



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Apri Damai
Assignment title: Periksa similarity
Submission title: Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelaja...
File name: deo_tematik_sebagai_pengantar_pembelajaran_kurikulum_2...
File size: 685.82K
Page count: 10
Word count: 3,943
Character count: 24,269
Submission date: 09-Jun-2022 11:42AM (UTC+0700)
Submission ID: 1853398130



Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran
Volume 01 (08) - 77 Juni 2018
Copyright ©2018 Universitas PGRI Madura
ISSN: 2503-5308 (Print) / ISSN: 2528-3173 (Online)
Available at: <http://ejournal.unpma.ac.id/index.php/PE>
Doi: 10.2527/pej.v01i08.2233

Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar

Apri Damai Sagita Krissandi
FKIP Universitas Sanata Dharma
email: apidamai@gmail.com

Abstract
This study was aimed to develop thematic videos for elementary schools with the 2013 curriculum used to provoke learning. This type of research was research and development (R & D). This study used five stages: (1) needs analysis, (2) study on competency standards and learning materials, (3) development of learning programs, (4) producing thematic video media, (5) trial and revision of products. Validation was done by triangulation of data. The trial consisted of two stages: individual trials by 3 students and a small group trial by 10 students. The data were collected by questionnaires and interviews. The results showed that the thematic video product developed was feasible to be used in learning the theme 2 subtema 2 learning 3 class V SD. That was indicated by: (1) The assessment of media experts is included in very high criteria with an average score of 3.33. (2) Assessment of classroom teachers was included in very high criteria with an average score of 3.1. (3) Individual trials with high criteria, average score of 2.68. (4) The results of small group trials show that the learning products were included in very high criteria with an average score of 3.1.

Keywords: development, thematic video, 2013⁹ curriculum

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tematik kelas V SD kurikulum 2013 yang digunakan untuk pengantar pembelajaran tematik. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D). Penelitian ini menggunakan lima tahap: (1) analisis kebutuhan, (2) kajian standar kompetensi dan materi pembelajaran, (3) pengembangan program pembelajaran, (4) memproduksi media video tematik, (5) uji coba dan revisi produk. Validasi dilakukan dengan triangulasi data. Uji coba terdiri dari dua tahap uji coba perorangan oleh 3 siswa dan uji coba kelompok kecil oleh 10 siswa. Data yang dikumpulkan dengan kuisioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Penilaian dari ahli media termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,33. (2) Penilaian dari guru kelas termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor 3,1. (3) Uji coba perorangan dengan kriteria tinggi, rata-rata skor 2,68. (4) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,1.

Kata Kunci: pengembangan, video tematik, kurikulum 2013

Histori artikel - disubmit pada 9 Februari 2018; direvisi pada 04 Juni 2018; diterima pada 05 Juni 2018

A. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan menjadi alasan utama untuk melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Majid, 2013). Pembelajaran tidak hanya terbatas dalam lingkup sekolah saja namun juga terdapat

Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di

by Damai Apri

Submission date: 09-Jun-2022 11:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 1853398130

File name: deo_tematik_sebagai_pengantar_pembelajaran_kurikulum_2013_di.pdf (685.82K)

Word count: 3943

Character count: 24269

Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar

Apri Damai Sagita Krissandi
FKIP Univesitas Sanata Dharma
email: apridamai@gmail.com

Abstract

This study was aimed to develop thematic videos for elementary schools with the 2013 curriculum used to provoke learning. This type of research was research and development (R & D). This study used five stages. (1) needs analysis, (2) study on competency standards and learning materials, (3) development of learning programs, (4) producing thematic video media, (5) trial and revision of products. Validation was done by triangulation of data. The trial consisted of two stages: individual trials by 3 students and a small group trial by 10 students. The data were collected by questionnaires and interviews. The results showed that the thematic video product developed was feasible to be used in learning the theme 2 subtheme 2 learning 3 class V SD. That was indicated by: (1) The assessment of media experts is included in very high criteria with an average score of 3.33. (2) Assessment of classroom teachers was included in very high criteria with an average score of 3.1. (3) Individual trials with high criteria, average score of 2.68. (4) The results of small group trials show that the learning products were included in very high criteria with an average score of 3.1.

Keywords: development, thematic video, 2013th curriculum

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tematik kelas V SD kurikulum 2013 yang digunakan untuk pengantar pembelajaran tematik. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian ini menggunakan lima tahap. (1) analisis kebutuhan, (2) kajian standar kompetensi dan materi pembelajaran, (3) pengembangan program pembelajaran, (4) memproduksi media video tematik (5) uji coba dan revisi produk. Validasi dilakukan dengan triangulasi data. Uji coba terdiri dari dua tahap: uji coba perorangan oleh 3 siswa dan uji coba kelompok kecil oleh 10 siswa. Data yang dikumpulkan dengan kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk video tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Penilaian dari ahli media termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,33. (2) Penilaian dari guru kelas termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor 3,1. (3) Uji coba perorangan dengan kriteria tinggi, rata-rata skor 2,68. (4) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,1.

Kata Kunci: pengembangan, video tematik, kurikulum 2013

Histori artikel : disubmit pada 9 Februari 2018; direvisi pada 04 Juni 2018; diterima pada 05 Juni 2018

A. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam kehidupan menjadi alasan utama untuk melaksanakan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan seseorang

atau kelompok orang melalui berbagai cara dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan (Majid, 2013). Pembelajaran tidak hanya terbatas dalam lingkup sekolah saja namun juga terdapat

dalam keseharian seseorang. Pembelajaran tidak cukup hanya dengan pengetahuan tapi juga harus diimbangi dengan akhlak, dan budi pekerti agar terbangun pendidikan yang berkarater seperti halnya pendidikan yang terdapat pada kurikulum 2013.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2013). Dalam lingkup pembelajaran kurikulum 2013 yang menggunakan metode saintifik, media pembelajaran membantu menyampaikan pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa.

Sebagai seorang pengajar, guru tidak hanya bertugas untuk mengajar siswa-siswanya, namun juga harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang menarik. Perangkat pembelajaran tersebut diantaranya adalah silabus, RPP, dan media pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangat berpengaruh pada tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media berguna untuk memperjelas pesan, memberi rangsang yang sama, menimbulkan gairah belajar siswa dapat belajar mandiri (Fathurrohman, 2007). Tuntutan kurikulum 2013 adalah menghadirkan pembelajaran nyata ke dalam kelas. Salah satu media yang dapat menghadirkan kenyataan di kelas adalah video atau media audio visual. Media video dapat memberikan gambaran nyata kepada siswa. Media video dapat memancing

pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif karena akan muncul banyak keingintahuan dari siswa.

Media video adalah media yang menunjukkan unsur *auditif* (pendengaran) maupun *visual* (penglihatan) jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Anitah, 2010). Tujuan penggunaan media ini adalah memberikan penjelasan lebih menarik terkait dengan pengetahuan yang akan diberikan oleh guru kepada siswa dan informasi yang ada diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media audiovisual dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dalam pelajaran tematik pada kurikulum 2013.

Berdasarkan analisis kebutuhan wawancara, guru kurang mampu dalam menerapkan pembelajaran karena kurikulum 2013 karena berbeda dengan kurikulum sebelumnya, penggunaan media, metode dan teknik pembelajaran yang bervariasi saat mengajarkan materi sesuai dengan kurikulum 2013 hanya kadang-kadang saja, dan penggunaan media berbasis IT seperti video dalam pembelajaran sesuai kurikulum 2013 belum banyak dilakukan.

Peneliti mencoba memberikan solusi alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media audiovisual yang berupa video pembelajaran tematik. Video tematik tersebut terkait dengan pengetahuan yang akan diberikan oleh guru kepada siswa yang berusaha memancing siswa untuk lebih tertarik mempelajari pelajaran kelas V. Peneliti membatasi pengembangan produk media video pada pembelajaran kelas V tema 2, subtema 2, pembelajaran 3 kurikulum 2013.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa

video pembelajaran tematik. Video pembelajaran yang dikembangkan didasari pada materi ajar tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 yang memuat mata pelajaran; (1) Bahasa Indonesia mengenai pemanfaatan teks informasi, (2) PKn mengenai pemahaman hak dan kewajiban, dan (3) Matematika mengenai penggunaan cara induktif pada kedua sisi. Subtema yang dibahas adalah “peristiwa-peristiwa penting” dengan pokok bahasan adalah tentang air. Video pembelajaran akan memaparkan kejadian-kejadian nyata yang ada dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual), berisi tutorial dalam pembelajaran berdasarkan materi ajar, serta terintegrasi dengan RPP.

27

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sedayu 1 yang beralamat di Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul sebagai tempat penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Sedayu 1 tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 28 siswa. Terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan sebagai subjek analisis kebutuhan dan juga subjek uji coba penelitian. Objek penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran media video tematik kelas V tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 kurikulum 2013 tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan selama lima bulan, terhitung mulai dari bulan Oktober 2016 sampai Februari 2017.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall (1988 dalam Sugiyono, 2010), penelitian dan pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Prosedur pengembangan perangkat pembelajaran media video tematik ini terdiri dari lima langkah yang telah dimodifikasi dari 10 langkah di dalam penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan Sugiyono (2010). Kelima langkah tersebut yaitu, (1) analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran, (2) kajian Standar kompetensi dan materi pembelajaran, (3) pengembangan program pembelajaran, (4) memproduksi media audiovisual berupa video pembelajaran, dan (5) uji coba serta revisi produk, hingga menghasilkan *prototype* produk media audiovisual yang berupa video pembelajaran serta perangkat pembelajaran pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 kurikulum 2013.

Berikut adalah penjabaran dari kelima tahapan tersebut: (1) Langkah yang pertama adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan pada seluruh siswa kelas V dan guru kelas V SD N Sedayu 1. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru terkait penggunaan media khususnya media video dalam kegiatan pembelajaran serta menciptakan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 khususnya pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting dengan pokok bahasan adalah tentang air. Selanjutnya mengembangkan produk berupa media video tematik termasuk RPP pembelajaran sebagai kelengkapan produk. (2) Langkah yang kedua adalah mengkaji standar kompetensi dan materi pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan. Peneliti mengambil materi pada tema 2 subtema 2

pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting dengan pokok bahasan adalah tentang air di kelas V semester gasal. (3) Langkah ketiga adalah pengembangan program pembelajaran. Program pembelajaran dikembangkan berdasarkan produk media video yang diimplementasikan kedalam RPP. Pengembangan dilakukan dengan analisis sumber belajar, penetapan tema dan subtema serta analisis karakteristik siswa. langkah tersebut terintegrasi pada strategi penyampaian dan pengelolaan serta evaluasi pembelajaran. (4) Langkah keempat adalah memproduksi media pembelajaran audiovisual berupa video pembelajaran serta perangkat pembelajaran pada materi tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting dengan pokok bahasan adalah tentang air. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah membuat kerangka/konsep video pembelajaran yang dikembangkan dari kompetensi dasar/materi pembelajaran. Selanjutnya dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang akan disusun menjadi sebuah produk yang dibuat sesuai dengan konsep desain yang telah direncanakan. Pembuatan produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *adobe premier CS 5*. (5) Langkah kelima adalah uji coba serta revisi produk. Produk hasil pengembangan berupa video pembelajaran diuji coba dengan tiga tahap, yakni (a) validasi oleh pakar media audiovisual, (b) validasi oleh siswa dalam taraf individu, dan (c) validasi oleh siswa dalam taraf kelompok kecil. Pada tahap pertama (uji ahli media) dilakukan analisis dan revisi produk berdasarkan penilaian dan komentar validator. Pada tahap kedua, produk yang telah dianalisa dan direvisi sebelumnya diujikan pada

siswa dalam taraf individu berjumlah 3 anak. Selanjutnya dilakukan analisis dan evaluasi mengacu pada uji media taraf individu. Pada tahap ketiga dilakukan pengujian media tahap selanjutnya untuk memperoleh tingkat kelayakan yang diharapkan pada siswa dalam taraf kelompok kecil yang berjumlah 10 anak.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan survey. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, rubrik observasi, dan kuesioner. Keabsahan data menggunakan triangulasi data agar dapat dipertanggungjawabkan.

Produk akhir akan menjadi *prototype* media video pembelajaran untuk tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting dengan pokok bahasan adalah tentang air di kelas V semester gasal. Untuk perangkat pembelajaran juga dilakukan validasi pada dua tahap, yakni validasi terhadap dosen pakar media dan uji validasi terhadap guru kelas V.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data validasi produk digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan ke siswa. Data validasi produk diperoleh dari ahli media (dosen ahli) serta guru kelas V SD Negeri Sedayu 1. Selanjutnya adalah uji coba kepada siswa dalam beberapa tahap, tahap yang pertama adalah uji coba perorangan, dan tahap kedua uji coba kelompok kecil yang melibatkan siswa kelas V SD Negeri Sedayu 1. Data validasi yang diperoleh digunakan sebagai penentu kualitas/kelayakan produk berupa video tematik yang dikembangkan.

1. Data Uji Validasi Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 29 November 2016. Validasi dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang multimedia dan komputer. Penilaian validasi ahli media mencakup 9 aspek penilaian. Aspek-aspek penilaian tersebut sangat mendukung dalam terciptanya suatu produk yang baik sehingga produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba. Berikut adalah data hasil validasi yang diperoleh dari ahli media:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran menarik perhatian.	4	Sangat Tinggi
2	Warna dan huruf pada media pembelajaran dapat dibaca dan jelas.	4	Sangat Tinggi
3	Warna tampilan media pembelajaran menarik perhatian.	4	Sangat Tinggi
4	Gambar/foto dalam video pembelajaran dapat dilihat dengan jelas.	4	Sangat Tinggi
5	Gambar/foto dalam video pembelajaran menarik.	4	Sangat Tinggi
6	Petunjuk dalam media pembelajaran mudah dimengerti.		Belum ada petunjuk
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah baku.	2	Rendah
8	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami.	3	Tinggi
9	Materi dalam media pembelajaran mudah dimengerti	3	Tinggi
10	Volume dapat didengar dengan baik.	2	Rendah
Jumlah Skor Perolehan		30	Sangat Tinggi
Rata-rata		3,3	Tinggi

Berdasarkan uraian tabel hasil validasi ahli media di atas dapat diketahui bahwa ahli media yang diminta untuk mencoba produk memberikan penilaian dengan skor rata-rata sebesar 3,3 dengan kategori sangat tinggi. Data perolehan dikonversikan menurut skala empat menurut Mardapi (2008). Revisi dilakukan dari hasil komentar dan saran ahli media terhadap video.

2. Data Uji Validasi Guru

Validasi oleh guru dilakukan pada tanggal 5 Januari 2017. Validasi dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri Sedayu 1. Penilaian mencakup 10 aspek penilaian, antara lain: 1) Media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran menarik perhatian. 2) Warna dan huruf pada media pembelajaran dapat dibaca dan jelas. 3) Warna tampilan media pembelajaran menarik perhatian. 4) Gambar/foto dalam video pembelajaran dapat dilihat dengan jelas. 5) Gambar/foto dalam video pembelajaran menarik. 6) Petunjuk dalam media pembelajaran mudah dimengerti. 7) Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah baku. 8) Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran mudah dipahami. 9) Materi dalam media pembelajaran mudah dimengerti. 10) Volume dapat didengar dengan baik.

Aspek-aspek penilaian tersebut sangat mendukung dalam terciptanya suatu produk yang baik sehingga produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba. Berikut adalah data hasil validasi yang diperoleh dari ahli media. Hasil validasi guru kelas V memiliki skor rata-rata sebesar 3,1 dengan kategori sangat tinggi. Data perolehan dikonversi menurut skala empat menurut Mardapi (2008). Revisi dilakukan dari hasil komentar dan saran guru kelas V terhadap video.

3. Data Uji Coba Siswa

a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 28 Februari 2017 dengan bantuan 3 orang siswa yang terdiri dari 1 siswa putra dan 2 siswa putri. Dalam uji coba perorangan ini, siswa diminta untuk melihat dan menilai video pembelajaran yang dikembangkan. Sebelumnya siswa diberikan pengarahan dan pengantar mengenai video tersebut agar siswa tidak merasa kebingungan. Kemudian siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti sebagai pelengkap produk yang ditunjukkan kepada siswa. Setelah siswa menyaksikan video pembelajaran tersebut, selanjutnya siswa memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Ketiga siswa yang diminta untuk mencoba produk memberikan penilaian dengan skor rata-rata sebesar 2,68 dengan kategori tinggi. Data perolehan dikonversikan menurut skor empat menurut Mardapi (2008).

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2015. Dalam uji coba kelompok kecil ini, dilaksanakan oleh 10 siswa yang terdiri dari 40 siswa putra dan 3 siswa putri. Dalam uji coba kelompok kecil ini, siswa diminta untuk melihat dan menilai video pembelajaran yang dikembangkan. Sebelumnya siswa diberikan pengarahan dan pengantar mengenai video tersebut agar siswa tidak merasa kebingungan. Kemudian siswa melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti sebagai pelengkap produk yang ditunjukkan kepada siswa. Setelah

siswa menyaksikan video pembelajaran tersebut, selanjutnya siswa memberikan penilaian dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Berikut ini adalah tabel kuesioner keseluruhan hasil validasi uji coba kelompok kecil untuk menilai media video.

Tabel 2 hasil validasi uji coba media video

No.	Pernyataan	Rata-rata skor	Kriteria
1	Saya menyukai pembelajaran tematik.	3,37	Sangat Tinggi
2	Saya senang belajar ketika menggunakan video.	3,4	Sangat Tinggi
3	Saya merasa tertantang ketika belajar menggunakan video.	3,9	Sangat Tinggi
4	Saya dapat memahami penjelasan dalam video tersebut.	3,8	Sangat Tinggi
5	Saya menjadi bingung ketika melihat video tersebut.	1,9	Tinggi
6	Saya mudah menyerap materi pembelajaran ketika menggunakan video.	3,8	Sangat Tinggi
7	Saya kurang tertarik dengan video tersebut.	2,2	Rendah
8	Saya menyukai lagu pengantar dalam video tersebut.	3,9	Sangat Tinggi
9	Saya memahami bahasa yang digunakan narator dalam menjelaskan video tersebut.	3,5	Sangat Tinggi
10	Saya menjadi tidak berkonsentrasi ketika video diputar	1,6	Tinggi

No.	Pernyataan	Rata-rata skor	Kriteria
11	Video yang ditampilkan tidak terlalu jelas makna dan isinya	2	Tinggi
12	Saya memperhatikan dengan seksama selama pemutaran video.	3,6	Sangat Tinggi
13	Saya menjadi aktif bertanya ketika pembelajaran berlangsung menggunakan video.	3,4	Sangat Tinggi
14	Saya mampu mengingat materi yang dijelaskan melalui video.	3,7	Sangat Tinggi
15	Saya menyukai gambar-gambar dan cuplikan-cuplikan dalam video tersebut.	3,3	Sangat Tinggi
16	Ketika video ditampilkan saya menjadi tidak aktif.	1,6	Tinggi
17	Saya ingin pelajaran cepat selesai ketika belajar menggunakan video tersebut.	2,7	Tidak setuju
18	Melalui video tersebut wawasan saya dapat bertambah luas dan tidak terpaku terhadap buku atau penjelasan guru.	3,2	Sangat Tinggi
19	Saya bisa memahami tema yang disampaikan melalui video tersebut.	3,6	Sangat Tinggi
20	Melalui video tersebut, saya bisa menyimpulkan	3,7	Sangat Tinggi

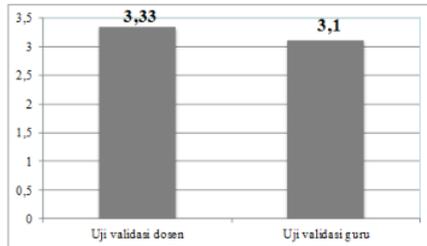
No.	Pernyataan	Rata-rata skor	Kriteria
	pembelajaran yang disampaikan.		
21	Saya merasa bosan dengan video tersebut.	2,5	Rendah
22	Melalui video tersebut saya bisa mengembangkan imajinasi saya dalam pembelajaran tersebut.	3,2	Sangat Tinggi
23	Saya memahami urutan penjelasan materi dalam video tersebut.	3,7	Sangat Tinggi
24	Saya dapat mencatat hal-hal penting dalam video tersebut.	3,6	Sangat Tinggi
25	Saya merasa kesulitan menemukan kesimpulan dari video tersebut.	2,1	Rendah
Jumlah rata-rata skor		77,6	
Skor rata-rata keseluruhan		3,1	Sangat Tinggi

Berdasarkan uraian tabel uji kelompok kecil di atas dapat diketahui bahwa kesepuluh siswa yang diminta untuk mencoba produk memberikan penilaian dengan skor rata-rata sebesar 3,1 dengan kategori sangat tinggi. Data perolehan dikonversikan menurut skala empat menurut Mardapi (2008). Pada tahap ini tidak dilakukan pengujian lagi karena penilaian siswa terhadap video sudah sangat positif.

PEMBAHASAN

Produk media pembelajaran berupa video pembelajaran telah dikembangkan dan telah melalui beberapa tahap validasi oleh ahli media dan guru, kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan

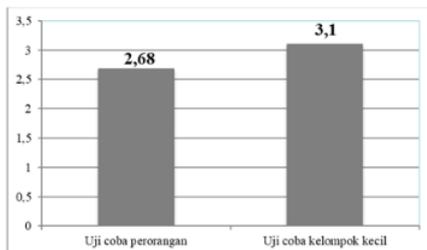
dan kelompok kecil siswa kelas V SD Negeri Sedayu. Berikut ini adalah rekapitulasi uji validasi produk oleh dosen dan guru.



Gambar 1 Diagram Batang Rekapitulasi Uji Validasi Produk oleh Dosen dan Guru

Berdasarkan grafik validasi produk kepada dosen dan guru dapat diketahui bahwa, video tersebut sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori sangat tinggi, tetapi dengan beberapa revisi/perbaikan. Hal itu terbukti dari hasil uji validasi kepada dosen dan guru.

Berikut ini adalah rekapitulasi uji coba produk oleh siswa.



Gambar 2 Diagram Batang Rekapitulasi Uji Coba Produk oleh Siswa Perorangan dan Kelompok Kecil

Berdasarkan grafik uji coba video kepada siswa, dapat diketahui bahwa video tersebut layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan kategori tinggi pada uji coba perorangan dan sangat tinggi pada uji coba kelompok kecil. Hal itu terbukti dari hasil uji coba validasi kepada siswa dalam beberapa tahap uji coba.

Terkait dengan kualitas produk, terdapat komponen pelengkap dari media

video pembelajaran, yakni perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran berupa kegiatan pembelajaran (RPP) dan LKS sesuai dengan video mengenai tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 tentang peristiwa-peristiwa penting dengan pokok bahasan adalah tentang air di sekolah dasar kelas V semester gasal.

Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan guru, kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk kepada siswa. Berikut adalah kajian produk akhir yang telah dikembangkan. Kelebihan produk: 1) Produk sudah menerapkan prinsip-prinsip desain multimedia yaitu prinsip multimedia, prinsip kedekatan ruang, prinsip keterdekatan waktu, prinsip koherensi, prinsip modalitas, prinsip redundansi, dan prinsip perbedaan individu; 2) Produk yang ditampilkan menggunakan video materi pembelajaran berupa pembelajaran tematik berdasarkan Kurikulum 2013 yang menggabungkan teks, suara, dan lagu; 3) Produk yang dibuat dapat meningkatkan motivasi belajar karena produk video memberikan gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan; 4) Produk dapat digunakan baik untuk kepentingan individu maupun secara berkelompok; dan 5) Produk dapat digunakan untuk semua sekolah dengan syarat harus memiliki fasilitas yang mendukung seperti komputer, *viewer*, dan *speaker*.

Kekurangan produk adalah hanya dapat digunakan pada sekolah dengan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran tersebut. Fasilitas tersebut seperti komputer atau laptop, *viewer*, *speaker*, dan lain-lain.

D. SIMPULAN

Media pembelajaran berupa video tematik kelas V tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 semester gasal SD Negeri Sedayu 1 dikembangkan melalui lima langkah penelitian. Kelima langkah tersebut yaitu, analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran, kajian Standar kompetensi dan materi pembelajaran, pengembangan program pembelajaran, memproduksi media audiovisual berupa video pembelajaran, dan uji coba serta revisi produk.

Media pembelajaran berupa video tematik kelas V tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 semester gasal SD Negeri Sedayu 1 telah dikembangkan dengan kualitas “sangat baik” berdasarkan validasi dari pakar media, guru, dan siswa kelas V. validasi dari pakar media pembelajaran menunjukkan skor rerata 3,33 dengan kategori “sangat baik”. Validasi dari guru kelas V menunjukkan skor 3,1 dengan kategori “sangat baik”. Validasi siswa tahap uji perorangan menunjukkan skor 2,68 dengan kategori “baik”. Validasi siswa tahap uji kelompok kecil menunjukkan skor 3,1 dengan kategori “sangat baik”. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa video tematik kelas V tema 2 subtema 1 pembelajaran 3 tentang “peristiwa-peristiwa penting” dengan pokok bahasan adalah tentang air SD Negeri Sedayu 1 ini sudah “layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, S. (2010). *Media pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo.
- Anggrasari, L. A. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada mata kuliah komputer dan media pembelajaran Prodi PGSD IKIP Madiun. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol 6. 1, 72-83. Retrieved from <http://doi.org/10.25273/pe.v6i01.302>
- Chrisnawati, H. E. , Budi U., Getut P., & Sutopo. (2016) Pengembangan media pembelajaran desain tematik: upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan pengelolaan kelas bagi guru SD dalam implementasi kurikulum 2013. *JMEE*. 7, 91-105. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/71490-ID-pengembangan-media-pembelajaran-desain-t.pdf>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 3, 23-29. Retrieved from <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/157/144>
- Fadlillah. (2013). *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTs & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman. (2007). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: PT Refika.
- Kustandi, C. & Bambang S. (2011). *Media pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusumawati, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran IPA dengan animasi macromedia flash berbasis model pengajaran langsung (direct instruction) di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol 5. 2, 263-271. Retrieved from <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/289/261>

- Majid, A. (2013). *Strategi pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan bahan ajar tematik dalam implementasi kurikulum 2013 kelas 1 sekolah dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. 9, 93-98. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/7039/4895>
- Retnaningrum, I. B., (2016). Pengembangan media video pembelajaran materi pokok instalasi sistem operasi open source untuk siswa kelas x tkj di smkn 2 lamongan. *Jurnal IT-EduVolume*. 1, 111-117. Retrieved from jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/20839/118/article.pdf
- Salamah, E.R. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol 7. 1, 9-18. Retrieved from <http://doi.org/10.25273/pe.v7i01.1251>
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Widyaningrum. H. K. (2015). Penggunaan media audio untuk meningkatkan kemampuan menyimak dongeng anak pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol 5. 2, 200-209. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/284/256>
- Wiraulia, A. M. (2016). Penerapan metode problem based learning dan media gambar dalam pembelajaran membaca cerita. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*. Vol 6. 1, 122-134. Retrieved from <http://doi.org/10.25273/pe.v6i01.301>
- Yumarlin, M. Z. (2012). Pengembangan multimedia pembelajaran ips untuk siswa sekolah dasar. *JURNAL TEKNIK*. 2, 61-68. Retrieved from <http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/9.-Yumarlin.pdf>

Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Fajar Budiyo. "Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep", *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2018
Publication 2%
- 2** search.jogjalib.com
Internet Source 1%
- 3** jurnal.umt.ac.id
Internet Source 1%
- 4** mx2.atmajaya.ac.id
Internet Source 1%
- 5** Wahyudi Wahyudi. "The Effectiveness of Sharing Blended Project Based Learning (SBPBL) Model Implementation in Operating System Course", *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 2020
Publication 1%
- 6** ejournal.upi.edu
Internet Source 1%

7	digilib.unila.ac.id Internet Source	1 %
8	repository.upi.edu Internet Source	1 %
9	www.revisi.id Internet Source	1 %
10	journal.mahesacenter.org Internet Source	1 %
11	Submitted to Dominion High School Student Paper	1 %
12	Rifqi Khoirudin, Sunarto Sunarto, Ali Sunarso. "Pengembangan Modul dalam PBL untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1 %
13	snf-unj.ac.id Internet Source	1 %
14	journal.umpalangkaraya.ac.id Internet Source	<1 %
15	Esqi Noor Lisa, Makhful Makhful. "Pengembangan Metode Pengajaran Ilmu Tajwid SQ (Shahibul Qur'an) di MTs Muhammadiyah Patikraja", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022 Publication	<1 %

16 Isra Syahputri, Febrina Dafit. "Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021
Publication <1 %

17 Renti Yasmar. "Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah", Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab, 2017
Publication <1 %

18 Submitted to Universitas Mulawarman
Student Paper <1 %

19 Lita Rosita, Rina Febriana, Yeni Yulianti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Tata Hidang", Jurnal Amal Pendidikan, 2021
Publication <1 %

20 Silvia Citra Linda, Hadiyanto Hadiyanto. "KESIAPAN DAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENERAPKAN PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU DI SEKOLAH DASAR GUGUS 01 BARUAH GUNUANG", Jurnal Basicedu, 2019
Publication <1 %

21 geoplanning.tabrizu.ac.ir
Internet Source <1 %

22 journal2.um.ac.id
Internet Source <1 %

23	ikanisaiaain.wordpress.com Internet Source	<1 %
24	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	<1 %
25	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	<1 %
26	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
27	ojs.uho.ac.id Internet Source	<1 %
28	www.fliphtml5.com Internet Source	<1 %
29	Ardian Arief, Hanif Yuda Pratama. "Kreatif Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar", Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, 2022 Publication	<1 %
30	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1 %
31	Venty Emma Chahyanti, Kamid Kamid, Evita Anggereini. "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PENDEKATAN RME PADA MATERI SEGIEMPAT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA",	<1 %

AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

32

adoc.tips

Internet Source

<1 %

33

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

34

eprints.umm.ac.id

Internet Source

<1 %

35

icecrs.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

36

jurnal.borneo.ac.id

Internet Source

<1 %

37

Surur Rofilah, Ayu Tsurayya. "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

38

ejurnalkotamadiun.org

Internet Source

<1 %

39

Mahlianurrahman Mahlianurrahman. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran SETS Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa

<1 %

Sekolah Dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2017

Publication

40

Reny Reski Reny, Nahor Murani Hutapea, Sehatta Saragih. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Problem Based Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP/MTs", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

41

Ribka Ayu Pelita Ningsih, Naniek Sulistya Wardani. "Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

<1 %

42

ejournal.umm.ac.id
Internet Source

<1 %

43

jurnal.uin-antasari.ac.id
Internet Source

<1 %

44

jurnal.unimor.ac.id
Internet Source

<1 %

45

maglearning.id
Internet Source

<1 %

46

repo.iain-tulungagung.ac.id
Internet Source

<1 %

47

repository.umsu.ac.id

Internet Source

<1 %

48

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

<1 %

49

Febriyanti Utami, Rukiyah Rukiyah, Windi Dwi Andika. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021

Publication

<1 %

50

Yeyen Atusman Mangidi, Luh Sukariasih, Vivi Hastuti Rufa Mongkito. "Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Berbantuan Simulasi Phet Untuk Meningkatkan Keterampilan Inkuiri Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIA 1 SMAN 1 Wonggeduku Pada Materi Pokok Gerak Parabola", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

<1 %

51

Isabel Coryunitha Panis. "Penerapan Multimedia Interaktif Sebagai Media Alternatif Mata Pelajaran Biologi di SMA", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021

Publication

<1 %

52

repo.unand.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On