matematika</b> Menyatakan suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah	3.3.1	<b>Matematika</b> Menemukan dua bilangan yang jumlahnya sudah diketahui
4.3	Menilai apakah suatu bilangan sebagai jumlah, selisih, hasil kali, atau hasil bagi dua bilangan cacah.	4.3.1	Membuat permasalahan berkaitan dengan penjumlahan dua bilangan cacah dengan hasil yang ditentukan sendiri.
3.2	<b>SBdP</b> Mengetahui bentuk dan variasi pola irama dalam lagu	3.2.1	<b>SBdP</b> Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana dalam lagu
4.2	Menampilkan bentuk dan variasi irama melalui lagu	4.3.1	Memperagakan pola irama sederhana dalam lagu dengan tepukan.

Kompetensi dasar materi pada penelitian ini yaitu Bahasa Indonesia, mengamati gambar yang ada, mengarahkan dengan kata tanya apa, siapa, mengapa, bagaimana. Membaca teks, memahami teks bacaan dan menemukan kalimat ungkapan saran yang terdapat dalam teks bacaan. Kompetensi dasar kedua adalah Matematika,

membaca teks cerita tentang permasalahan matematika, menentukan bilangan cacah yang hasil jumlahnya sudah diketahui. Sedangkan kompetensi dasar ketiga adalah mengenal lagu tentang membalas kasih sayang orang tua, mengamati lagu dan menyanyikan lagu sesuai dengan kreasi. Materi yang terdapat dalam tema ini yaitu: a) Membaca teks bacaan tentang Kasih Sayang Orang Tua; b) Membandingkan dua bilangan cacah; dan c) Mengamati pola irama lagu.

### 3) Analisis Kebutuhan

Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adanya analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan langsung ke madrasah melalui wawancara terhadap guru. Wawancara dilakukan kepada Ibu Jumainah selaku guru wali kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya yaitu bahwa selama masa pandemi pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru di madrasah biasanya memberikan tugas kepada peserta didik melalui *WhatsApp* dan tugas dikumpulkan ke madrasah satu minggu sekali. Karena kondisi saat ini tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka dan guru terkendala dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga memerlukan media yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Maka dengan adanya media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Media video pembelajaran dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, selain dapat digunakan di kelas media video pembelajaran ini juga dapat menjadi pendamping belajar peserta didik di rumah terlebih lagi pada saat ini adanya masa pandemi *Covid-19* saat ini.

#### **b. Desain**

Pada tahap ini dilakukan pendesainan produk sesuai dengan proses analisis isi yang dipaparkan yaitu sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, dan siswa kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya. Selain itu dalam pembuatan media video pembelajaran ini sebelumnya perlu menyiapkan *storyboard* yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita secara garis besar mulai dari awal, pertengahan hingga akhir, dilanjutkan dengan membuat naskah dan menyusun RPP.

##### **1) Membuat *Storyboard***

*Storyboard* merupakan suatu pemetaan elemen-elemen media dalam setiap program media, *storyboard* berfungsi sebagai panduan dalam membangun proyek media, karena dalam *storyboard* ini digambarkan mengenai elemen-elemen apa saja yang digunakan dalam setiap rancangan layer yang akan dibangun (Diariono, 2008:161).

Membuat papan *storyboard* dalam pembuatan video sangat perlu karena *storyboard* merupakan sketsa atau gambaran dari



pembuatan video. Pembuatan *storyboard* ada dua kali revisi yang pertama perbaikan pada bagian penulisan *storyboard* dan yang kedua adalah pada bagian waktu agar menambahkan jumlah durasi video pembelajaran.

## 2) Membuat Naskah

Naskah berarti menuangkan materi kedalam tulisan. Naskah digunakan sebagai acuan ketika memproduksi dan memperbaiki media video. Pembuatan naskah media video pembelajaran harus menyesuaikan dengan isi materi. Menurut Pratama, dkk (2020:13) penulisan naskah dimulai dari mengidentifikasi gagasan. Dalam mengembangkan instruksional topik maupun gagasan dirumuskan dalam intensi khusus pembelajaran, gagasan tersebut kemudian ditulis menjadi naskah dan kemudian diproduksi menjadi video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya.

## 3) Membuat RPP

Perencanaan pembelajaran merupakan langkah yang sangat penting sebelum pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan supaya pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan yang matang diperlukan supaya pelaksanaan pembelajaran berjalan secara efektif. RPP memuat KD, indikator yang akan dicapai, materi, metode pembelajaran, langkah pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar serta penilaian (Arman,

2016:57). Pembuatan RPP mengacu pada silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

### c. Pengembangan

Pada tahap ini yaitu proses pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III tema 4 Kewajiban dan Hakku, subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah, pembelajaran pertama . Berikut langkah-langkah pengembangan media video pembelajaran, yaitu:

#### 1) Pembuatan Video atau Perekaman Video

Proses perekaman video sesuai dengan *storyboard* dan naskah yang telah disusun sebelumnya. Perekaman media video pembelajaran dilakukan didalam ruangan dengan pencahayaan yang mendukung dan menggunakan latar putih atau *white screen*. Berikut merupakan tim produksi yang terlibat dalam proses pembuatan video pembelajaran:

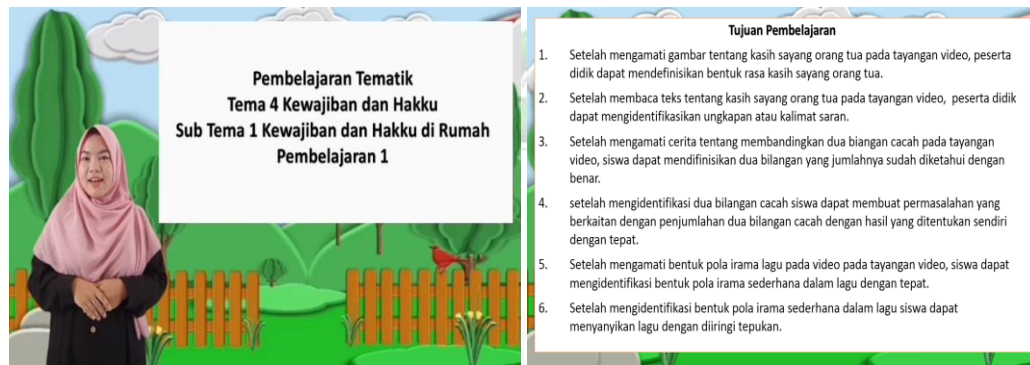
- a) Sutradara : Rita Ashari Anjarwati
- b) Pengarah : (1) Muhammad Syabrina, M.Pd.I  
(2) Drs. H. Fimeir Liadi, M.Pd
- c) Penanggung jawab : Ratul
- d) *Editting* : Ratul
- e) Narator : Ratul
- f) Kameramen : Jihana Rizka Ashifa
- g) *Lighting* : Lili Liana

## 2) Gambar, Ilustrasi dan Musik

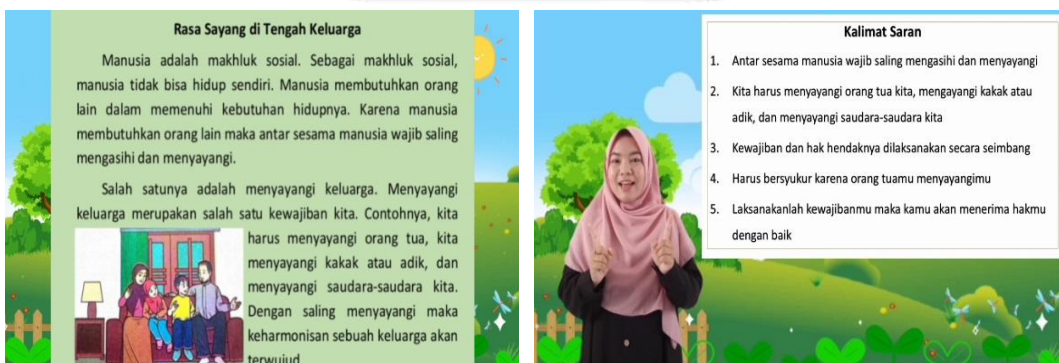
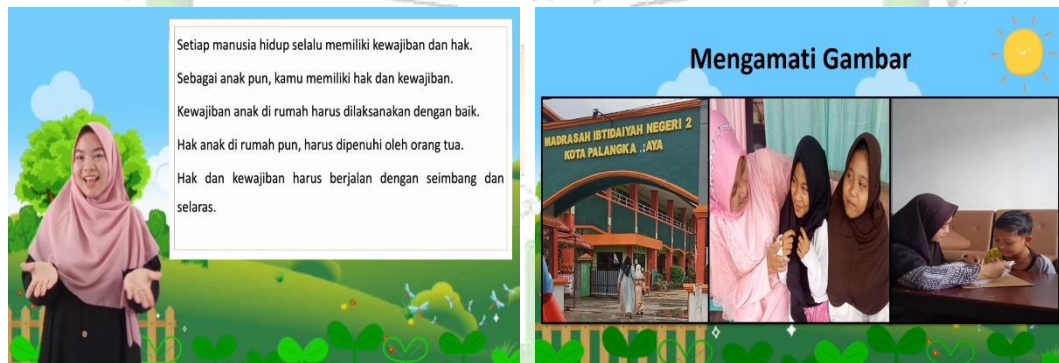
Setelah melakukan proses perekaman video selanjutnya menentukan gambar, ilustrasi dan *background* yang mendukung untuk digunakan dalam video pembelajaran dan yang berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran tematik kelas III tema 4 Kewajiban dan Hakku, sub tema 1 “Kewajiban dan Hakku di Rumah” pembelajaran 1.

## 3) Proses *Editing*

Proses *editing* dilakukan setelah semua proses di atas telah dilaksanakan. Adapun aplikasi yang digunakan untuk *editing* video pembelajaran yaitu, aplikasi *Cap Cut* dan aplikasi *Kine Master*. Aplikasi *Cap Cut* digunakan untuk mengganti latar belakang pershot, memasukan teks serta warna yang mendukung pada video agar terlihat jelas. Sedangkan aplikasi *Kine Master* digunakan untuk menggabungkan semua video dan memasukan *background* yang sesuai.



Gambar 4.1 Bagian Pembuka



**Membandingkan Dua Bilangan Cacah**

Nina dan Faris selalu melaksanakan kewajibannya setiap hari.  
 Nina dan Faris juga selalu mendapatkan haknya setiap hari.  
 Dalam satu tahun ada 365 hari maka Nina dan Faris melaksanakan kewajiban dan hak dengan baik.  
 Nina dan Faris selalu membantu kedua orang tuanya di rumah.  
 Nina dan Faris juga menggunakan banyak waktunya belajar di rumah dan sekolah.  
 Ketika libur Nina dan Faris belajar bersama kedua orang tuanya di rumah.  
 Lalu berapa hari Nina dan Faris belajar di sekolah?  
 Berapa hari Nina dan Faris belajar bersama orang tuanya?

1 tahun = 365 hari

Berapa hari belajar di sekolah?

Berapa hari belajar di rumah?

**Jumlah Hari Belajar**

Hari belajar di sekolah	365	Hari belajar di rumah
250	+	115
220	+	145
265	+	100
240	+	125

**240 + 125 = 365**

**Jika ibuku tua nanti**

Gambar 4.2 Bagian Isi

Kita harus berbakti dan menyayangi kedua orang tua kita, selalu patuh akan perintahnya. Sebagai anakpun kamu harus menjalankan kewajibanmu dengan baik.

Thanks for watching

Thanks to  
 Sutradara  
 Rita Ashari, A  
 Pengarah  
 Muhammad Syabrina, M.Pd.I  
 Drs. H. Fimeir Liadi, M.Pd  
 Penanggung jawab  
 Ratul  
 Editing  
 Ratul  
 Narator  
 Ratul  
 Kameramen  
 Lili Liana  
 Lighting  
 Jihana Rizka Asshifa

Gambar 4.3 Bagian penutup

#### **d. Implementasi**

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi dengan mengisi angket dengan memberikan komentar dan saran terhadap pengembangan media video pembelajaran tematik ini. Kemudian dengan uji coba lapangan oleh peserta didik kelas III dengan mengisi angket mengenai pengembangan media video pembelajaran tematik melalui google form. Dari hasil validasi dapat diketahui layak tidaknya media digunakan. Adapun tahap validasi adalah sebagai berikut:

##### **1) Validasi Ahli Materi**

Ahli materi yang menjadi validator dalam pengembangan produk media video pembelajaran tematik adalah Bapak Drs. H. Fimeir Liadi, M.Pd. Evaluasi bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba. Aspek yang di evaluasi terutama dari segi materi antara lain: aspek pembelajaran dan isi.

Hasil penilaian data angket validasi ahli materi pada Pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya yang dilakukan dengan satu kali validasi adalah sebagai berikut sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
<b>A</b>	<b>Kualitas aspek materi pembelajaran</b>								
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan isi materi		√				Baik	80	Layak
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi materi		√				Baik	100	Sangat layak
3	Kesesuaian indikator dengan isi materi	√					Sangat baik	80	Layak
4	Kesesuaian silabus dengan isi materi	√					Sangat baik	80	Layak
5	Kesesuaian RPP dengan isi materi	√					Sangat baik	80	Layak
6	Ketepatan urutan materi		√				Baik	100	Sangat layak
<b>B</b>	<b>Kesesuaian pembelajaran dengan peserta didik</b>								
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		√				Baik	100	Sangat layak
9	Media video pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif		√				Baik	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

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
<b>C</b>	<b>Bahasa</b>								
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
<b>D</b>	<b>Kualitas Materi</b>								
17	Kejelasan materi yang disampaikan	√					Sangat baik	100	Sangat layak
18	Kedalaman materi yang disampaikan	√					Baik	80	Layak
Jumlah Skor		83							
Skor Maksimal		90							
Persentase Kelayakan		92,22 %							

Hasil validasi media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya oleh validator ahli materi yaitu, penyajian materi yang dimuat dalam video pembelajaran sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran, media video pembelajaran tematik ini sudah bisa disajikan kepada peserta didik. Jadi kesimpulannya, materi pada media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya layak digunakan tanpa ada revisi.

## 2) Validasi Ahli Media

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media sebelum peneliti menerapkan langsung pada proses pembelajaran di kelas. Validasi media dilakukan oleh bapak Muhammad Syabrina, M.Pd.I.



Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan komentar dan saran akan kekurangan media ini sehingga dapat dilakukan revisi media tahap akhir sebelum melakukan uji coba.

Hasil penilaian data angket validasi ahli media pada pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya yang dilakukan dengan dua kali validasi adalah sebagai berikut sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Pertama**

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
<b>A</b>	<b>Tampilan Produk</b>								
1	Durasi bagian pembukaan pada video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
2	Durasi bagian inti pada video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
3	Durasi bagian penutup pada video pembelajaran			√			Cukup baik	60	Cukup layak
4	Kejelasan gambar pada video pembelajaran			√			Cukup baik	60	Cukup layak
5	Kualitas <i>editing</i> video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
6	Pencahayaan dalam video pembelajaran bagus		√				Baik	80	Layak
7	Gambar-gambar pendukung dalam video pembelajaran sesuai		√				Baik	80	Layak
8	Tata letak tulisan dalam video pembelajaran			√			Cukup baik	60	Cukup layak
9	Ketepatan pemilihan kombinasi warna			√			Cukup baik	60	Cukup layak
<b>B</b>	<b>Aspek audio media</b>								
10	Kejelasan suara dalam video pembelajaran			√			Cukup baik	60	Cukup layak
11	Backsound yang digunakan sebagai pendukung video			√			Cukup baik	60	Cukup layak

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
	pembelajaran								
<b>C</b>	<b>Pengoperasian media</b>								
12	Kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
13	Fleksibilitas dalam penggunaan video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
<b>D</b>	<b>Penulisan</b>								
14	Warna tulisan dalam video pembelajaran			√			Cukup baik	60	Cukup layak
15	Pemilihan ukuran tulisan dalam video pembelajaran			√			Cukup baik	60	Cukup layak
16	Jenis tulisan dalam video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
17	Kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca			√			Cukup baik	60	Cukup layak
Jumlah Skor		59							
Skor Maksimal		85							
Persentase Kelayakan		69,41 %							

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, maka media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palang Raya dinyatakan layak digunakan dengan revisi. Berikut saran atau komentar dari ahli media pada validasi pertama:

a) Teks diperbesar

Pada bagian awal video pembelajaran ukuran teks pada bagian nama terlalu kecil, sehingga teks harus diperbesar agar lebih terlihat jelas dan mudah dibaca.

b) Menambahkan teks media video pembelajaran

Pada bagian awal video tidak memuat media video pembelajaran, namun hanya menuliskan pembelajaran tematik kelas III saja.

c) Teks bacaan diperjelas

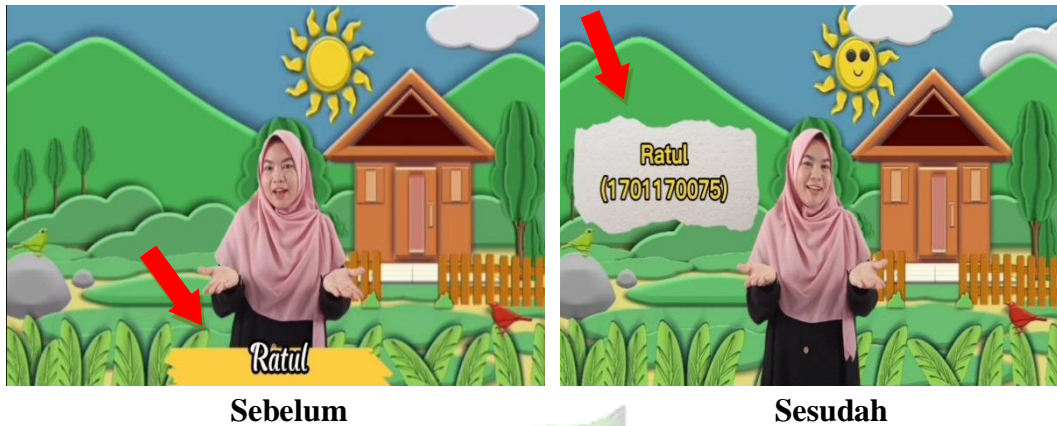
Pada teks bacaan dibagian isi kualitas teks kurang jelas, sehingga diketik ulang agar teks bacaan lebih terlihat jelas dan mudah dibaca, dan suara saat membaca teks dilakukan perekaman ulang.

d) Menuliskan kesimpulan

Pada bagian kesimpulan materi pelajaran teks tidak ditambah dilayar, sehingga harus menambah teks kesimpulan dilayar agar lebih jelas dan mudah dimengerti.

Berikut adalah gambar revisi media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya pada validasi ahli media pertama:

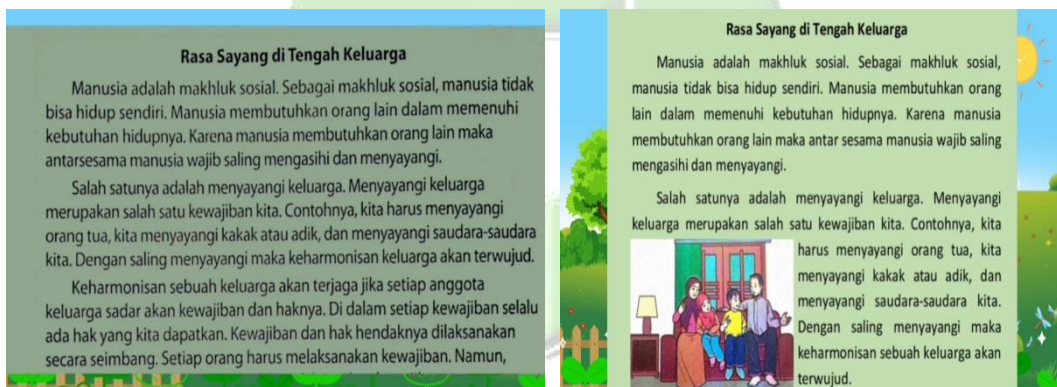




Sebelum

Sesudah

Gambar 4.4 Revisi Bagian Pembuka



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.5 Revisi Bagian Isi



Sebelum

Sesudah

Gambar 4.6 Revisi Bagian Penutup

Adapun hasil penilaian data angket pada validasi kedua oleh validasi ahli media setelah dilakukan revisi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pada Validasi Kedua**

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
<b>A</b>	<b>Tampilan Produk</b>								
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		√				Baik	80	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	√					Sangat baik	100	Sangat layak
8	Tata letak tulisan dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
9	Ketepatan pemilihan kombinasi warna	√					Sangat baik	100	Sangat layak
<b>B</b>	<b>Aspek audio media</b>								
10	Kejelasan suara dalam video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
11	Backsound yang digunakan sebagai pendukung video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
<b>C</b>	<b>Pengoperasian media</b>								
12	Kemudahan dalam penggunaan video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
13	Fleksibilitas dalam penggunaan video	√					Sangat baik	100	Sangat layak

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
	pembelajaran								
<b>D</b>	<b>Penulisan</b>								
14	Warna tulisan dalam video pembelajaran		√				Baik	80	Layak
15	Pemilihan ukuran tulisan dalam video pembelajaran		√				Baik	80	Cukup layak
16	Jenis tulisan dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Layak
17	Kejelasan teks dalam video pembelajaran untuk dibaca		√				Baik	80	Layak
Jumlah Skor		78							
Skor Maksimal		85							
Persentase Kelayakan		91,76 %							

Berdasarkan hasil penilaian data angket oleh ahli media kedua, maka Media Video Pembelajaran Tematik Kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya dinyatakan sangat layak digunakan tanpa revisi. Berikut saran atau komentar dari ahli media: a) media video pembelajaran tematik sudah sesuai dengan kaidah pengembangan; b) media video pembelajaran tematik siap untuk di uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar.

### 3) Respon Guru Kelas III

Respon guru wali kelas III mengenai pengembangan media video pembelajaran tematik di MIN 2 Kota Palangka Raya, sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Respon Kelas III

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
1	kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi inti		√				Baik	80	Layak
2	Kesesuaian video pembelajaran dengan kompetensi dasar		√				Baik	80	Layak
3	Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran		√				Baik	80	Layak
4	Materi yang terdapat dalam video mudah dipahami oleh peserta didik	√					Sangat baik	100	Sangat layak
5	Kesesuaian materi yang terdapat dalam video pembelajaran	√					Sangat baik	100	Sangat layak
6	Penyampaian dalam video sudah jelas		√				Baik	80	Layak
7	Video pembelajaran membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik	√					Sangat baik	100	Sangat layak
8	Video pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar	√					Sangat baik	100	Sangat layak
9	Video pembelajaran mampu menambah pengetahuan peserta didik	√					Sangat baik	100	Sangat layak
10	Gambar dalam video pembelajaran menarik dan sesuai dengan materi yang ditampilkan		√				Baik	80	Layak
11	Kemudahan akses dalam menggunakan media video dimanapun dan kapanpun		√				Baik	80	Layak
12	Ukuran tulisan dalam video mudah dibaca		√				Baik	80	Layak
13	Jenis tulisan pada video		√				Baik	80	Layak

No	Pernyataan	5	4	3	2	1	Kategori	%	Kelayakan
	mudah dibaca								
14	Warna tulisan pada video sudah sesuai		√				Baik	80	Layak
Jumlah skor		56							
Skor maksimal		70							
Presentase kelayakan		80,00 %							

Berdasarkan respon dari guru, terhadap media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya adalah sebagai berikut: a) media video sudah sesuai dengan pembelajaran tematik; b) video yang ditampilkan sudah baik dan layak untuk disampaikan ke peserta didik; c) untuk kedepannya lebih ditingkatkan lagi variasi dalam media video pembelajaran.

#### 4) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan dengan memilih 6 peserta didik yang memiliki kemampuan sangat pandai, pandai dan kurang pandai yang dilakukan pada siswa kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya. Hasil uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Responden						Jumlah Skor	Skor Max.	%	Kelayakan
		x <sub>1</sub>	x <sub>2</sub>	x <sub>3</sub>	x <sub>4</sub>	x <sub>5</sub>	x <sub>6</sub>				
1	Video pembelajaran mudah di akses	5	5	5	4	4	5	28	30	93,33	Sangat Layak
2	Tampilan video pembelajaran menarik	5	5	3	4	4	5	26	30	86,66	Sangat Layak
3	Video pembelajaran mampu menambah pengetahuan saya	4	4	4	3	4	4	23	30	76,66	Layak



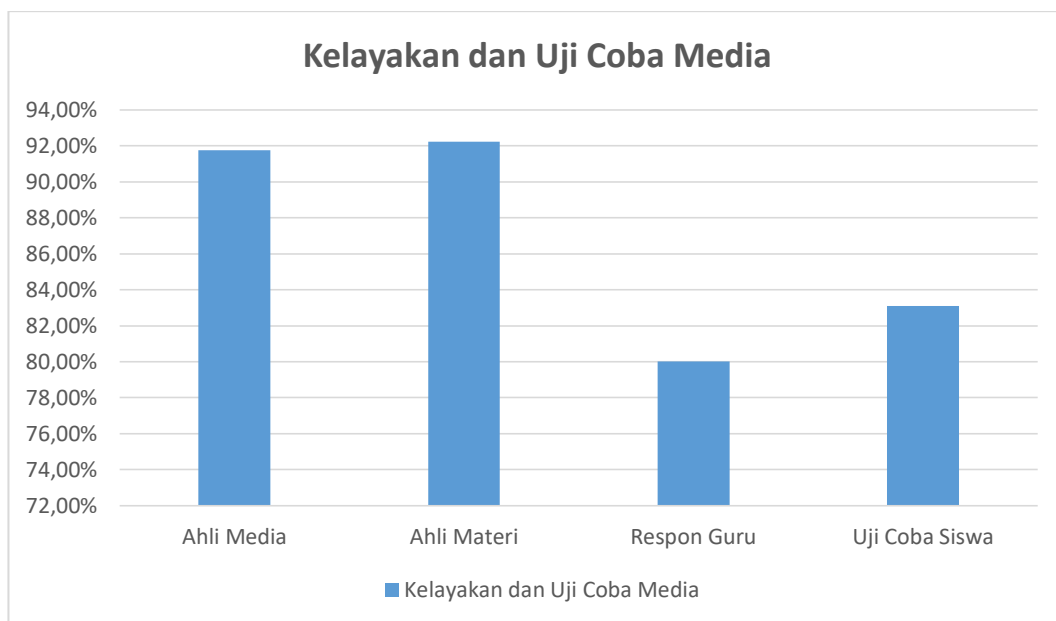
No	Pernyataan	Responden						Jumlah Skor	Skor Max.	%	Kelayakan
		x <sub>1</sub>	x <sub>2</sub>	x <sub>3</sub>	x <sub>4</sub>	x <sub>5</sub>	x <sub>6</sub>				
4	Video pembelajaran membuat saya termotivasi dalam belajar	3	5	3	4	4	5	24	30	80,00	Layak
5	Video pembelajaran membantu saya mengetahui dan memahami materi	5	4	4	3	3	4	23	30	76,66	Layak
6	Video pembelajaran membantu meningkatkan semangat belajar saya	4	4	3	3	4	5	23	30	76,66	Layak
7	Video pembelajaran membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar	4	3	3	3	4	4	21	30	70,00	Layak
8	saya merasa tertarik belajar dengan melihat video pembelajaran	4	3	4	4	3	4	22	30	73,33	Layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	5	4	3	4	5	4	25	30	83,33	Sangat Layak
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	4	4	5	4	4	4	25	30	83,33	Sangat Layak
Skor yang diperoleh		240									
Skor maksimal		300									
Persentase Kelayakan		80,00 %									

### 5) Uji Coba Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar ini dilakukan pada 18 peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya. Hasil uji coba kelompok besar sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Uji Coba Kelompok Besar**

No	Pernyataan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	%	Kelayakan
1	Video pembelajaran mudah di akses	80	90	88,88%	Sangat layak
2	Tampilan video pembelajaran menarik	78	90	86,77%	Sangat layak
3	Video pembelajaran mampu menambah pengetahuan saya	77	90	85,55%	Sangat layak
4	Video pembelajaran membuat saya termotivasi dalam belajar	77	90	85,55%	Sangat layak
5	Video pembelajaran membantu saya mengetahui dan memahami materi	76	90	84,44%	Sangat layak
6	Video pembelajaran membantu meningkatkan semangat belajar saya	74	90	82,22%	Sangat layak
7	Video pembelajaran membuat saya tidak mudah bosan untuk belajar	73	90	81,11%	Sangat layak
8	saya merasa tertarik belajar dengan melihat video pembelajaran	71	90	78,88%	Layak
9	Gambar yang terdapat dalam video menarik	71	90	78,88%	Layak
10	Ukuran tulisan pada video mudah dibaca	71	90	78,88%	Layak
Skor yang diperoleh		748			
Skor maksimal		900			
Persentase Kelayakan		83,11 %			

**Gambar 4.7 Diagram Kelayakan dan Uji Coba Media**

#### e. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif yang bertujuan untuk kebutuhan revisi berdasarkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba lapangan uji coba guru kelas, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (peserta didik kelas III). Pada validasi ahli materi berdasarkan pada komentar bahwa materi yang terdapat dalam video pembelajaran sudah bisa untuk disampaikan ke peserta didik atau dinyatakan layak. Sedangkan validasi ahli media terdapat beberapa komentar dan saran yang diberikan yaitu a) memperbaiki ukuran teks pada video; b) merekam ulang suara narator dibagian membaca teks bacaan; c) bagian teks bacaan diperbaiki menjadi lebih jelas dan diketik ulang; d) menambahkan teks pada kesimpulan pembelajaran.

Selanjutnya yaitu mengetahui respon guru kelas III mengenai media video pembelajaran. Kemudian dilakukan uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan dilakukan dengan 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Uji coba dilakukan dengan peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, dimana penyebaran angket penilaian siswa melalui google form. Dari hasil validasi dan uji coba pada peserta didik bahwa media video pembelajaran tematik sangat layak digunakan dengan beberapa pertimbangan yang telah dipaparkan di atas.

## **2. Kelayakan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya**

### **a. Kelayakan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya Menurut Ahli Materi**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media video pembelajaran tematik di kelas III MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.2, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai berikut:

Diketahui:

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 83$$

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

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{83}{90} \times 100 \\ &= 92,22 \% \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan persentase kelayakan media video pembelajaran tematik kelas III MI, diperoleh melalui ahli materi yaitu 92,22 % berada pada kategori sangat layak. Materi yang disajikan dalam video pembelajaran tematik kelas III MI sudah sesuai dengan KI, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran. Maka dari itu pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya dinyatakan sangat layak tanpa revisi.

**b. Kelayakan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya Menurut Ahli Media**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli Media pertama terhadap media video pembelajaran tematik di kelas III MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai berikut:

Diketahui:

$$\begin{aligned} \sum \text{ skor yang diperoleh} &= 59 \\ \sum \text{ skor maksimal} &= 85 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{59}{85} \times 100 \\ &= 69,41 \% \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan persentase yang diperoleh melalui validasi pertama ahli media yaitu 69,41% berada pada kategori layak. Akan tetapi, ada beberapa revisi untuk menyempurnakan video pembelajaran tematik. adapun masukan dari ahli media yang perlu direvisi yaitu: a) ukuran teks diperbesar pada bagian pembukaan video; b) ukuran teks bacaan kurang jelas sehingga sulit dibaca; c) bagian kesimpulan ditambahkan teks agar mudah dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada validasi kedua terhadap media video pembelajaran kelas III MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.4, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai berikut:

Diketahui:

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 78$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 85$$

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{78}{85} \times 100 \\ &= 91,76 \% \end{aligned}$$

Hasil persentase yang diperoleh dari validasi kedua oleh ahli media terhadap pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, mengalami kenaikan yaitu

94,44 % berada pada kategori sangat layak sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan pada validasi ahli media.

**c. Kelayakan Media Video Pembelajaran Tematik Kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya pada Uji Coba Lapangan**

**1) Respon Guru Kelas III**

Berdasarkan respon guru kelas III terhadap media video pembelajaran kelas III MI, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase kelayakan pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai berikut:

Diketahui:

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 56$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 70$$

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

$$\begin{aligned} \text{Persentase kelayakan (\%)} &= \frac{56}{70} \times 100 \\ &= 80,00 \% \end{aligned}$$

Persentase yang diperoleh yaitu 80,00 % berada pada kategori layak.

**2) Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil uji coba kelompok kecil pada 6 orang peserta didik kelas III MI. Maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai berikut:

Diketahui:

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 240$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 300$$

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

$$= \frac{240}{300} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{240}{300} \times 100$$

$$= 80,00 \%$$

Persentase yang diperoleh yaitu 80,00 % berada pada kategori layak.

### 3) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar pada 18 orang peserta didik kelas III MI. Maka dapat dihitung persentase kelayakan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya sebagai berikut:

Diketahui:

$$\sum \text{ skor yang diperoleh} = 748$$

$$\sum \text{ skor maksimal} = 900$$

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

$$= \frac{748}{900} \times 100$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{748}{900} \times 100$$

$$= 83,11 \%$$

Persentase yang diperoleh yaitu 83,11 % berada pada kategori sangat layak.



## B. Pembahasan

Perkembangan teknologi dalam pendidikan dapat dimanfaatkan dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat dan perkembangan fisik siswa (Octamela et al., 2019: 308). Kemudian diperlukan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran terlebih pada masa pandemi *Covid-19* saat ini, salah satunya adalah media video.

Penelitian ini 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 penelitian pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang dilakukan 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). 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).

## 1. Analisis

### a) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya bahwasannya peserta didik cenderung pasif dalam belajar dan masih kurang dalam memahami materi pelajaran dikarenakan juga kurangnya minat dan motivasi dalam belajar. Hal ini dikarenakan kurangnya inovasi dalam menyampaikan materi pelajaran, seperti pada saat pembelajaran dilaksanakan secara daring guru menyampaikan pembelajaran melalui *Whatsapp* dan hanya menggunakan buku paket sebagai bahan ajar serta tidak adanya media yang mendukung dalam proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian, minat dan motivasi siswa. Sehingga peserta didik mudah bosan dalam proses pembelajaran.

Peserta didik berusia kisaran 9 sampai 10 tahun merupakan generasi milenial pada tahap perkembangan dan senang mengikuti alur perubahan. Menurut Nawawi (2020:199) Peserta didik pada generasi sekarang yaitu generasi Z adalah generasi cyber yang lahir sesudah tahun sembilan puluhan, generasi Z menggunakan fasilitas elektronik dan berbagai bentuk teknologi yang sering digunakan seperti *smartphone*, *ipad*, tablet dan laptop, hal ini berarti informasi mudah didapatkan.

Diketahui bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi dan komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan karakteristik siswa (Sitanggang, 2013: 186). Menurut Rohman dan Amri (2013:122) Mengenai karakteristik siswa sebagai guru harus mengetahui baik menyangkut kemampuan pengetahuan, atau keterampilan yang telah dimiliki siswa sebelumnya. 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 seperti pada masa pandemi ini.

Dilihat dari kondisi tersebut peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dikemas secara menarik dengan bantuan bahan ajar yang bersifat teknologi media audio visual. Contohnya bisa belajar secara online atau belajar dari rumah (BDR) dengan menggunakan media video yang dapat dengan mudah diakses peserta didik melalui *handphone*. Media video dapat digunakan untuk pembelajaran online maupun offline, media video dibuat berdasarkan karakteristik siswa. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media video dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar.

#### **b) Analisis Materi**

Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan

kurikulum yang digunakan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Lingkup materi standar isi meliputi program pengembangan yang disajikan dalam bentuk tema dan sub tema. Dimana tema dan sub tema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Jannah, 2020:130).

Berdasarkan wawancara kepada guru wali kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya, didapatkan hasil bahwa sumber belajar yang digunakan adalah buku pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 tahun 2018. Materi yang disajikan dalam pengembangan media video pembelajaran yaitu tematik tema 4 kewajiban dan hakku, sub tema 1 kewajiban dan hakku di rumah, pada pembelajaran 1. Pada tema kewajiban dan hak yang tentunya artinya saling berkaitan, dimana kewajiban yang artinya adalah sesuatu yang harus dilakukan dengan penuh rasa tanggung jawab. Sedangkan hak adalah sesuatu yang mutlak menjadi milik kita. Dari makna materi tersebut memberikan pengetahuan, membentuk sikap, dan kepribadian peserta didik tentang kewajiban dan hak. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami makna dari pembelajaran tematik yang diterapkan langsung di rumah, salah satunya seperti pada pembelajaran tematik tema 4 kewajiban dan hakku, sub tema 1 kewajiban dan hakku di rumah pembelajaran 1.

### c) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan, menggali mengenai kebutuhan dan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada saat pandemi ini, guru melakukan pelajaran melalui aplikasi pendukung seperti *google form, classroom, watshapp, zoom* (Syar & Sulistyowati, 2021: 90). Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru wali kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, didapat hasil bahwa selama masa pandemi *covid-19* pembelajaran dilaksanakan secara daring dan sarana untuk penyampaian materi hanya menggunakan bahan ajar buku paket.

Maka dari itu perlu adanya media yang mendukung dalam sistem pembelajaran yang dilaksanakan secara daring selain hanya mengandalkan buku paket. Seperti halnya menggunakan media video pembelajaran tematik yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan sebagai salah satu media pendukung yang dapat digunakan oleh peserta didik selama pembelajaran daring maupun luring.

## 2. Desain

Tahap ini dilakukan untuk mendesain media video pembelajaran yang diharapkan (Suryani, 2020: 134). Pada tahap ini yang dilakukan yaitu merancang produk atau media video pembelajaran, peneliti membuat *storyboard* dan naskah video sesuai dengan materi yang terdapat pada sub tema 1 kewajiban dan hakku yang sudah dianalisis sebelumnya yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran,

dan materi. Dalam Hamid dkk, (2020 :57) yang mengatakan bahwa tahapan dalam mendesain media pembelajaran terbagi dalam tiga tahapan yaitu tahap praproduksi meliputi persiapan produksi media, tahap selanjutnya adalah tahap produksi media dengan membuat *storyboard* yang terdapat pada lampiran, dan yang terakhir pasca produksi mencakup *editing* terhadap media video pembelajaran tematik seperti menambahkan *backsound*, gambar, animasi, tulisan dan lain sebagainya.

### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan (*Development*) yaitu proses pembuatan video pembelajaran dilakukan sesuai dengan yang sudah dipersiapkan dan dianalisis sebelumnya. Langkah pengembangan video pembelajaran yaitu penyusunan naskah dan membuat *storyboard* yang sesuai dengan materi dalam penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan media berdasarkan desain yang telah ditentukan.

Perekaman video dilakukan disebuah ruangan dengan pencahayaan yang bagus, latar putih. Kemudian latar putih 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. Adapun aplikasi yang digunakan untuk *Editing* video pembelajaran adalah aplikasi *Kine Master* dan aplikasi *Capcut*.

#### 4. Implementasi

Media video pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap implementasi ini media video yang diproduksi dilakukan uji coba lapangan kepada peserta didik kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya yang dilakukan dengan dua tahap yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada validasi oleh ahli media dilakukan dua kali validasi. Pada validasi ahli media pertama mendapatkan skor 59 dengan jumlah skor 85 dan persentase kelayakan diperoleh 69,41 termasuk kategori “layak”. Namun untuk menyempurnakan media video pembelajaran tematik ini diperlukan revisi berdasarkan komentar dan saran dari ahli media pada validasi pertama. Adapun validasi ahli media kedua setelah dilakukan revisi maka hasil validasi ahli media kedua mengalami kenaikan mendapatkan skor 78 dengan jumlah skor maksimal 85 dan persentase kelayakan diperoleh 91,76% termasuk kategori “sangat layak”.

Pada validasi oleh ahli materi dilakukan satu kali validasi mendapatkan skor 83 dengan jumlah skor maksimal 90 dan persentase kelayakan diperoleh 92,22% termasuk kategori “sangat layak”. Tahap selanjutnya dilakukan uji coba lapangan, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan google form yang dibagikan kepada peserta didik melalui *handphone*, karena pada masa pandemi pelaksanaan pembelajaran secara daring jadi tidak bisa dilakukan uji coba secara langsung.

Berdasarkan respon guru kelas III persentase kelayakan diperoleh yaitu 80,00% termasuk kategori “layak”. Hasil uji coba kelompok kecil persentase kelayakan diperoleh yaitu 80.00% termasuk kategori “layak” dan hasil uji coba kelompok besar yang dilakukan di kelas III persentase kelayakan diperoleh yaitu 83,11 % termasuk kategori “sangat layak”. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhari dan Silvia (2016:7) bahwa skor interval 61-80% masuk kategori “layak” dan skor interval 81-100 % masuk kategori “sangat layak”. Dari hasil persentase tersebut maka media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya layak digunakan dan sudah sesuai dengan kaidah pengembangan.

## **5. Evaluasi**

Pada tahap evaluasi ini, evaluasi yang dilakukan dalam penelitian yaitu evaluasi formatif 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. Kebutuhan perbaikan sesuai dengan arahan para ahli, agar tampilan produk lebih baik lagi didukung oleh pendapat (Syahroni, 2017: 269). 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: a) Memperbaiki ukuran teks pada video; b) merekam ulang suara narator dibagian membaca teks bacaan; c) bagian teks bacaan diperbaiki menjadi lebih jelas dan diketik



ulang; d) menambahkan teks pada kesimpulan pembelajaran. Adapun pada validasi ahli materi tidak dilakukan revisi karena berdasarkan komentar dan saran oleh ahli materi bahwa materi yang terdapat dalam media video pembelajaran ini: a) sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran; b) materi sudah memadai untuk disampaikan ke peserta didik.

Media video pembelajaran dibagikan kepada guru kelas III untuk mengetahui respon guru mengenai media video pembelajaran dan dilanjutkan dengan uji coba kepada siswa setelah sebelumnya dilakukan validasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba dilaksanakan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran. Respon siswa adalah tingkah laku atau reaksi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Suatu respon bisa muncul apabila melibatkan panca indra dalam mengamati suatu obyek pengamatan. Respon merupakan kesan atau tanggapan setelah mengamati aktifitas pengindraan sehingga terbentuknya sikap positif atau sikap negatif (Khairiyah, 2019:199).

Uji coba lapangan dilakukan dengan 2 tahap yaitu, uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 18 orang peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, dimana penyebaran angket penilaian melalui google form. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil menyebutkan bahwa persentase yang diperoleh adalah

80,00% dengan kategori “layak” dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase akhir 83,11% dengan kategori “sangat layak”.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran tematik III di MIN 2 Kota Palangka Raya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang diantaranya *Analysis* (Analisis) yang meliputi analisis karakteristik siswa (untuk mengetahui bagaimana cara belajar peserta didik dan apa saja kesulitan yang dihadapi peserta didik), analisis materi (dilakukan kajian terhadap materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan yang meliputi isi materi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran) dan analisis kebutuhan (untuk mengetahui perangkat dan media yang diterapkan kepada siswa dalam pembelajaran) *design* (pendesainan atau penyusunan *storyboard*, materi dan naskah), pengembangan (pelaksanaan pembuatan video atau proses perekaman, animasi, gambar dan musik dalam proses *editing*), implementasi (validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, uji coba guru kelas, serta dilakukan uji coba lapangan yaitu pada siswa kelas III MIN 2 Kota Palangka Raya yang berjumlah 24 orang siswa. Uji coba lapangan dilakukan dengan dua tahapan yaitu, uji coba kelompok kecil berjumlah 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar berjumlah 18 orang siswa) 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 media video pembelajaran tematik kelas di MIN 2 Kota Palangka Raya dilakukan pada validator ahli media dan ahli materi, pada validasi ahli media mendapat skor 78 dengan jumlah skor maksimal 85 persentase kelayakan 91,76 % termasuk kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi dengan skor 83 dengan jumlah skor maksimal 90 persentase kelayakan 92,22 % termasuk kategori “sangat layak”. Dari hasil ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan kualitas media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya masuk pada kategori “sangat layak”. Uji coba guru kelas diperoleh yaitu 80.00% berada pada kategori layak. Uji kelompok kecil diperoleh yaitu 80.00% dan uji coba kelompok besar diperoleh yaitu 83,11 termasuk kategori sangat layak.

## **B. Saran**

Berikut saran-saran yang dapat penulis ajukan, yaitu:

1. Para guru diharapkan menggunakan media video ini jika materi yang disampaikan sama, sebagai salah satu contoh variasi produk media pembelajaran.
2. Kepala madrasah dapat merekomendasikan kepada para guru untuk menggunakan media video dalam proses pembelajaran

3. Peneliti selanjutnya dapat mengimplementasikan video pembelajaran secara lebih luas.
4. Program Studi PGMI dapat menyediakan studio, kamera dan lain sebagainya yang terkait dengan media khususnya dalam pembuatan media video pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku

- Amri, Sofan. Iif Khoiru Ahmadi. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamid. dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi dan Media*. Malang: UIN Malang Press.
- Hari Rayanto. Yudi, Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute.
- Kustandi, Cecep. Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Munir. 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, M Ngalim. 2010. *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rizal, Setria Utama. dkk. 2016. *Media Pembelajaran: Panduan Membuat Presentasi Menarik Untuk Pendidik dan Peserta didik*. Bekasi: CV. Nuraini.
- Jannah, Rodhatul. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Riyana, Capi. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Bandung. Yrama Widya.
- Sa'dun Akbar. Dkk. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sungkono. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Yogyakarta: FIP UNY
- Surkati, Wulandari. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD : DEPDIKNAS*.
- Suryani, Nunuk. dkk. 2020. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi FTIK IAIN Palangka Raya*, Palangka Raya : Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.2003.
- Yudianto, Arif. 2017. *Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.

#### **Referensi Jurnal/Skripsi**

- Adkhar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LABSCHOOL UNNES*. Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Negeri Semarang.
- Arman, Ali. 2016. *Upaya Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di SMAN 1 Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat*. Jurnal Manajemen Pendidikan. Vol. 1 (1).
- Asmara, Anjar Purba. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid*. Jurnal Ilmiah Didaktika. Vol. 15 (2)

- Amelia, Dany Atul. 2020. *Pengembangan Media Video Dengan Menggunakan Metode Sosiodrama Pada Materi Riba*. Skripsi tidak diterbitkan: IAIN PalangkaRaya
- Asyhahri, Ardian. Silvia, Helda. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi. Vol. 5 (1).
- Arif, Muhammad Faisal. dkk. 2019. *Pengembangan video pembelajaran IPA materi Gaya untuk siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol. 2 (4).
- Batubara, Hamdan Husein. Ariani, Dessy Noor. 2016. *Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI*. Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 2 (1).
- Diartono, Dwi Agus. 2008. *Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK. Vol. 9 (2).
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 3 (1).
- Fatmawati. 2017. *Meningkatkan Hasil Pembelajaran Tematik Pada Tema Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples Di Kelas III SD Negeri 06 Pekan Selasa Kecamatan Pauh Duo Kabupaten Solok Selatan*. Menara Ilmu: Vol. 11 (74)
- Hadi. Muhammad Jamil. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Mahasiswa PAI Berbasis WHATSHAP*. Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan. Vol. 15 (1).
- Handarini, O. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study Form Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP). Vol. 8 (3).
- Handayani, Putri. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas V Di MIN 2 Kotawaringin Timur*. Skripsi tidak diterbitkan: IAIN Palngka Raya
- Karo-Karo, Isran Rasyid. Rohani. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika. Vol. 7 (1).
- Krismanto, April Dony. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Gerak Dasar Tenis Lapangan untuk anak tingkat Sekolah*



*Dasar di Sekolah Tenis Kabupaten Temanggung*, Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Khairiyah, U. 2019. Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB pada Siswa Kelas IV di SD/MI Lamongan. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, Vol. 5 (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. Vol. 10 (2).
- Muhasanah, Zulfatul Lia. 2021. *Perbedaan Gaya Mengajar Guru Laki-Laki dan Perempuan dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Rumpun Pendidikan Agama Islam di Kelas X dan Xi Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2017/2018*. Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 2 (2).
- Syar, Nur Inayah. Sulistyowati. 2021. *Analysis of Student's Need and Perseption on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,. 7 (1).
- Nawawi, M Ichsan. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z*, Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika. Vol. 4 (2).
- Nudin, Randi Irvan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mutioon Graphic Mata Pelajaran PAI Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Bani Umayyah Kelas VIII di Jenjang SMP*. Skripsi tidak diterbitkan: IAIN Palangka Raya.
- Octamela, K. Sukewen, G. Ardana, I. 2019. *Pemahaman Matematis Siswa dengan Menggunakan Buku Elektronik Interaktif Berbantuan Geogebra*. Jurnal Nasional Pendidikan Matematika. Vol. 3 (2).
- Pambudi, Puguh Sri. Sujatmiko, Ponco. Pambudi, Dhidhi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Tutorial Dalam Program Komputer Pada Materi Trigonometri Kelas X IPS SMA Negeri 0 Surakarta*. Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika. Vol. 3 (3).
- Rizal, Setria Utama, dkk. 2020. *Pengembangan Computer Assisted Instructional Integrated Science Materi "Hujan" di Sekolah Dasar*. Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam. Vol. 3 (3).
- Rahmayanti. 2015. *Penggunaan Media IT Dalam Pembelajaran*. CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 1 (1).

- Syabrina, Muhammad. Sulistyowati. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 7 (1).
- Shihab, M. Quraish. 2002. *Tafsir Al-Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta Lentera Hati. Vol. 6.
- Sulastrri. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Arabic Thematic Video Pada Keterampilan Berbicara Bagi Siswa Kelas VIII MTS*. Jurnal Of Arabic Learning And Teaching. Vol. 5 (1).
- Sitanggang, Nathanael. Abdul Hasan Saragih, 2013. *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 6 (2).
- Syahroni. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD*. Jurnal Formatif. Vol. 7 (3).
- Yuniarti, Lies Mira, 2015. *Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kurikulum 2013*. Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Sanata Dharma
- Zaroh, Muhammad Khoiri, 2015. *Pengembangan Media Video Tematik Kelas V Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 1 Kurikulum 2013*. Skripsi tidak diterbitkan: Universitas Sanata Dharma