

Volume 11, Nomor 3, 2023

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i3>

Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi *Power Director* Pada Tema 8 untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Intan Aprilia Putri

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: intanaprilial424@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 29-06-2023

Revised : 30-07-2023

Accepted : 26-08-2023

Published : 01-09-2023

ABSTRACT

This learning video development research uses a 4-D model. This model has four stages of development, namely Define, Design, Development, and Disseminate. This research was carried out until the develop stage, namely the validity test and practicality test. This validity test was tested by a validator of 3 lecturers, while the practicality test was assessed by 3 teachers and 71 students of grade V Elementary School. Test the validity and practicality of using a questionnaire as an instrument for data collection. Qualitative data is obtained from suggestions or improvements provided by the validator. Meanwhile, quantitative data was obtained from the results of a questionnaire using a Likert scale of 1-4. The results of the validity test of the Learning Video from material expert lecturers, media experts and language experts are very valid with a percentage of 91.66%. The practicality test results by the teacher are very practical, namely 90.83% and the practicality test results by students are very practical, 93.4%. From the results of this study, it can be concluded that the learning videos are very valid and very practical so learning videos can be used in the learning process in class V elementary school.

Keywords:

Learning Videos

Power Director

Elementary School

Media Development

Validity

ABSTRAK

Penelitian pengembangan Video Pembelajaran ini menggunakan model 4-D. Model ini mempunyai empat tahapan pengembangan yaitu *Define*(pendefinisian), *Design*(perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Penelitian ini dikerjakan sampai tahapan develop yakni uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas ini diuji oleh validator sebanyak 3 orang dosen, sedangkan uji praktikalitas dinilai oleh 3 orang guru dan 71 orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Uji validitas dan praktikalitas menggunakan angket sebagai instrument untuk pengambilan data. Data kualitatif didapatkan dari saran atau perbaikan yang diberikan oleh validator. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil angket dengan menggunakan skala likert 1-4. Hasil uji validitas Video Pembelajaran dari dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sangat valid dengan persentase 91,66 %. Hasil uji praktikalitas oleh guru sangat praktis yaitu 90,83% dan hasil uji praktikalitas oleh siswa sangat praktis 93,4%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran ini hasilnya sangat valid dan sangat praktis sehingga Video Pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar.

Corresponding Author Email: intanaprilial424@gmail.com *1)

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran (Hadi, 2017). Beberapa permasalahan yang peneliti temukan di beberapa SD adalah terkadang guru tidak sempat membuat media pembelajaran yang inovatif. Masih banyak media yang digunakan terlihat monoton seperti Gambar ilustrasi yang diprint dengan kertas HVS. Terkadang guru juga hanya memberi tugas yang cukup banyak tanpa menjelaskan materi secara rinci. Meski guru juga sudah menjelaskan materi tetapi masih banyak peserta didik yang tidak mengerti atau hanya sekedar mendengarkan tanpa mereka berusaha untuk memahami karena kurangnya motivasi untuk belajar. Untuk itu diperlukan media yang inovatif yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Melaksanakan kegiatan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dapat saja berjalan, akan tetapi tingkat keberhasilannya mungkin tidak setinggi ketika menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan karakteristik dan kemampuan pemahaman siswa yang berbeda-beda (Suda, 2016).

Proses pembelajaran harus memperhatikan hal-hal yang menunjang berlangsungnya pembelajaran. Seperti model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan (Kusumawati dan Maruti, 2019). Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang efektif, jelas, mudah dimengerti, dan menarik agar dapat membantu siswa dalam belajar. Pembelajaran tematik terpadu seharusnya membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu media yang inovatif sangat diperlukan untuk menambah motivasi peserta didik dalam belajar (Fitria dan Eliyasni, 2020). Guru juga terbantu untuk merancang pembelajaran yang inovatif atau memberikan ide dalam membuat media pembelajaran serta memiliki kemampuan dan penguasaan dalam menggunakan media pembelajaran tersebut untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai. Pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis dan terdapat komponen-komponen dimana masing-masing komponen pembelajaran tersebut, tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik (Farista dan Ali, 2018). Komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik, tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Kirom, 2017).

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan (Farista dan Ali, 2018). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

kompetensi serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Indriyani, 2019). Media yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah memiliki mutu dan kualitas yang baik. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tidak bosan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus digunakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menginspirasi dan memotivasi siswa dalam belajar yang nantinya akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran (Isnaini, Firman, & Desyandri, 2023)

Dari sekian banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti memilih mengembangkan media video pembelajaran. Hal ini dikarenakan video pembelajaran merupakan media yang dapat dilihat dan didengar dan sesuai dengan karakteristik untuk anak sekolah dasar. Selain itu video pembelajaran juga memiliki keunggulan seperti mudah diakses dimana saja dan kapan saja, dapat melihat kembali materi tersebut (Farista dan Ali, 2018). Keunggulan media video adalah dapat menampilkan gambar bergerak yang disertai suara sekaligus (Smaldino, Lowther dan Russel, 2008:309). Dengan menggunakan media video maka informasi berupa peristiwa, fakta, konsep dan sebagainya dapat dihadirkan ke dalam ruang kelas (Ribawati, 2015). Video pembelajaran terlebih dahulu di evaluasi oleh peneliti sendiri, lalu dilanjutkan validasi oleh validator untuk mendapatkan masukan sehingga diperoleh kevalidan video pembelajaran untuk semua aspek. video pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik, menarik minat guru dan peserta didik, serta berguna bagi guru untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik (Ilsa, Farida, dan Harun, 2021). Sehingga siswa akan lebih memahami materi pembelajaran dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan guru lewat ceramah dan penugasan.

Adapun aplikasi yang akan peneliti gunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah aplikasi Canva dan *Power Director* sebagai finalisasinya. Penyajian materi dengan menggunakan Canva yang telah tersedia pada laptop dan ponsel sehingga bisa di akses oleh khalayak banyak kemudian akan disajikan sedemikian rupa dengan menggunakan aplikasi *Power Director* agar perancangan dan penyajian materi yang dapat dilihat oleh indera mata diiringi dengan suara peneliti dalam menjelaskan tiap-tiap bagian sheet atau lembaran dari Canva tersebut. *Power director* juga memiliki keunggulan lain yaitu dapat digunakan tanpa menggunakan data seluler atau *offline*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andarwati. Aplikasi *Power Director* dapat menjadi alternatif media pembelajaran sejarah di kelas, karena *Power Director* dapat di unduh dengan *off line* maupun *on line*. Aplikasinya mudah dioperasikan peserta didik untuk membuat video, mengedit gambar, suara, foto dalam waktu yang bersamaan. Peserta didik dapat menghadirkan masa lampau dengan kreatifitasnya, sehingga sejarah menjadi kontekstual dan menyenangkan. Hasil video di unggah secara mudah ke *Youtube* maupun ke media sosial yang lainnya (Andarwati, 2019). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa Pembelajaran Sejarah Kontekstual, Kreatif, Menyenangkan di Kelas dengan “Power Director” bagi Generasi Z (Ilsa, Farida dan Harun, 2021). Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh

Iwan yang mengembangkan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa pada Muatan Pelajaran IPS di kelas V SDN 1 Suranadi yang valid, praktis, dan efektif. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa pengembangan media video pembelajaran *Power Director* berbasis kontekstual dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Jadi aplikasi *Power Director* mampu meningkatkan pemahaman siswa dan menyenangkan bagi siswa karena lebih menarik.

Peneliti menggunakan aplikasi *Power Director* karena masih banyak media pembelajaran yang belum memanfaatkan aplikasi ini sebagai alternatif untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi *Power Director* memiliki keunggulan yang bisa digunakan secara *online* maupun *offline*. Aplikasi yang dapat digunakan secara *offline* berarti tidak memerlukan akses data internet untuk mengoperasikannya. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja meskipun tidak ada akses internet. Hal ini memudahkan kita untuk membuat video pembelajaran meskipun tanpa harus menggunakan data internet. Biaya yang dikeluarkan juga menjadi lebih murah.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model 4-D yang meliputi, Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap perencanaan (*Design*), dan tahap pengembangan (*Develop*). Produk yang dikembangkan di penelitian ini berupa Video Pembelajaran pada Tema 8 Subtema 2 untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Tahap *Define* (*Pendefinisian*) dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan media video pembelajaran, tahap ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi. Dalam konteks pengembangan media video pembelajaran, tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi, keterbacaan, suara dan pelafalan media pembelajaran tersebut kepada pakar atau ahli yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan media video pembelajaran. Pada tahap *dissemination* dilakukan dengan cara pendistribusian dalam bentuk file format video, link URL yang bisa diakses di *Goole* kepada guru, peserta didik serta khalayak banyak.

Penelitian pengembangan ini menggunakan instrument berupa observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung permasalahan yang terjadi yang sesuai dengan topik yang ingin dikaji. Wawancara dan angket dilakukan untuk mendapatkan data baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Dan dokumentasi sebagai bukti penguat telah dilakukannya pencarian data di lapangan. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan untuk mengembangkan Video Pembelajaran tersebut, kemudian dibuat media video pembelajaran untuk diuji cobakan produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai dasar untuk

menetapkan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dibuat. Produk yang sudah dikembangkan akan diuji secara perseorangan menggunakan angket/kuisisioner.

2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Maret Tahun 2023. Ada 3 tempat yang digunakan untuk melakukan penelitian ini yaitu : SDN 16 Air Tawar Timur, SDN 26 Air Tawar Timur, dan SDN 28 Air Tawar Timur, Kota Padang.

2.3. Target/Subjek Penelitian

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah Guru dan Peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Dalam pengembangan ini akan dibantu uji kevalidan nya oleh Tiga orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang merupakan tim ahli. Masing-masing sebagai ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Sedangkan uji praktikalitas dilakukan oleh 3 orang guru kelas V di SDN 16 Air Tawar Timur, SDN 26 Air Tawar Timur, dan SDN 28 Air Tawar Timur, Kota Padang dan oleh 71 siswa keseluruhan dari ketiga Sekolah Dasar Negeri tersebut.

2.4. Prosedur

Prosedur yang peneliti lakukan dalam membuat videp pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

2.4.1. Pengembangan Video Pembelajaran

2.4.2. Kerangka (*out line*) media video: Pendahuluan, Pengantar, Isi video, dan Penutup

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi lebih lanjut. Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini. Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh peserta didik.

2.4.3. Peneliti yang akan merancang dan membuat video pembelajaran berdasarkan tema yang sudah dipilih dengan menggunakan aplikasi power director sebagai finalisasi dari media video pembelajaran tersebut

2.4.4. Validator ahli

Setelah pembuatan media video pembelajaran dibutuhkan validator ahli yaitu: (a) Validator ahli materi untuk memastikan materi yang disajikan telah sesuai dengan pembelajaran yang dipilih.

Validator materi pada video pembelajaran yang peneliti buat adalah Ibu Ari Suriani, M.Pd; (b)

Validator ahli media untuk memvalidasi media yang dibuat sudah menarik dan dapat digunakan,

Validator media pada video pembelajaran yang peneliti buat adalah Bapak Tiok Wijanarko, M.Pd; dan

(c) Validator ahli bahasa untuk memvalidasi ketepatan bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Validator bahasa pada video pembelajaran yang peneliti buat adalah Bapak Dr. adrias, M.Pd.

Pengembangan Video Pembelajaran terdiri dari: (a) Tentukan Masalah: Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada; (b) Rumuskan tujuan: Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi; (c) Melakukan *survey* untuk menentukan ide: *Survey* ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program akan dibuat; (d) Buat garis besar isi: Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui *survey* tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka; dan (e) Menulis naskah materi: Naskah yang dibuat adalah urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti

2.5. Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

2.5.1. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data primer. Menurut Suharsimi Arikunto (2013:172) Data primer adalah data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui wawancara, jejak dan lain-lain. Hal ini selaras dengan pendapat Danang Sunyoto (2013:21) data primer adalah data asli yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti untuk menjawab masalah penelitiannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa data primer merupakan data asli yang dikumpulkan peneliti sebagai pihak pertama untuk penelitiannya yang berupa wawancara, jejak dan yang lainnya. Data pertama berupa hasil validasi media pembelajaran yang diberikan oleh validator, Data kedua berupa hasil angket praktikalitas media pembelajaran yang bersumber dari guru dan peserta didik.

2.5.2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket validasi media video pembelajaran, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Instrumen yang akan digunakan memakai skala Likert. Skala Likert merupakan skala yang disusun oleh Rensis Likert. Menurut Retnawati (2015) Angket dengan skala Likert biasanya menyajikan pernyataan yang disertai dengan pilihan. Pilihan jawaban dengan skala ini di skor secara berjenjang (ordinal).

a. Instrumen Validitas

Instrumen validitas dibuat untuk mengukur tingkat kelayakan/kevalidan dari produk yang dikembangkan. Berikut disajikan tabel skala Likert yang dimodifikasi dalam Riduwan 2015 yang akan digunakan pada instrumen validitas.

Tabel 1. Skala Likert untuk instrument validitas

Simbol	Keterangan	Bobot
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang Baik	2
TB	Tidak Baik	1

b. Instrumen Praktikalitas

Instrumen praktikalitas dibuat untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa angket praktikalitas. Angket praktikalitas dibagi menjadi dua yaitu angket praktikalitas untuk guru dan angket praktikalitas untuk siswa. Angket praktikalitas untuk guru diisi oleh guru tentang kepraktisan dan kemudahan penggunaan multimedia interkatif dalam proses pembelajaran.

Sedangkan angket praktikalitas media untuk peserta didik diisi oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Instrumen ini berisikan tentang kemudahan peserta didik dalam memahami materi, kemudahan peserta didik dalam penggunaan media, waktu yang digunakan, serta daya tarik media.

2.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan hasil uji validitas dan uji praktikalitas. Adapun kedua teknik tersebut yaitu:

2.6.1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini dilakukan untuk mengolah data hasil review ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa media berupa saran dan komentar mengenai perbaikan media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi Power director untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2.6.2. Analisis deskriptif kuantitatif.

Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data kuantitatif berupa angka. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket.

a. Analisis validitas

Untuk menganalisis validitas produk yang dikembangkan, penulis menggunakan langkah-langkah: (a) Menentukan skor maksimal, yakni: Skor maksimal = Jumlah butir penilaian X Skor tertinggi; (b) Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing validator; dan (c) Menentukan persentase

$$V = \frac{\sum X}{N} \cdot 100\%$$

Keterangan:

V	=	Persentase validitas
$\sum X$	=	skor yang diperoleh
N	=	skor maksimal

Hasil presentase ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kategori Validitas

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

b. Analisis Praktikalitas

Untuk menganalisis praktikalitas produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan langkah-langkah: (a) Menentukan skor maksimal, yakni: Skor maksimal = Jumlah butir penilaian X Skor tertinggi; (b) Menentukan skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor dari masing-masing responden; (c) Menentukan persentase

$$P = \frac{\sum X}{N} \cdot 100\%$$

Keterangan:

P	=	Persentase praktikalitas
$\sum X$	=	skor yang diperoleh
N	=	skor maksimal

Hasil presentase ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Praktikalitas

Interval	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengembangan produk media berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi Power Director untuk siswa kelas V sekolah dasar, maka diperoleh hasil sangat valid untuk uji validitas dan sangat ptaktis untuk uji praktikalitas, dengan melalui tahapan sebagai berikut.

3.1. Hasil Tahapan Perancangan (Desain)

3.1.1. Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk menentukan masalah-masalah mendasar yang dihadapi oleh guru kelas dalam pembelajaran. Setelah melakukan observasi di SDN 16 Air Tawar Timur, SDN 26 Air Tawar Timur, dan SDN 28 Air Tawar Timur, masalah yang peneliti temukan adalah kurang menariknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media yang sederhana, berupa gambar yang ditempelkan di depan kelas dan diamati secara klasikal. Sehingga jika menggunakan media yang lebih meningkatkan minat belajar siswa akan membuat siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajar.

3.1.2. Analisis Kebutuhan Siswa

Tujuan dilakukan analisis kebutuhan siswa yaitu menelaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan media pembelajaran tematik terpadu. Karakteristik itu meliputi usia, perseptual kognitif, dan perseptual sosial yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

3.1.3. Analisis Struktur Isi

Analisis struktur isi dilakukan secara sistematis, yang dimulai dari menetapkan subtema, kompetensi inti (KI), memilih materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) pada tema.

3.1.4. Analisis Konsep

Tujuan dilakukannya analisis konsep yaitu untuk menentukan konsep-konsep utama dari menanamkan nilai karakter siswa dalam pembelajaran tematik terpadu untuk sekolah dasar. Setelah ditentukannya tema, subtema, KI, KD, maka peneliti memilih materi pembelajaran. Untuk mendukung analisis konsep ini, peneliti melakukan analisis KD yang dibantu dengan buku guru dan buku siswa. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan tepat serta mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

3.1.5. Analisis Tugas

Tujuan dilakukannya analisis tugas yaitu untuk melihat keterampilan-keterampilan yang akandilakukan dalam menggunakan media pembelajaran. Adapun keterampilan-keterampilan yang dikaji dalam analisis tugas yaitu keterampilan dalam memahami soal sertamenyelesaikan soal secara individu maupun kelompok pada media pembelajaran.

3.1.6. Analisis Tujuan

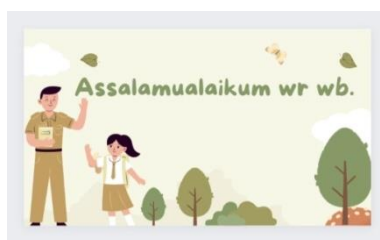
Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat pembuatan media pembelajaran. Produk atau mediapembelajaran yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas V SD yaitu tersedianya media pembelajaran yang menarik, praktis, dan mudah dipahami siswa. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD.

3.2. Hasil Tahapan Disain (Design)

3.2.1. Rancangan untuk pengembangan video pembelajaran untuk siswa kelas V tema 8 subtema 2 pembelajaran 1 sebagai berikut :

a. Halaman awal

Bagian pada halaman awal mencakup salam pembuka, identitas video pembelajaran yaitu judul, tema, subtema, pembelajaran, nama penyusun, dan disertai dengan gambar pendukung seperti gambar guru dan siswa. Gambar tersebut bertujuan untuk menggambarkan kepada siapa video itu ditujukan.



Gambar. 1



Gambar. 2

Halaman awal di desain pada aplikasi Canva dengan menggunakan huruf yang sederhana dan menarik agar mudah untuk dibaca. Latar warna pada latar atau background cover menggunakan warna-warna yang cerah. Pemilihan warna tersebut disesuaikan dengan tema lingkungan sehingga banyak menggunakan warna hijau dan coklat.

b. Halaman pembuka materi

Setelah halaman awal, disajikan dua buah gambar yang diambil dari internet sebagai gambar pendukung dari materi yang akan dijelaskan. Agar siswa dapat melihat langsung perbedaan dari kedua gambar. Siswa diberikan pertanyaan untuk mengasah kemampuan berfikir siswa kenapa peristiwa pada gambar tersebut dapat terjadi. Disini juga dicantumkan sumber dimana gambar tersebut didapatkan.



Gambar. 3



Gambar. 4

c. Halaman isi materi

Sebelum menjelaskan isi materi, siswa diperlihatkan video tentang air tanah. Mulai dari pengertian, proses terjadinya dan manfaatnya bagi kehidupan. Kemudian disajikan materi yang bisa dibaca siswa dan ditambah dengan suara dari peneliti agar bila siswa malas membaca, mereka masih bisa mendengarkan materi pembelajaran.



Gambar.5

3.3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran yang valid dan praktis. Tahap untuk mencapai valid dan praktis terdiri dari:

3.3.1. Validitas media video pembelajaran

Hasil dari validitas kelayakan media video pembelajaran yang telah dilakukan terdapat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Validasi media video pembelajaran oleh Dosen ahli

No	Aspek	Validasi I	Presentase	Kategori	Validasi 2	Presentase	Kategori
1	Materi/isi	36/40	90%	Sangat valid	38/40	95%	Sangat valid
2	Media	57/80	73,75%	Valid	68/80	85%	Sangat valid
3	Bahasa	53/60	88,33%	Sangat valid	57/60	95%	Sangat valid
Total			252,08 %		275%		
Rata-rata			84,02 %	Sangat valid	91,66%		Sangat valid

Keterangan: (1) Ari Suriani , M.Pd. (2) Tiok Wijanarko, M.Pd. (3) Dr. Adrias, M.Pd

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa untuk aspek kelayakan materi/isi, media, dan bahasa didapatkan kriteria sangat valid secara keseluruhan untuk media video pembelajaran ini dengan nilai rata-rata 84,02 % pada validasi pertama dan 91,66 % pada validasi kedua. Dilakukan dua kali validasi untuk membuat media berdasarkan revisi yang telah diberikan dosen ahli pada saran yang sudah disediakan pada angket yang diberikan pada dosen ahli tersebut. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikategorikan sangat valid dengan persentase 87,84%.

3.3.2. Praktikalitas media video pembelajaran

a. Praktikalitas oleh guru kelas

Praktikalitas media video pembelajaran dilakukan terhadap 3 orang guru kelas 5 di 3 Sekolah Dasar, yaitu : 1 orang guru kelas 5 SDN 16 Air Tawar Timur, 1 orang guru kelas 5 SDN 26 Air Tawar Timur, dan 1 orang guru kelas 5 SDN 28 Air Tawar Timur. Dimana dari angket yang diberikan kepada tiga orang guru tersebut didapatkan hasil praktikalitas :

Tabel 5. Hasil praktikalitas media video pembelajaran oleh guru

	Responden 1	Responden 2	Responden 3
Nama responden	Osni fiftin, S.Pd	Patmawati, S.Pd	Reswita, S.Pd
Asal sekolah	SDN 16 Air Tawar Timur	SDN 26 Air Tawar Timur	SDN 28 Air Tawar Timur
Skor	36/40	36/40	37/40
Presentase	90%	90%	92,5%
Kategori	Sangat praktis	Sangat praktis	Sangat praktis
Total		272,5 %	
Rata-rata		90,83%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, bahwa untuk aspek praktikalitas uji coba media video pembelajaran menggunakan aplikasi Power Director oleh guru, didapatkan hasil yang sangat praktis dengan persentase sebesar 90,83% secara keseluruhan.

b. Praktikalitas oleh siswa

Praktikalitas media video pembelajaran dilakukan terhadap siswa kelas 5 SD di 3 sekolah yaitu siswa SDN 16 Air Tawar Timur, SDN 26 Air Tawar Timur, dan SDN 28 Air Tawar Timur. Pada siswa SDN 16 Air Tawar Timur terdapat sebanyak 20 orang siswa mengisi angket praktikalitas, siswa SDN 26 Air Tawar Timur terdapat sebanyak 27 orang siswa mengisi angket praktikalitas, dan siswa SDN 28 Air Tawar Timur terdapat sebanyak 24 orang siswa mengisi angket praktikalitas. Hasil praktikalitas disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil praktikalitas media video pembelajaran oleh siswa

No	Aspek	SDN 16		SDN 26		SDN 28		Kategori
		jml	prs	jml	prs	jml	prs	
A	Kemudahan penggunaan	378	94,5%	508	94%	446	92,9 %	Sangat praktis
B	Efisiensi waktu pembelajaran	76	95%	100	92,5 %	88	91,6%	Sangat praktis
C	Manfaat	380	93,7%	499	92,4 %	456	95%	Sangat praktis
	Total		283,2%		278,9 %		279,5 %	Sangat praktis
	Rata-rata		94,4 %		92,9 %		93,1%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel diatas, bahwa untuk aspek praktikalitas uji coba media video pembelajaran menggunakan aplikasi Power Director oleh siswa , didapatkan hasil yang sangat praktis dengan persentase sebesar 93,46% secara keseluruhan.

4. SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian pengembangan media bahan ajar berupa video pembelajaran menurut validator sangat valid yaitu 91.66 % dan sangat praktis menurut guru dengan nilai dan 90,83% dan menurut siswa dengan nilai 93,46%. sehingga media ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Ibu Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah bersedia membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih kepada Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd selaku dosen penguji 1 dan kepada Bapak Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D selaku dosen penguji 2 atas saran yang berharga dalam kesempurnaan penulisan skripsi ini. Terima Kasih kepada Ibu Ari Suriani, M.Pd sebagai Validator Materi, Bapak Tiok Wijanarko, M.Pd sebagai Validator Media dan kepada Bapak Dr. Adrias, M.Pd sebagai Validator Materi yang telah banyak memberikan saran dalam perbaikan produk media pembelajaran dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*.
- Andarwati, M. (2019). Pembelajaran sejarah kontekstual, kreatif, menyenangkan di kelas dengan "power director" bagi generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 64-81.
- Divan, S. (2018). Pengembangan bahan ajar tematik berbasis budaya lokal untuk siswa kelas iv sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101-114.
- Encho, B. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Tamadun*, 4(1).
- Erita, Y., Jannah, R., Fitria, Y., & Eliyasni, R. (2020). Students' progress in integrated thematic learning with scientific approaches. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(6), 36-48.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). *Pengembangan video pembelajaran. Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Hadi, S. (2017, May). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 96-102).
- Ilsa, Aulya, F. Farida, and Mardiah Harun. "Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.1 (2021):
- Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42-51.
- IWAN, S. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Power Director Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Suranadi* (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.

Kirom, A. (2017). Peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69-80.

Kusumawati, N., & Maruti, E. S. (2019). *Strategi belajar mengajar di sekolah dasar*. Cv. Ae Media Grafika.

Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.

Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(2), 337-343.

Ribawati, E. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134

Suda, I. K. (2016). *Pentingnya Media Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa Di Sekolah Dasar*. Universitas Hindu Indonesia.

Sugiyono, M. (2015). penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D). *Bandung: Penerbit Alfabeta*.

Waslina, E., Fahrudin, F., Fitria, Y., & Mudjiran, M. (2019). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 643-650.

Available online at:

