

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS II SEKOLAH DASAR (SD)**



Oleh:

IMROATUS SOLEHAH

NPM. 1901030019

**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1446 H/2024 M

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS II SEKOLAH DASAR (SD)**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Metro

Oleh:

IMROATUS SOLEHAHH

NPM. 1901030019

Dosen Pembimbing: Nurul Afifah, M.Pd

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

INSTITUS AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO

1446 H/ 2024 M

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

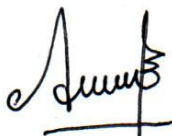
Nama : IMROATUS SOLEHAH
NPM : 1901030019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS II SEKOLAH DASAR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 9 Agustus 2024
Pembimbing



Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007

PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS II SEKOLAH DASAR
Nama : IMROATUS SOLEHAH
NPM : 1901030019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 9 Agustus 2024
Pembimbing



Nurul Afifah, M.Pd.I.
NIP. 19781222 201101 2 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-5085/In.TB.I/D/PP.009/11/2024

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS II SEKOLAH DASAR (SD), disusun oleh: Imroatus Solehah,
NPM. 1901030019, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan pada hari/tanggal: Jum'at, 11 oktober 2024.

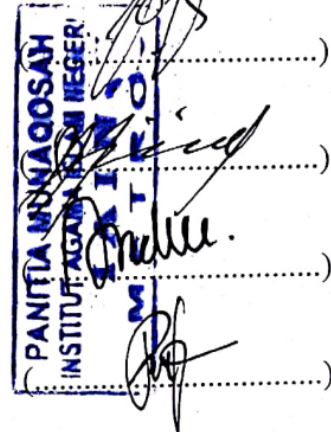
TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Nurul Afifah, M.Pd

Penguji I : Suhendi, M.Pd

Penguji II : Andree Tiono Kurniawan, M.Pd.I

Sekretaris : Ratih Rahmawati, M.Pd



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zulfairi, M.Pd

NIP. 119820612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SEKOLAH DASAR (SD)

Oleh:

Imroatus Solehahh

NPM. 1901030019

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menganalisis kelayakan, serta menganalisis reaksi pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran Video Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar (SD). Video pembelajaran tematik merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang maksimal.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan utama, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis kelayakan adalah dengan uji validasi dari seorang ahli materi, seorang ahli media, reaksi guru dan hasil tes peserta didik.

Hasil penelitian ini adalah bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Eksperimen berkategori “Sangat Layak” untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata persentase ahli materi sebesar 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”, nilai rata-rata persentase ahli media sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”, hasil rata-rata respon guru sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil tes peserta didik mendapat nilai rata-rata sebesar 86 dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar (SD) “Sangat Layak” untuk digunakan.

Kata Kunci: Sekolah Dasar, Tematik, Video

ABSTRACT

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SEKOLAH DASAR (SD)

By:
Imroatus Solehah
Student ID. 1901030019

The aim of this research is to develop, analyze the appropriateness, analyze the reaction of the teacher and students to the Tematik Video Second Grade Elementary School (ES) learning media. Tematik Learning Video is a learning media that enables students to participate more actively in teaching and learning process and achieve optimal results.

The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model developed by Borg and Gall. The ADDIE development model includes 5 main stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collecting techniques used was interview, documentation and questionnaires. The data analysis used in analyzing feasibility was through validation from a material expert, a media expert, the reaction of the teacher and students' result test.

The results of this research are that the Tematik Video learning media is very suitable for use. This is proven by the average percentage value of learning material expert of 94,5% with the "Very Appropriate" category, the average percentage value of media expert of 83% with the "Very Appropriate" category, the average teacher response is 88% with the "Very Appropriate" category and results students received an average score of 86 with the "Very Appropriate" category. Based on these results, it can be concluded that the development of Tematik Learning Video Second Grade Elementary School (ES) learning media is very "Very Appropriate" to use.

Keywords: Elementary School, Thematic, Video

ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Imroatus Solehah

NPM : 1901030019

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 10 Agustus 2024
Saya yang menyatakan,



IMROATUS SOLEHAH
NPM. 1901030019

MOTTO

“Pembelajaran akan sangat menyenangkan jika dipadukan dengan beragam permainan yang menarik”.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT dan atas segala karunia-Nya, sehingga penulis berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, maka dengan segala ketulusan hati skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Mustakim dan Ibu Siti Mutmainah sebagai orangtua yang penulis sayangi dan cintai, tak henti-hentinya memberikan kepercayaan, do'a dan dukungan moril serta materil hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ahmad Syahrudin sebagai seorang suami dan teman hidup yang sangat penulis cintai dan sayangi, yang selalu mendukung segala moral maupun material kepada penulis.
3. Yafizhan Abrar Safiq, anak laki-laki pertama penulis yang tak terkira rasa cinta dan kasih penulis untuknya.
4. Saudari kandung tercinta penulis, Ferli Putriana yang menjadi salah satu motivasiku untuk terus belajar dan juga bermanfaat.
5. Ibu Nurul Afifah, M.Pd.I selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Teman-teman IAIN Metro, mahasiswa Prodi PGMI, HMPS PGMI dan juga teman terdekat penulis yang selalu mendoakan dan mensupport sampai dengan detik ini, terimakasih atas doa dan semangatnya
7. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGMI IAIN Metro yang senantiasa membantu dan memfasilitasi segala kebutuhan dan keperluan penulis selama ini.
8. Almamater tercinta, IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Kelas II Sekolah Dasar (SD)” dengan baik. Sholawat serta Salam senantiasa tucurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW., yang telah membawa makhluknya dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benerang yakni Addinul Islam.

Skripsi ini disusun oleh penulis untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) selama merengkuh Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro sejak tahun 2019 lalu. Pada dasarnya dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menemui banyak faktor-faktor yang harus dilalui. Dengan berlandaskan semangat dan usaha, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta Dosen dan Asisten serta Staff TU di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

4. Ibu Nurul Afiah, M.Pd., selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dan masukan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Kepala SD Negeri 02 Sidodadi beserta pendidik dan tenaga pendidik yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Kedua orang tua dan orang terdekat saya yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya.

Semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat memberikan banyak kebermanfaatan untuk pembaca. Di sisi lain, peneliti menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf dan mengharapkan kritik serta saran yang membangun.

Wassalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh

Metro, 10 Agustus 2024

Peneliti



IMROATUS SOLEHAH

NPM. 1901030019

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN SAMPUL | |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| NOTA DINAS..... | iii |
| PERSETUJUAN..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| ORISINALITAS PENELITIAN..... | vii |
| MOTTO | viii |
| PERSEMBAHAN..... | ix |
| KATA PENGANTAR..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 7 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Pengembangan | 7 |
| F. Manfaat Produk yang Dikembangkan..... | 7 |
| G. Spesikasi Produk | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 10 |
| A. Kajian Teori | 10 |
| 1. Model Pengembangan ADDIE | 10 |
| 2. Konsep ADDIE | 11 |
| 3. Media Pembelajaran | 12 |
| 4. Video Pembelajaran | 15 |
| 5. Pembelajaran Tematik..... | 17 |
| 6. Materi Pembelajaran | 18 |

| | |
|---|-----------|
| B. Kajian Studi yang Relevan..... | 19 |
| C. Kerangka Pikir | 22 |
| D. Materi Pelajaran | 25 |
| E. Peneliti Relevan | 25 |
| F. Kerangka Pikir | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 31 |
| A. Jenis Penelitian..... | 31 |
| B. Prosedur Pengembangan | 31 |
| C. Desain Uji Coba Produk | 35 |
| 1. Desain Uji Coba | 35 |
| 2. Subjek Uji Coba | 36 |
| D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 37 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 42 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 44 |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... | 44 |
| B. Hasil Validasi | 51 |
| C. Hasil Uji Coba Produk | 56 |
| D. Kajian Produk Akhir | 8 |
| E. Kajian Produk Akhir | 61 |
| F. Keterbatasan Penelitian | 63 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 64 |
| A. Simpulan | 64 |
| B. Saran..... | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi..... | 40 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media | 40 |
| Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru | 41 |
| Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa | 42 |
| Tabel 3.5 Skala Presentase Kelayakan Acuan Penilaian Data..... | 43 |
| Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator..... | 45 |
| Tabel 4.2 Komponen Gambar yang Digunakan dalam Media Video Pembelajaran | 47 |
| Tabel 4.3 Media Video Pembelajaran yang dikembangkan..... | 47 |
| Tabel 4.4 Daftar Nama Validator | 51 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi | 52 |
| Tabel 4.6 Revisi Ahli Materi..... | 53 |
| Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media..... | 54 |
| Tabel 4.8 Saran dan Revisi Ahli Media | 55 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik..... | 56 |
| Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Respon Guru | 57 |
| Tabel 4.11 Tampilan Gambar Materi Pada Video | 59 |
| Tabel 4.12 Tampilan Akhir Gambar Pada Video..... | 59 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Video Pembelajaran | 59 |
| Gambar 4.2 Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi | 59 |

DAFTAR LAMPIRAN

Outline

Surat Bimbingan Skripsi

Surat Izin Prasurevey

Surat Balasan Prasurevey

Surat Izin Research

Surat Tugas

Surat Balasan Izin Research

Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi

Surat Bebas Pustaka

Lembar Wawancara Dengan Guru Kelas 2 Sdn 2 Sodidadi

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi

Lembar Validasi Ahli Media

Dokumentasi Penelitian

Hasil Lpkd

Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar yang bermutu dapat dikenali dari interaksi guru dengan siswa, yang melahirkan perubahan-perubahan perilaku positif. Perubahan-perubahan perilaku siswa tersebut mengarah pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat dari dua aspek yakni, proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hal itu dibuktikan dengan adanya kegiatan di dalam kelas yang ideal, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, efektif dan kreatif. Pembelajaran yang bermutu akan mendukung siswa dalam membangun karakter, mental, dan pengetahuannya.

Guru merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran, gurulah yang mengelola kelas supaya peserta didik aktif dalam belajar, agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka berhasil lah sebuah proses pembelajaran tersebut.

Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar, salah satunya dengan media pembelajaran.¹ Penjelasan tersebut sesuai dengan PP nomor 74 tahun 2008 yang menyatakan

¹Retno Dian Anggraeni dan Rudy Kustijono, *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. 3 (2013): 12

guru sekurang-kurangnya memiliki kompetensi menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional.²

Guru merupakan salah satu aspek yang berdampak dalam mensukseskan pembelajaran. Guru sebagai pengevaluasi pembelajaran, dimohon agar berdedikasi secara terus-menerus dalam membangun serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang maksimal. Fakta yang didapatkan melalui evaluasi ini merupakan *feedback* dari kegiatan belajar mengajar pada tingkat selanjutnya. Dengan hal itu, kualitas pembelajaran yang akan ditumbuhkan terus-menerus yang bertujuan pada tercapainya proses pembelajaran yang maksimal, yakni pembelajaran yang aktif, efektif dan kreatif.³ Oleh sebab itu, guru harus bisa lebih kreatif dalam memilih dan memilih metode yang akurat, yakni sesuai dengan kebutuhan materi yang hendak di sampaikan dan juga sesuai dengan siswanya, sehingga siswa akan tertarik dalam kegiatan belajar mengajar dan memahami materi yang disampaikan menjadi lebih mudah.

Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.⁴ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan dalam komunikasi antara guru dan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran. Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut

²Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4

³Agus Pahrudin, *Strategi Belajar Mengajar Pendekatan Agama Islam Di Madrasah* (Bandar Lampung: Pusaka Media, 2017), 47.

⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 2

ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Media pembelajaran akan membantu siswa dalam menangkap serta memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan penggunaan media pembelajaran maka dalam menyampaikan isi materi pun akan lebih efektif. Dilengkapi dengan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran mandiri dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk belajar di rumah. Namun, penting bagi guru untuk menggunakan media ini secara bijaksana dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkrit. Penggunaan media di sekolah berperan penting untuk membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menarik. Penggunaan media ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan di sekolah dasar. Namun kesesuaian antara media pembelajaran dengan materi yang hendak disampaikan perlu diperhatikan. Karena tidak semua media pembelajaran cocok dengan materi yang hendak guru sampaikan.

Tahap pengembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret, tahap ini siswa dapat membentuk ide pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian disekitarnya,

siswa mulai berfikir logis terhadap objek, sehingga materi yang disampaikan lebih efektif, apabila dibantu dengan media maka, dapat mengasah keaktifan dan berfikir siswa secara mandiri.⁵

Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Dari hal itu, media merupakan aspek yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Instruksi atau pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁶ Dengan demikian, besar harapan guru dapat menguasai media-media yang ada, dan selalu *upgrade* sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan ialah media video pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan media yang di desain dengan warna dan gambar yang menarik serta dengan suara (audio visual). Dikuatkan oleh penelitian Innaka Arina dkk., bahwa media video pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep peserta didik sekolah dasar melalui langkah-langkah model ADDIE, yang mana video animasi merupakan sebuah media pembelajaran. Pada video terdapat gambar, animasi, karakter, pertanyaan pemantik, dan penjelasan yang membantu peserta didik

⁵ Laelis Nur Sholichah, *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusunan Tata Surya Kelas VI SD N Karanggayam 02*, Simki-Pedagogia 1 no. 1 (2017), 3

⁶ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 34

dalam bernalar kritis.⁷ Media pembelajaran video dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran karena pada usia anak-anak, mereka akan menyukai hal-hal yang berhubungan dengan animasi dan berwarna. Maka, dengan menggunakan media ini dalam pembelajaran diyakini akan dapat meningkatkan hasil belajar anak dengan maksimal.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SD N 2 Sidodadi melalui wawancara oleh guru yang dilakukan pada tanggal 10 Agustus 2023 dengan narasumber Guru kelas II SD N 2 Sidodadi, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran masih terbatas dan belum menggunakan media pembelajaran khusus yang memanfaatkan teknologi.⁸ Guru hanya menjelaskan dan siswa hanya menerima apa yang diberikan guru, selain dari itu guru langsung memberikan penugasan.

Berdasarkan wawancara dengan siswa yang bernama Dafa,⁹ pembelajaran menggunakan media video pembelajaran belum pernah dilakukan. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan tugas saja. Metode yang digunakan guru kurang efektif karena belum dapat mengatasi kesulitan siswa dalam menerima pelajaran. Dengan permasalahan tersebut siswa kesulitan dalam menerima konsep dan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Persoalan di atas merupakan hal yang lumrah dalam sebuah instansi. Namun, perihal tersebut jangan sampai terus-menerus tumbuh dengan seiring

⁷ Innaka Arina Haq dkk., *Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD*, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 2, (2024), 1510

⁸ Wawancara, Ibu. Eni (Wali Kelas II)

⁹ Wawancara, Dafa (Siswa Kelas II)

bertambahnya zaman. Persoalan tersebut harus segera di tanggulangi karena hal tersebut akan berimbas pada siswa. Sebagai seorang guru, harus bisa menguasai media pembelajaran yang bervariasi dan efektif, karena dalam penyampaian materi, tidak semua bisa menggunakan media yang sama. Maka dari itu, penanggulangan dari permasalahan diatas, seorang guru harus bisa memilah dan memilih media pembelajaran yang pas agar sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Dari hasil wawancara di atas menyatakan bahwa, media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran masih terbatas dan belum menggunakan media pembelajaran khusus yang memanfaatkan teknologi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam hal itu, peneliti akan menggunakan media video pembelajaran pada pelajaran TEMATIK guna meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media tersebut siswa akan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga, siswa tidak merasa bosan dan *feedback* antara guru dengan siswa akan terbangun serta siswa akan maksimal dalam menerima dan memahami materi yang diajarkan.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka Penelitian *Research and Development* (R&D) ini difokuskan dalam pengembangan video pembelajaran tematik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dideskripsikan maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah

2. Kurang mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
3. Belum menggunakan media video pembelajaran yang menarik

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran
2. Video yang dikembangkan fokus pada materi pembelajaran tema 3 tugasku sehari-hari
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas II SD/MI

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pokok masalah dengan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran tematik ?
2. Bagaimana hasil pengembangan video pembelajaran yang dibuat?

E. Tujuan Pengebangan

Berdasarkan rumusan masalah secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran pada peserta didik dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan video pembelajaran serta respon peserta didik terhadap pembelajaran tematik peserta didik kelas II SD/MI.

F. Manfaat Produk Yang Dikembangkan

Hasil penelitian Pengembangan Media Video pada pembelajaran Tematik kelas II SD diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi pendidik
 - a. Sebagai media pembelajaran, guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran.
 - b. Menambah pengetahuan guru tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Manfaat bagi peserta didik
 - a. Membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - b. Dengan adanya video interaktif dapat meningkatkan minat belajar dan menghilangkan kebosanan peserta didik saat belajar.
3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
 - c. Dapat mengetahui cara menyusun media pembelajaran yang baik dan, serta menarik peserta didik sehingga dapat membantu didalam proses belajar mengajar.

G. Spesifikasi Produk Yang dikembangkan

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

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

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE ini membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki langsung dan jangka panjang, sistematis dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia.¹⁰ Model ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks dan masalah asli.

Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya.

¹⁰ Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, *Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluastion, Model In Islamic Education Learning)*, Jipai 1, no. 1/Desember 2021, 29.

2. Konsep ADDIE

Peneliti menggunakan Model ADDIE guna untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta insfratruktur program yang efektif, dinamis serta mendukung. Pada model pengembangan ADDIE ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dihasilkan dari pengembangan sehingga bahan ajar dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari 5 fase yaitu:

1. *Analysis*(Analisis), pada fase ini ada analisis kebutuhan, peneliti mewawancarai guru kelas II mengenai masalah-masalah yang sedang terjadi di sekolah yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran tematik. Analisis kurikulum di SDN 2 Sidodadi menggunakan kurikulum 2013. Analisis bahan ajar, bahan ajar yang digunakan dikelas adalah buku cetak, bahan ajar yang seperti ini membuat kuarangnya minat siswa dalam pembelajaran dikelas. Maka dari itu peneliti membuat media video perjalanan guna untuk membantu guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Analisis siswa, bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran harus dikembangan dengan memperhatikan karakteristik siswa.
2. *Design* (Desain), pada fase ini menentukan rancangan media video perjalanan pada pembelajaran tematik tema 3 Tugasku sehari-hari .
3. *Development* (Pengembangan), pada fase pengembangan ini bertujuan untuk membuat dan menghasilkan suatu produk yang ingin

dikembangkan. Tahap ini meliputi dua aktivitas ialah evaluasi ahli serta uji pengembangan.

4. *Implementation* (Implementasi), tahap implementasi produk diuji coba kan pada kelompok kecil (uji terbatas) diambil 18 siswa pada kelas II.
5. *Evaluation* (Evaluasi), dilakukan tahap evaluasi. Karena dalam penelitian hanya sampai pada uji kecil (uji coba terbatas) maka evaluasi dimaksud evaluasi dari tahap implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari kritik saran dan perbaikan dari siswa selama uji coba terbatas dilakukan, sehingga dari tahap evaluasi ini dilakukan revisi terakhir.

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap validasi ahli melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media yang memberikan tanggapan, saran, kritik maupun komentar mengenai media yang sedang dikembangkan.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin media merupakan kata jamak dari kata “*medium*”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “*medium*” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “*Medium*” dapat juga

berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).¹¹

Heinich dan kawan-kawan (1986) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1986), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver). Berikut ini beberapa pengertian media dari para pakar yang lainnya:

- a. Gagne (1970), media: berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.
- b. Briggs (1970), media: segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar.
- c. Arief S. Sadiman (1990), media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹²

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang akan mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima serta didalamnya

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), 4

¹²Hamzah Pargara dkk, *Media Pembelajaran*, (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022), 5

membawa pesan-pesan yang bertujuan untuk sebuah pembelajaran.¹³ Jika kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai sebagai alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek, dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek disain, perkembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Dengan masuknya teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkonkretkan proses pembelajaran maka dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal adanya alat audio visual atau *audio visual aids* (AVA).¹⁴

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting. Karena, dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi pelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan

¹³Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 9

¹⁴Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 2, No.1, 2019, 471

dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan parktis dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan rasa senang dan gembira pada siswa, membantu siswa untuk paham apa yang sedang dijelaskan oleh guru.

4. Indikator Video Pembelajaran

Beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran dikelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan¹⁵. Penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran diartikan dengan baik.

a. Relevansi

Relevansi atau kesesuaian memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kesesuain dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

¹⁵Jurnal *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, no. 2, 2018, 176

b. Kemampuan Guru

Kemampuan guru memiliki arti dengan adanya media pembelajaran tersebut guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

c. Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan memiliki arti bahwa media pembelajaran tersebut mudah pengoperasiannya.

d. Ketersediaan

Ketersediaan memiliki arti sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Setiap sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda.

e. Kebermanfaatan

Kemanfaatan memiliki arti media pembelajaran harus memiliki nilai guna, mengandung manfaat dalam memahami bagi peserta didik.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa indikator media video pembelajaran meliputi relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran berlangsung dan kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

¹⁶Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari Meilani, *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi belajar Siswa: MANPER Jurnal Manajemen Perkantoran*, Vol. 3 No. 2, 2018, 176

5. Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya mengadaptasi, merekayasa, atau menyesuaikan (modifikasi) media pembelajaran yang sudah ada dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Seiring dengan semakin berkembangnya media pembelajaran maka semakin berkembang pula model pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan panduan atau pedoman.¹⁷

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional.

Media cetak masih merupakan media utama yang digunakan di sekolah karena mudah ditemukan dan dikembangkan. Buku paket yang diwajibkan di sekolah seringkali dirasakan sulit baik oleh siswa maupun oleh guru. Kesulitan itu disebabkan oleh buku teks ditulis oleh pakar dan peneliti, namun kurang melibatkan guru sekolah. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran memiliki arti yang sangat penting sebagai upaya mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media yang ada.

Pengembangan media juga dapat menambah wawasan guru serta memperkaya pilihan media yang dapat dijadikan referensi dalam mengatasi kesulitan belajar dan mendukung keefektifan belajar. Pentingnya

¹⁷Hamzah Pargara dkk, *Media Pembelajaran*, (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022),

mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan.

Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Melalui media, proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan media hasil pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru di kelas, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatkan hasil belajar siswa.

6. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan.¹⁸ Peran guru dalam inovasi dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan guru sebagai pemain yang berperan dalam proses belajar mengajar dikelas yang dapat mengelola kemampuan untuk

¹⁸Suryani, Setiawan dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, 2018, 9.

membuat media pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan bantuan media pembelajaran fungsi bagi siswa adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa
- c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar.
- d. Memberikan inti informasi untuk siswa
- e. Merangsang siswa untuk berfokus dan beranalisis
- f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran¹⁹. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran, membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan semua siswa untuk mencapai potensi maksimal mereka. Dengan itu fungsi daripada media pembelajaran adalah membantu dan memudahkan penerimaan dan penyampaian materi pelajaran.

B. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media gabungan antara audio dan visual yakni media yang menggunakan suara dan gerak dalam video tersebut. Sehingga penggunaan video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Konten / isi dalam video pembelajaran

¹⁹ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 10

harus dirancang semenarik mungkin, karena jika isi konten dalam video tidak menarik siswa akan merasa bosan dalam menontonnya.

Menurut Limbong Video sebenarnya berasal dari bahasa latin, *video* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat.²⁰ Video diartikan juga sesuatu yang berkaitan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda seperti definisi tersebut, video adalah *“the stroge of visuals and their display on television-type screen”* penyimpanan atau perekaman gambar dan penayangan pada layar televisi²¹

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, video pembelajaran merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Dengan penayangan video murid dapat melihat sekaligus mendengar. Media ini sangat bisa dikatakan sangat efektif karena melibatkan indra paling banyak dibandingkan dengan alat peraga lainnya. Dengan alasan itu media video pembelajara menjadi pilihan dalam penelitian ini.

Penggunaan audiovisual (video) dinilai sangatlah efektif. Apabila video yang ditayangkan tersebut dilengkapi dengan sebuah software interaktif, maka kemungkinan siswa akan melakukan interaksi dengan program yang ada penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video tersebut akan memberikan motivasi terhadap siswa untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, sehinga penggunaan video yang diberikan dalam

²⁰ Limbong, Tonni., dkk. *“Multimedia Editing Video dengan Corel Videostudio X10”*,(Yayasan Kita Menulis. 2020).2

²¹ Busyaeri, Akhmad., dkk. *“Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon”*,(Jurnal PGMI FTIK IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 3(1). 2016).127

pembelajaran akan menimbulkan kegairahan dalam diri siswa selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan sub bahasan yang disajikan.

Memilih media video sebagai media untuk penyebarluasan hasil gagasan sebuah inovasi selain dapat mengkombinasikan visual dengan audio juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalkan menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio dan musik. Menurut Sudjana dan Rivai (1992)⁵ manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.²²

a. Kelebihan Video Pembelajaran antara lain:

- 1) Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- 2) Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa.
- 3) Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar.
- 5) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 6) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.
- 7) Dapat menyajikan laporan-laporan aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.²³

²² Cut dhien nurwahidah, Zaharah, Ibnu Sina, *Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa*: Rausyan Fikr. Vol 17 No.1, 2021, 119

²³ Daryono, dkk. "Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SimDig) ", (Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute Perum Sekar Indah II. 2020),60

b. Kekurangan video antara lain:

- 1) Pengadaan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat dipertunjukkan gambar-gambar bergerak terus, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan video tersebut.²⁴

C. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. Pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum.²⁵

Menurut Rusman model pembelajaran tematik pada hakekatnya merupakan system pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, mengeksplorasi dan menekankan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik dan berkesinambungan melalui tema-tema yang berisi muatan mata pelajaran yang dipadukan.²⁶

Dapat disimpulkan Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang diikat dalam tema-tema tertentu.

Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan

²⁴ Kustandi, Cecep., Darmawan, Daddy. “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana. 2020).243

²⁵ Suryosubroto. *Belajar Mengajar di Sekolah.*(Jakarta: Rhineka Cipta.2009). 133

²⁶ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2015), .141-142.

indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan beberapa mata pelajaran dengan pengalaman pribadi, dan guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan dapat dipersiapkan sekaligus.

1. Pembelajaran tematik mempunyai manfaat antara lain:

- a. Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.
- b. Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemman materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.²⁷

2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik

Fungsi pembelajaran tematik terpadu adalah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

Secara khusus tujuan pembelajaran tematik terpadu yaitu:

²⁷Al-Tabany, T. I. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*.(Jakarta: Prendamedia Group. 2011).153

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topic tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- g. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipelajari sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi²⁸

D. Materi Pelajaran

Materi pembelajaran yang telah dirancang merupakan isi atau muatan kurikulum dan harus diketahui oleh pendidik dalam usaha mencapai

²⁸ Kemendikbud. *Hands-Out Bahan Pelatihan: Materi Umum dan Materi Pokok Sekolah Dasar*. Dirjen Pendidikan Dasar dan menengah. 2016. 134

tujuan pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif ini membahas materi tema 3 yaitu tugasku sehari-hari, pada tema ini terdapat 2 subtema yaitu

1. Tugasku sebagai umat beragama

Pada subtema 3 yaitu tugasku sebagai umat beragama membahas mengenai kewajiban anak sebagai umat yang beragama dan sikap yang mencerminkan sebagai umat beragama seperti saling menghargai.

2. Tugasku dalam kehidupan sosial.

Pada subtema ini membahas mengenai kehidupan manusia sebagai makhluk sosial, saling membutuhkan dan sikap tolong menolong.

E. Peneliti Relevan

| No | Keterangan |
|----|---|
| 1 | <p>Judul Penelitian</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Adobe Flash</i> di SD Negeri 4 Metro Barat.²⁹</p> <p>Tujuan</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media pembelajaran matematika berbasis <i>adobe flash</i> pada materi kubus dan balok dapat diterapkan di SD Negeri 4 Metro Barat.</p> <p>Hasil</p> <p>Penelitian ini menghasilkan efektivitas media pembelajaran berbasis <i>adobe flash</i> terhadap hasil belajar</p> |

²⁹ Temu Kurnia Ambar Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*, Skripsi IAIN Metro, 2019.

| | |
|---|---|
| 2 | <p>mata pelajaran matematika.</p> <p>Perbedaan</p> <p>Menggunakan metode penelitian dan pengembangan model Borg and Gall, namun telah dimodifikasi oleh sukmadinata menjadi 3 tahapan yaitu (1) studi pendahuluan, mencakup kajian pustaka dan studi lapangan, (2) tahap pengembangan, meliputi pembuatan media pembelajaran berbasis adobe flash, validasi ahli, uji coba, (3) tahap evaluasi yang dilaksanakan dalam bentuk uji coba eksperimen serta menitikberatkan pada keefektifan hasil pembelajaran.</p> <p>Dalam penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDI dengan 5 langkah tahapan dalam pengembangan</p> <p>Judul Penelitian</p> <p>Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan.³⁰</p> <p>Tujuan</p> <p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media pembelajaran MIBI yang layak digunakan untuk sub</p> |
|---|---|

³⁰Herlina Ayu Ariyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan*, Skripsi, 2019.

| | |
|---|--|
| 3 | <p>tema keberagaman budaya bangsaku pada kelas IV SD</p> <p>Hasil</p> <p>Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran MIBI tema indahny kebersamaan untuk siswa kelas IV SD.</p> <p>Penilain ahli, guru sekolah dasar terhadap produk adalah baik dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran tema indahny kebersamaan di kelas IV SD sesuai kurikulum.</p> <p>Perbedaan</p> <p>Menggunakan model pembelajaran MIBI, yang berfokus pada keaktifan siswa dan pemahaman materi secara <i>discovery</i>.</p> <p>Pada penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDI mengembangkan suatu produk video pembelajaran</p> <p>Judul Penelitian</p> <p>Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada kelas V SDN KratonKencong</p> <p>Tujuan</p> <p>Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk media video pembelajaran yang layak digunakan untuk</p> |
|---|--|

| | |
|--|--|
| | <p>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa SD.</p> <p>Hasil</p> <p>Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran terhadap hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .</p> <p>Perbedaan</p> <p>Video dalam penelitian sebelumnya merupakan video berbasis Virtual Field Trip suatu video yang dapat membawa siswa pada tempat atau kejadian sedangkan dalam penelitian ini merupakan video pembelajaran yang disajikan meyerupai pembelajaran di kelas dengan guru menjelaskan.</p> |
|--|--|

F. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Bila dalam penelitian ada variabel moderator dan intervening, maka juga perlu dijelaskan, mengapa variabel itu ikut dilibatkan dalam penelitian. Pertautan antar variabel tersebut, selanjutnya dirumuskan ke dalam bentuk paradigma penelitian. Oleh karena itu pada setiap penyusunan paradigma penelitian harus didasarkan pada kerangka berfikir. Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu

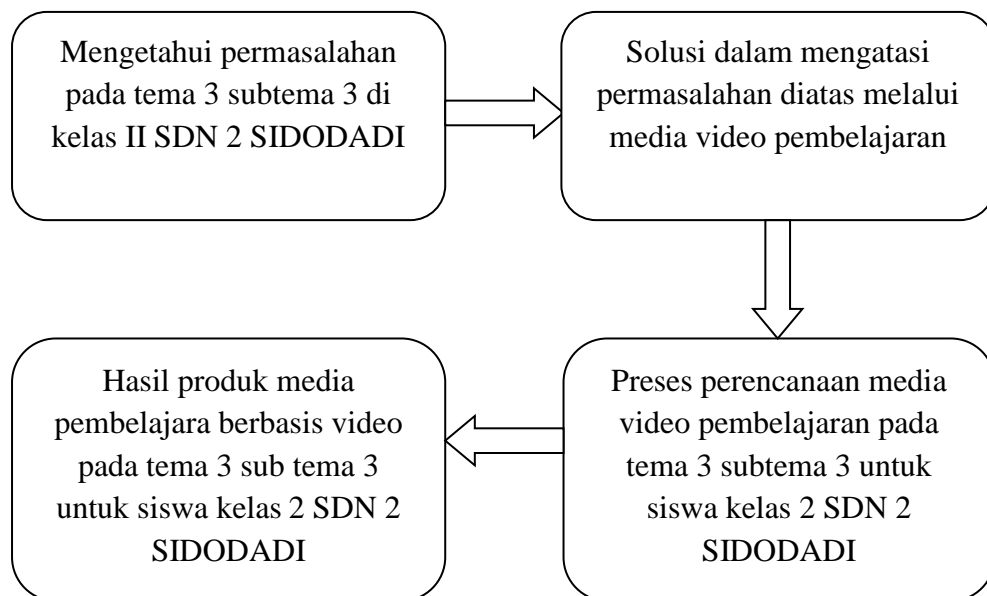
dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.³¹

Media dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan memotivasi kegiatan belajar siswa. Berdasarkan potensi sekolah yang ada, belum dimanfaatkan dengan baik maka perlu dibangun pengembangan media video perjalanan yang dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk meningkatkan permasalahan yang ada. Tematik merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran yang masuk dalam kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia, karena pembelajaran tematik mampu melatih siswa untuk berfikir kritis serta agar mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Video perjalanan ini dapat digunakan untuk mempermudah guru menyampaikan materi pada siswa. Materi yang disajikan dalam media ini adalah tema 3 tugas sehari-hari merupakan materi yang tepat dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan mengemas materi dalam bentuk gambar yang dibuat menjadi tampilan yang menarik. Berdasarkan analisis kebutuhan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya, karena selain keterbatasan waktu dalam menyiapkan media, sehingga guru lebih sering mengandalkan buku paket serta lebih banyak disetiap pengajarannya dengan menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu guru membutuhkan

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013, 284.

media pembelajaran untuk menumbuhkan keaktifan, minat, dan kerja sama dari siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti menggambarkan kerangka fikir pada bagan pembuatan produk.



Pengembangan media pembelajaran berbasis video dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan di kelas II SD Negeri 2 SIDODADI. Solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Proses selanjutnya adalah perancangan produk berupa video dikemas semenarik mungkin untuk media pembelajaran berbasis video animasi yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau sering dikenal sebutan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut³².

Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhann dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengembangan perangkat model ADDIE (*Analysis, desaign, developmrnt, implementation, evaluation*). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta infrastruktur program yang efektif, dinamis serta mendukung. Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu alat yang paling efektif untuk membuat sebuah produk, karena model pengembangan ADDIE adalah pedoman kerangka kerja dalam situasi yang sangat komplek.³³

³²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017) 407.

³³Rahmat Fajar, *Pengembangan Buku Saku Digital materi Bangun Datar*. 44-46

Tahapan yang dilakukan untuk menilai guna menyimpulkan apakah bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh siswa. Dengan kata lain, dalam tahapan pengembangan terdapat penilaian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dihasilkan dari pengembangan sehingga bahan ajar tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Model instruksional ADDIE yakni proses instruksional yang terdiri dari 5 fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1. *Analysis (Analisis)*

Kegiatan awal sebelum dilakukannya pembuatan produk Media Video pembelajaran dikembangkan yakni penelitian pendahuluan. Penelitian pendahuluan ini meliputi *prasurvey* dalam suatu pembelajaran.

Maka hasil dari pra survey tersebut lah yang akan menjadi bahan untuk melakukan analisis pendahuluan dalam penelitian pengembangan ini.

- a. Analisis kebutuhan dilakukan wawancara kepada wali kelas II Mengenai masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN 2 Sidodadi yang menyebabkan siswa kesulitan atau kurang memahami mata pelajaran tematik , lalu mendiskusikan bersama untuk mendapatkan pemecahan masalah tersebut. Peneliti menanyakan kesulitan apa saja yang dialami dalam proses pembelajaran, metode apa yang digunakan. Maka dari itu peneliti bertujuan dengan mengembangkan media pembelajaran ini untuk mengatasi hal-hal yang menghambat dalam

proses pembelajaran. Kemudian hasil dari analisis tersebut akan dijadikan pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran.

- b. Analisis kurikulum, berdasarkan wawancara yang dilakukan maka akan mendapatkan data kurikulum yaitu menggunakan kurikulum 2013, selanjutnya kurikulum tersebut digunakan untuk menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar serta indikator yang sesuai dan tepat.
- c. Analisis bahan ajar bahan ajar yang digunakan dikelas adalah buku cetak, yang masih jarang sekali menggunakan media pembelajaran lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bahan ajar seperti ini membuat kurangnya minat siswa untuk belajar. oleh karena itu analisis bahan ajar ini bertujuan menentukan pembuatan Video Perjalanan pada pembelajaran tematik .
- d. Analisis siswa, sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa sehingga sesuai dengan siswa. Dari analisis karakteristik tersebut, peneliti akan menyesuaikan video perjalanan dengan karakteristik siswa.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini, diawal dengan menentukan tujuan belajar, merencanakan kegiatan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran serta evaluasi hasil belajar. Hasil yang

diperoleh berupa rancangan video perjalanan pada pembelajaran tematik. Adapun perancang penyusunan media pembelajaran yaitu: menentukan media pembelajaran. Selanjutnya, rancangan instrumen penilain meliputi: instrumen untuk mengukur kualitas produk melalui validitas video perjalanan dan kepraktisan produk dan instrumen angket siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap video perjalanan yang dikembangkan.

3. *Develop (Pengembangan)*

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu membuat dan menghasilkan suatu produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap ini berisi kegiatan peneliti yaitu melakukan validasi bahan ajar berupa Video Perjalanan ini kepada ahli materi dan ahli media serta melakukan uji coba terhadap respon guru dan siswa.

Tahap ini meliputi dua aktivitas ialah evaluasi ahli serta uji pengembangan. Evaluasi ahli merupakan cara untuk mevalidasi ataupun memperhitungkan kelayakan rancangan produk. Sedangkan uji pengembangan merupakan aktivitas uji coba rancangan produk sasaran subjek yang sebenarnya. Dalam uji coba dicari data respon ataupun pendapat dari sasaran penggunaan produk. Pengujian produk ini diuji validator akan digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki akan diujikan dalam kelompok untuk praktikalitas.

4. *Implementation (Implementasi)*

Produk yang telah dihasilkan pada tahap development (pengembangan) selanjutya divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli

media. Kemudian selanjutnya pada tahap *implementation* (Implementasi) produk diuji coba kan pada kelompok diambil 16 siswa pada kelas II. Materi Video pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini adalah tema 3 sub tema 3 .

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melalui tahap *implementation* (Implementasi), maka selanjutnya dilakukan tahap evaluasi. Karena dalam penelitian hanya sampai pada uji kecil (uji coba terbatas) maka evaluasi dimaksud evaluasi dari tahap implementasi.

Hasil evaluasi didapatkan dari kritik saran dan perbaikan dari siswa selama uji coba terbatas dilakukan, sehingga dari tahap evaluasi ini dilakukan revisi terakhir.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk yang berupa media pembelajaran. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah media lebih efisien diterapkan dalam pembelajaran.

Tahap konsultasi peneliti pada tahap ini melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing sebagai arahan, masukan atau saran dalam perbaikan media. Pada tahap validasi ahli melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media yang memberikan tanggapan, saran, kritik maupun komentar mengenai media yang sedang dikembangkan. Kemudian dengan

hasil yang sudah didapatkan dari ahli media, peneliti melakukan analisis media yang sedang dikembangkan dan yang telah di validasi kemudian dilakukan perbaikan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli materi dan ahli media, serta siswa kelas II SDN 2 Sidodadi sebagai responden uji coba kelompok .

a. Ahli Materi

Ahli materi video perjalanan ini merupakan seorang ahli yang menguasai bidang pelajaran. Ahli materi bersedia menjadi penguji produk media video pembelajaran

b. Ahli Media

Ahli Media merupakan seorang ahli pada bidang Media pada media pembelajaran dan telah berpengalaman dalam media pembelajaran. Ahli media bersedia menjadi penguji produk media video pelajaran .

c. Responden uji coba kelompok kecil

Siswa kelas II SDN 2 Sidodadi sebanyak 16 siswa sebagai responden pada uji coba kelayakan media video perjalanan.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan pencatatan peristiwa atau karakteristik dari sebagian atau seluruh elemen data yang digunakan³⁴. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara atau *interview* merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual, juga bisa dengan kelompok jika tujuannya untuk menghimpun data dari kelompok³⁵. Teknik pengumpulan data dengan wawancara yaitu mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban dari responden³⁶.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Tematik sebagai tokoh kunci dan dalam kelengkapan pengumpulan data atas sejumlah pertanyaan yang sifatnya terbuka.

b. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket ini digunakan pada saat evaluasi dan ujicoba media video perjalanan oleh validator ahli materi

³⁴M. Iqbal Hasan, *Pokok Pokok Materi Statistik 1 (Statistika Deskriptif)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003) 17

³⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011) 216

³⁶Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) 173

dan ahli media. Dan angket ini juga diberikan kepada guru dan siswa kelompok untuk melihat atau mengukur respon.

1) Angket Analisis Kebutuhan

Angket ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan siswa, seberapa jauh siswa telah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran serta apa saja yang dirasa perlu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Angket yang digunakan berupa angket tertutup yang disebarkan kepada siswa kelas II untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Angket tertutup merupakan angket yang telah dilengkapi dengan jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang sudah tersedia.

2) Angket validasi

Angket validasi berfungsi untuk memperoleh penilaian pada bahan ajar yang telah dikembangkan sebelum siap untuk diuji cobakan.

Angket validasi terdiri dari validasi materi dan validasi media. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dijadikan sebagai acuan untuk revisi dan perbaikan sumber belajar pembelajaran video perjalanan yang telah dikembangkan pada tahap awal hingga dinyatakan siap dan layak untuk diujicobakan pada kegiatan pembelajaran tematik.

3) Angket respon guru dan peserta didik

Angket ini berisikan daftar pernyataan yang harus diisi oleh peserta didik sesudah ujicoba produk yang dikembangkan sudah dilaksanakan. Angket ini diberikan kepada peserta didik bertujuan agar peserta didik dapat memberikan saran dan pendapatnya kepada peneliti dan peneliti akan memperbaiki media video perjalanan pada pembelajaran tematik pada siswa kelas IISDN2 Sidodadi yang telah mereka gunakan saat ujicoba.

4) Observasi

Observasi bisa dimaksud sebagai sesuatu aktivitas untuk mengamati objek penelitian secara langsung agar bisa memandang dari dekat aktivitas apa saja yang dilakukan. Observasi dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah yang akan digunakan sebagai tempat uji coba saat proses pembelajaran tematik berlangsung. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai respon subjek penelitian.

Observasi dilakukan pada saat melaksanakan uji coba produk dalam kegiatan belajar yang berlangsung didalam kelas.

2. Instrument Pengumpulan Data

- a. Instrument ahli materi berisi tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran.³⁷ Kisi-kisi instrumen materi pelajaran:

³⁷ Arifah, Hida. "Pengembangan Media Komik Interktif dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD.Vol.08 2020). 5

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

| No | Aspek penilaian | Indikator |
|----|---|---|
| 1 | Kelayakan isi materi dengan kurikulum | a. Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar b. Kesesuaian materi pembelajaran dengan KD c. Tepat pada sasaran belajar |
| 2 | Isi tampilan media | a. Kejelasan pembahasan dari setiap sub tema b. Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa c. Kejelasan materi disertai gambar pendukung |
| 3 | Kelayakan penunjang proses pembelajaran | a. Media sesuai dalam penggunaan di kelas b. Menciptakan suasana kelas yang aktif c. Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari |
| 4 | Kelayakan penyajian bahasa | a. Penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak b. Penggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan siswa |

b. Instrument ahli mediamedia berisi tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Kisi-kisi untuk instrumen ahli media pembelajaran:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

| NO | Aspek penilaian | Indikator |
|----|-------------------|---|
| 1 | Tampilan Produk | a. Durasi video b. Kejelasan gambar pada video c. Kualitas editing produk d. Ketepatan pencahayaan e. Pemilihan gambar pendukung dalam video f. Tata letak tulisan dalam video g. Ketepatan pemilihan kombinasi warna |
| 2 | Aspek audio media | a. Kejelasan suara b. Baksound yang mendukung video |

| | | |
|---|---------------------|--|
| | | c. Sound effect yang mendukung |
| 3 | Pengoperasian media | a. Kemudahan dalam penggunaan media b. fleksibelitas penggunaan media |
| 4 | Penulisan | a. Warna, pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam video b. kejelasan teks untuk dibaca |

c. Berikut ini merupakan kisi-kisi angket respon guru yang dapat kita lihat pada tabel 3.3 sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

| No | Aspek | Indikator | Instrumen |
|----|----------------------------------|--|-----------|
| 1 | Aspek Teknis dan Penyajian Media | a. Tampilan media | 1 |
| | | b. Tampilan gambar, tulisan dan warna | 2,3,4 |
| | | c. Petunjuk penggunaan media | 5 |
| 2 | Aspek Penyajian Isi Materi | a. Penyajian materi | 6 |
| 3 | Aspek Kualitas | a. Media dapat melatih kemandirian peserta didik | 7 |
| | | b. Media dapat menambah pengetahuan peserta didik | 8 |
| | | c. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar peserta didik | 9 |

d. Instrumen untuk siswa dapat ditinjau dari aspek kemudahan, kemenarikan dan kebermanfaatan media. Kisi-kisi instrumen untuk siswa.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa

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

E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video, menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi pengembangan video pada tema 3. 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.³⁸

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

$$x = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

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:

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

Table 3.5 Skala Presentase Kelayakan acuan penilaian data

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

³⁸Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), 110.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil dari penelitian ini yaitu berupa media video pembelajaran Tematik. Media video pembelajaran ini telah diteliti dan dikembangkan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahap pertama yang dilakukan yaitu analisis. Analisis merupakan kegiatan awal dalam proses pengembangan media video pembelajaran. Terdapat dua tahapan yang harus dilakukan dalam langkah analisis, yakni analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan melalui proses wawancara pada guru kelas 2 SD Negeri 2 Sidodadi. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa siswa kurang memahami materi tematik. Pembelajaran Tematik termasuk pembelajaran yang sulit untuk di pahami karena dalam pembelajaran Tematik terdapat beberapa mata pelajaran dalam 1 Tema. Selain itu, pada proses pembelajaran tatap muka guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media seadanya.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 SD Negeri 2 Sidodadi informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran peserta didik yang dapat mendukung proses pembelajaran yakni sangat dibutuhkan penggunaan media video pembelajaran karena sebelumnya belum maksimal dalam menggunakan media video pembelajaran. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih dalam kategori kurang, hal ini dapat dilihat dari proses menganalisis informasi yang diberikan oleh guru dan dalam penyelesaian soal masih terdapat kesalahan. Guru hanya menggunakan buku cetak yang disediakan oleh sekolah. Dalam proses pembelajaran tematik guru sudah mengaitkan materi tematik dengan kehidupan sehari-hari tetapi belum maksimal. Oleh karena itu, peserta didik perlu menggunakan media video pembelajaran. Materi yang akan dibahas pada media video pembelajaran ini adalah tematik tema 3 sub tema 3 pembelajaran ke 1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ini, penulis menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam proses belajar mengajar.

Adapun kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai peserta didik yaitu:

Tabel 4.1
Kompetensi Dasar dan Indikator

| Matematika | |
|--|--|
| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.5 Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang | 3.5.1. Menyebutkan nilai mata uang. 3.5.2 Menghitung sekelompok pecahan mata uang yang setara |
| 4.5 Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang | 4.5.1. Menggabungkan pecahan uang berbeda yang memiliki nilai setara |
| Bahasa Indonesia | |
| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.3 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan. | 3.3.1. Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan budaya tolong-menolong. |
| 4.3 Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. | 4.3.1. Menceritakan kembali isi teks dalam gambar beseri |
| SPDB | |
| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.1 Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi | 3.1.1. Menentukan ciri karya imajinatif dua dimensi |
| 4.1 Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi | 4.1.1. Mewarnai karya imajinatif dua dimensi |

2. *Design* (perancangan)

Desain dilakukan sebagai tahap awal merancang solusi dari permasalahan yang ditemukan pada tahap analisis. Dalam proses perancangan media video pembelajaran ini peneliti menggunakan aplikasi *Capcut*. Didalam aplikasi *Capcut* ini terdapat komponen media background, gambar animasi, musik, dan font yang dapat digunakan. Selain dari aplikasi *Capcut*, peneliti juga mengumpulkan beberapa gambar yang didapatkan dengan mendownload di internet. Berikut tampilan beberapa komponen gambar yang digunakan dalam media video pembelajaran.

Tabel 4.2
Komponen Gambar yang Digunakan dalam
Media Video Pembelajaran

| | |
|---|--|
| <p>VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2 SD</p> | <p><i>Sub Bab 3</i> <i>Pembelajaran 1</i></p> |
|  |  |
|  |  |







| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|-------------------------------|---|-------------------------------|---|-------------------------|--|-------------------|---|-------------------------|--|-------------------|---|-------------------|--|-------------------|---|
|  <p>Mewarnai lingkungan yang terkena banjir</p> |  | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  <p>Tolong menolong di suasana perkotaan</p> | <p>Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td>$100 + 100 + 100 + 100 = 400$</td> <td></td> <td>$200 + 200 + 200 + 100 = 700$</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$200 + 200 + 200 = 600$</td> <td></td> <td>$200 + 200 = 400$</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$100 + 100 + 100 = 300$</td> <td></td> <td>$100 + 100 = 200$</td> <td></td> </tr> <tr> <td>$100 + 200 = 300$</td> <td></td> <td>$100 + 100 = 200$</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | $100 + 100 + 100 + 100 = 400$ |  | $200 + 200 + 200 + 100 = 700$ |  | $200 + 200 + 200 = 600$ |  | $200 + 200 = 400$ |  | $100 + 100 + 100 = 300$ |  | $100 + 100 = 200$ |  | $100 + 200 = 300$ |  | $100 + 100 = 200$ |  |
| $100 + 100 + 100 + 100 = 400$ |  | $200 + 200 + 200 + 100 = 700$ |  | | | | | | | | | | | | | | |
| $200 + 200 + 200 = 600$ |  | $200 + 200 = 400$ |  | | | | | | | | | | | | | | |
| $100 + 100 + 100 = 300$ |  | $100 + 100 = 200$ |  | | | | | | | | | | | | | | |
| $100 + 200 = 300$ |  | $100 + 100 = 200$ |  | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | |

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya:

- a. Pembuatan Media Video Pembelajaran Media yang telah dirancang oleh peneliti pada tahap sebelumnya kemudian dibuat dan dikembangkan. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Capcut, dengan materi tema 3 sub tema 3 pembelajaran 1. Berikut merupakan tampilan dari media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti:

Tabel 4.3
Media Video Pembelajaran yang dikembangkan

| Kegiatan Pembelajaran | Keterangan |
|---|--|
|   <p>siti bersama teman-teman berdo'a</p> | <p>Salam pembuka dan kegiatan sebelum pembelajaran</p> |
| <p>Pembelajaran 1</p> <p>Budaya Tolong Menolong</p>   <p>pengumuman itu berisi berita</p>  <p>Anak-anak,ayo kita berkreasi</p>  <p>Disini dapat dilihat kerukunan antar umat beragama dalam tolong menolong dengan menyumbangkan dana kepada korban banjir.</p> | |



Di saat lampu merah menyala, kendaraan berhenti.
Dan orang-orang yang hendak menyebrang pun bergegas jalan.

Hasil sumbangan dari siswa,
terdapat berbagai pecahan uang koin seperti gambar berikut.

Pasangkan pecahan berikut dengan pecahan yang sama!

| | | | |
|-----|--|-----|--|
| 400 | | 700 | |
| 600 | | 400 | |
| 300 | | 600 | |
| 700 | | 300 | |



Baik anak-anak, selanjutnya kita akan belajar mengenai gambar imajinatif.

Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!

| | | | |
|---|--|---|--|
| $= 100 + 100 + 100 + 100$ = 400 | | $= 200 + 200 + 200 + 100$ = 700 | |
| $= 200 + 200 + 200$ = 600 | | $= 200 + 200$ = 400 | |
| $= 100 + 100 + 100$ = 300 | | $= 500 + 100$ = 600 | |
| $= 500 + 200$ = 700 | | $= 200 + 100$ = 300 | |



Alat dan bahan:
Pensil warna dan Krayon

Materi pembelajaran



Tahap selanjutnya berupa validasi media video pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media dengan tujuan mengetahui dan memastikan bahwa media yang dirancang memiliki isi yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap akhir pengembangan media adalah tahap *Implementasi* (implementasi). Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan produk penelitian berupa media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, penyebaran dilakukan dengan cara memberikan kepada guru di sekolah selaku praktisi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah *Evaluation* (evaluasi) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dalam hal ini evaluasi yang dilakukan peneliti adalah dengan melihat kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan dengan menelaah data perolehan dari validasi ahli, respon guru dan respon peserta didik. sehingga memperoleh kategori “Sangat Layak”.

B. Hasil Validasi

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah kuantitatif sebagai data utama dan kualitatif yang berupa saran serta masukan dari para validator.

Proses validasi produk media video pembelajaran dilakukan oleh validasi ahli dan meminta saran serta masukan secara teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli media dan ahli materi. Kevalidan media video pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik ditentukan oleh dua validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Daftar nama validator dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Daftar Nama Validator

| NO | Nama Validator | Kedudukan dalam Penelitian |
|----|--------------------|--------------------------------|
| 1 | Wardani M.Pd | Validator Media (Validator 1) |
| 2 | Firma Andrian M.Pd | Validator Materi (Validator 1) |

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Firma Andrian, M.Pd selaku dosen matematika. Angket validasi untuk ahli materi terdiri dari 12 indikator yang tergolong ke dalam satu aspek yaitu aspek materi pembelajaran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Materi







| NO | PERNYATAAN | SKOR | | | | |
|----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar | | | | | √ |
| 2 | Kesesuain materi pembelajaran dengan KD dan Indikator | | | | | √ |

| | | | | | | |
|--|--|---------------------------------------|--|--|---|---|
| 3 | Tepat pada sasaran belajar | | | | √ | |
| 4 | Kejelasan pembahasan dari setiap sub tema | | | | √ | |
| 5 | Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa | | | | √ | |
| 6 | Kejelasan materi disertai gambar pendukung | | | | | √ |
| 7 | Media sesuai dalam penggunaan di kelas | | | | | √ |
| 8 | Menciptakan suasana kelas yang aktif | | | | | √ |
| 9 | Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari | | | | | √ |
| 10 | Penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak | | | | | √ |
| 11 | Peggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengn perkembangan siswa | | | | √ | |
| Total Skor Ahli Materi | | 52 | | | | |
| Jumlah Skor Maksimum | | 55 | | | | |
| Hasil Presentase yang Diperoleh | | $\frac{52}{55} \times 100\% = 94,5\%$ | | | | |
| Kategori | | Sangat layak | | | | |

Pada tabel 4.5 di atas, merupakan hasil validasi dari ahli materi.

Dari hasil validasi tersebut diperoleh presentase sebesar 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi materi. Berdasarkan penilaian dari ahli materi tersebut, produk layak digunakan dengan revisi sesuai saran seperti berikut ini:

Tabel 4.6
Revisi Ahli Materi

| NO | Sebelum revisi | Sesudah revisi |
|----|--|--|
| 1 |  <p>Anak anak, ayo kita berkreasi</p> <p>Muatan materi dari SBDP dijelaskan terlebih dahulu</p> |  <p>Gambar imajinatif adalah gambar yang berasal dari angan-angan atau khayalan penggambar.</p> |
| 3 |  <p>Jelaskan pentingnya tolong menolong untuk kerukunan antar umat beragama</p> |  <p>Disini dapat dilihat kerukunan antar umat beragama dalam tolong menolong dengan menyumbangkan dana kepada korban banjir.</p> |
| 4 |  <p>Silahkan anak anak menggambar lingkungan yang terkena banjir, seperti gambar ini</p> <p>Berikan evaluasi SBDP tolong menolong</p> |  <p>Mewarnai lingkungan yang terkena banjir</p> <p>Evaluasi sesuai kemampuan dengan mewarnai gambar</p> |

2. Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Wardani, M.Pd selaku dosen matematika. Hasil validasi dapat dilihat pada lampiran. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:



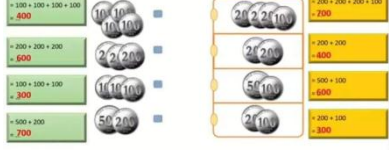
Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Media

| NO | PERNYATAAN | SKOR | | | | |
|--|---|-------------------------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kejelasan gambar pada video | | | | | √ |
| 2 | Ketepatan pencahayaan | | | | | √ |
| 3 | Pemilihan gambar pendukung dalam video | | | √ | | |
| 4 | Tata letak tulisan dalam video | | | | √ | |
| 5 | Ketepatan pemilihan kombinasi warna | | | | | √ |
| 6 | Kejelasan suara | | | | | √ |
| 7 | Backsound yang mendukung video | | | | √ | |
| 8 | Sound effect yang mendukung | | | | √ | |
| 9 | Kemudahan dalam penggunaan media | | | | | √ |
| 10 | Kejelasan video yang digunakan menarik | | | √ | | |
| 11 | Warna, pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam video | | | | √ | |
| 12 | kejelasan teks untuk dibaca | | | | √ | |
| 13 | Sajian video dalam media sederhana dan mudah dimengerti | | | √ | | |
| Total Skor Ahli Media | | 54 | | | | |
| Jumlah Skor Maksimum | | 65 | | | | |
| Hasil Presentase yang Diperoleh | | $\frac{54}{65} \times 100\% = 83\%$ | | | | |
| Kategori | | Sangat layak | | | | |

Pada tabel 4.7 di atas merupakan ahli media. Dari hasil validasi oleh ahli media tersebut diperoleh presentase sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain data tersebut, terdapat beberapa saran untuk perbaikan media dari sisi tampilan media. Berdasarkan penilaian dari ahli

media tersebut, produk layak digunakan dengan revisi sesuai saran seperti berikut ini:

Tabel 4.8
Saran dan Revisi Ahli Media

| No | Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|----|---|--|
| 1 |  <p>Perlu ditambah gambar pendukung sesuai dengan topik yang disampaikan.</p> |  <p>Tolong menolong di suasana perkotaan</p> <p>Sudah di tambah gambar pendukung sesuai dengan topik yang disampaikan.</p> |
| 2 |  <p>Sumbangan dari siswa dikumpulkan setiap kelas. Kemudian, dari setiap kelas dikumpulkan untuk disalurkan.</p> <p>Perlu ada tampilan jeda/pemisah antara contoh 1 dengan lainnya.</p> | <p>Hasil sumbangan dari siswa, terdapat berbagai pecahan uang koin seperti gambar berikut.</p> <p>Sudah ada jeda pada tampilan contoh 1 dengan yang lainnya.</p> |
| 3 | <p>Pasangkan pecahan berikut dengan pecahan yang sama!</p>  <p>Contoh untuk perhitungan uang koin dibuat tutorial.</p> | <p>Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!</p>  <p>Contoh setelah di buat tutorial.</p> |

C. Hasil Uji Coba Produk

1. Respon Peserta Didik

Berdasarkan data hasil tes yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Juni 2024 kepada kelompok kecil yang berjumlah 16 siswa kelas II SDN 2 Sidodadi diperoleh nilai tes sebagai berikut:

Tabel 4.9
Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik

| No. | Nama Siswa | Nilai |
|-----------------------------|------------|--------------|
| 1 | A.D.L | 80 |
| 2 | A.W | 85 |
| 3 | E.A.A | 80 |
| 4 | E.M | 90 |
| 5 | F.O.M | 100 |
| 6 | H | 100 |
| 7 | K.O | 80 |
| 8 | M | 75 |
| 9 | M | 85 |
| 10 | N.N | 80 |
| 11 | R.P | 80 |
| 12 | S.S | 85 |
| 13 | S.S | 90 |
| 14 | S | 95 |
| 15 | W.S | 90 |
| 16 | Z.D | 80 |
| Jumlah Seluruh Nilai | | 1.375 |
| Nilai Terbesar | | 100 |
| Nilai Terkecil | | 75 |
| Rata-rata | | 86 |

Dari data hasil tes peserta didik diperoleh kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan menarik atau tidak bagi peserta didik. Hasil uji kepada kelompok kecil, diketahui bahwa nilai rata-rata dari total hasil tes seluruh peserta didik adalah 86 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

2. Respon Guru

Berdasarkan data hasil tes yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Juni 2024 kepada guru kelas II SDN 2 Sidodadi diperoleh hasil seperti di bawah ini:

Tabel 4.10
Rekapitulasi Hasil Respon Guru

| NO | PERTANYAAN | SKOR | | | | |
|--|---|-------------------------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Tampilan media video pembelajaran apakah menarik | | | | | √ |
| 2. | Gambar dalam video pembelajaran materi tolong menolong apakah dapat terlihat dengan jelas | | | | | √ |
| 3. | Tulisan dalam video pembelajaran materi tolong menolong apakah dapat terbaca dengan jelas | | | | | √ |
| 4. | Tampilan warna dalam media video pembelajaran materi tolong menolong apakah menarik | | | | √ | |
| 5. | Cara penggunaan media video pembelajaran apakah mudah dimengerti | | | | √ | |
| 6. | Media video pembelajaran materi tolong menolong dapat digunakan secara individu atau kelompok | | | √ | | |
| 7. | Materi yang disajikan dalam media tolong menolong mudah difahami | | | | | √ |
| 8. | Bahasa yang digunakan mudah difahami | | | | | √ |
| 9. | Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang materi budaya tolong menolong | | | | √ | |
| Total Skor Responden | | 40 | | | | |
| Jumlah Skor Maksimum | | 45 | | | | |
| Hasil Presentase yang Diperoleh | | $\frac{40}{45} \times 100\% = 88\%$ | | | | |
| Kategori | | Sangat layak | | | | |

Dari data respon guru diperoleh kualitas produk yang dikembangkan berdasarkan menarik atau tidak bagi peserta didik. Hasil diujikan kepada seorang guru kelas II SDN 2 Sidodadi. Diketahui bahwa presentase yang diperoleh keseluruhan adalah 88% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”.

D. Kajian Produk Akhir

1. Analisis

a. Kelayakan

Media video pembelajaran dengan materi tema 3 subtema 3 pembelajaran 1 yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan proses validasi ahli materi dan ahli media. Berdasarkan proses validasi ahli materi diperoleh presentase keseluruhan sebesar 94,5% dan validasi ahli media diperoleh presentase keseluruhan sebesar 83% dengan kategori keduanya yaitu “Sangat Layak”.

b. Kepraktisan

Berdasarkan hasil penilaian dari angket pendapat peserta didik yang diberikan kepada 16 responden terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan telah mendapatkan respon positif dengan hasil rata-rata sebesar 86 dengan kategori “Sangat Layak”.

Adapun penjelasan dari media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Tampilan Awal

Tampilan awal media video pembelajaran tematik diantaranya adalah tampilan materi, salam pembuka

Gambar 4.1
Tampilan Awal Media Video Pembelajaran



2) Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tampilan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi berisi teks yang meliputi kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi pada media video pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.

Gambar 4.2
Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi | | |
|--|---|---|
| Matematika | | |
| | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.5 | Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang | 3.5.1. Menyebutkan nilai mata uang. 3.5.2. Menghitung sekelompok pecahan mata uang yang ditukar dengan satu mata uang setara. |
| 4.5 | Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang | 4.5.1. Menggabungkan pecahan uang berbeda yang memiliki nilai setara. |
| Bahasa Indonesia | | |
| | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.3 | Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan | 3.3.1. Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan budaya tolong-menolong. |
| 4.3 | Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan dan visual. | 4.3.1. Menceritakan kembali isi teks dalam gambar berseri. |
| SbDP | | |
| | Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.1 | Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi | 3.1.1. Menentukan ciri karya imajinatif dua dimensi. |
| 4.1 | Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi | 4.1.1. Mewarnai gambar karya imajinatif dua dimensi. |

3) Tampilan Materi

Tabel 4.11
Tampilan Gambar Materi Pada Video

| | |
|--|--|
| <p style="text-align: center;"><i>Sub Bab 3</i> <i>Pembelajaran 1</i></p> | <p style="text-align: center;">VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2 SD</p> |
| <p style="text-align: center;">Pembelajaran 1 Budaya Tolong Menolong</p>  |  <p style="text-align: center;">Ada yang perlu di ingat ya anak-anakku. Yang pertama, saat kita menolong orang lain maka harus dengan hati yang tulus dan ikhlas. Yang kedua saat kita menolong orang lain, kita tidak perlu mengharapkan imbalan. Dengan itu kita akan memperoleh ridho dari Tuhan yang maha esa</p> |
| <p style="text-align: center;">Pasangkan pecahan berikut dengan pecahan yang sama!</p>  <p style="text-align: center;">Disini terdapat soal matematika, mari kita selesaikan bersama! Perintah dari soal tersebut kita diminta untuk memasangkan atau memberi garis sesuai dengan pecahan yang sama.</p> | <p style="text-align: center;">Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!</p>  |
| <p style="text-align: center;">Gambar Imajinatif</p>  <p style="text-align: center;">Baik anak-anak, selanjutnya kita akan belajar mengenai gambar imajinatif.</p> |  <p style="text-align: center;">Alat dan bahan: Pensil warna dan Krayon</p> |

Tampilan materi berisi teks yang meliputi judul materi, isi, gambar, animasi, dan contoh soal.

4) Tampilan akhir

Tabel 4.12
Tampilan Akhir Gambar Pada Video

**E. Kajian Produk Akhir**

Pengembangan media video pembelajaran tematik untuk siswa kelas II SDN 2 Sidodadi dapat memperkaya pengetahuan siswa karena materi akan lebih mudah dipahami jika guru mengajar dengan media yang menarik. Pembelajaran yang menarik akan memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Selain itu, pengembangan media video pembelajaran tematik untuk siswa kelas II SDN 2 Sidodadi ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya.

Produk mengalami perbaikan dari saran atau komentar ahli materi dan ahli media sebelum dikategorikan “Sangat Layak” untuk digunakan. Berikut saran atau komentar yang diberikan:

1. Ahli Materi

Muatan materi dari mata pelajaran SBdP dijelaskan pengertian dan contoh gambar imajinatif. Contoh imajinatif ambil yang ada keterkaitannya dengan mapel lain, misal: tolong menolong. Agar

sesuai tema mata pelajaran, jelaskan teknisnya tolong menolong untuk kerukunan umat beragama. Evaluasi untuk SBdP membuat gambar (mewarnai gambar) tolong untuk umat beragama.

2. Ahli Media

- a. Perlu ditambahkan gambar pendukung sesuai dengan topik yang disampaikan.
- b. Perlu ada tampilan jeda atau pemisah antara satu contoh dengan contoh yang lain.
- c. Contoh untuk perhitungan uang koin sebaiknya dibuatkan tutorial terlebih dahulu.
- d. Media berupa video pembelajaran tematik dapat digunakan untuk penelitian atau tahapan selanjutnya.

Setelah revisi dilakukan, perubahan produk terdapat pada penspesifikasian materi, perubahan bagian gambar dan evaluasi sesuai kemampuan mewarnai gambar dengan menyesuaikan tingkat kelas sesuai dengan topik yang disampaikan, sudah ada jeda pada tampilan contoh satu dengan yang lainnya, serta penambahan tutorial penghitungan uang koin.

Berdasarkan hasil validasi dan beberapa saran dari penilaian ahli materi diperoleh presentase keseluruhan sebesar 94,5%, ahli media sebesar 83%, hasil rata-rata uji coba kepada peserta didik sebesar 86, serta respon guru kelas sebesar 88%, sehingga produk akhir penelitian ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media

pembelajaran siswa kelas II di SDN 2 Sidodadi. Hal ini relevan dengan penelitian dari Rouf Aldhian yang menyebutkan bahwa dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh pendidik perlu memperhatikan kecocokan media sebagai pendukung pembelajaran terhadap tingkat peserta didik, menarik serta serasi dengan tujuan yang ditargetkan.³⁹ Relevansi lainnya berasal dari penelitian Muhammad Najib dan Nurul Afifah, di mana penelitian tersebut memperoleh presentase skor dari ahli materi, ahli media, hasil tes siswa dan respon guru di atas 50% dengan kategori “Sangat Layak”.⁴⁰

F. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian masih terdapat beberapa kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan peneliti dalam melakukan pengembangan produk serta dalam proses penelitian itu sendiri. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Materi pada media video pembelajaran ini membahas pada materi tugas sebagai umat beragama. Media video pembelajaran hanya dikembangkan pada kelas II SDN 2 Sidodadi.
2. Kreativitas desain tampilan, suara dan musik dalam media video pembelajaran perlu ditingkatkan.

³⁹ Rouf Aldhian, “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Animasi GIF Berbantuan Aplikasi Geogebra”, (UIN Raden Intan Lampung, 2021).

⁴⁰ Muhammad Najib dan Nurul Afifah, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Seni Budaya dan Prakarya Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 (1), 2023, 37.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media video pembelajaran dilakukan menggunakan metode ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Perancangan), *Implementation* (Pengembangan), dan *Evaluation* (Evaluasi).
 - a. Analisis digunakan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dari peserta didik.
 - b. Perancangan digunakan untuk menentukan kerangka video, serta menyusun instrumen penilaian.
 - c. Mengembangkan media video pembelajaran.
 - d. Menguji cobakan media video pembelajaran dan membagikan angket pendapat peserta didik.
 - e. Melakukan perbaikan pada media video pembelajaran jika terdapat kesalahan.
2. Media video pembelajaran tematik yang dikembangkan telah divalidasi oleh dua ahli, yaitu validator materi dan validator media. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi yang mendapatkan rata-rata sebesar 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil validasi dari ahli media mendapat rata-rata sebesar 83% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil kedua ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Tematik kelas II Sekolah Dasar (SD) yang telah dikembangkan memiliki kategori “Sangat Layak” diujicobakan kepada subjek penelitian.

3. Respon guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan pada tahap uji coba memperoleh tanggapan yang positif. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes peserta didik sebanyak 16 siswa sebesar 86 dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil presentase respon guru sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada kegiatan belajar mengajar (KBM).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat penulis berikan antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan bahan ajar yang relevan.
2. Bagi pihak sekolah, perlu dilakukan peningkatan dalam pendayagunaan dan pengelolaan sarana dan prasarana agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Bagi guru, diharapkan media video pembelajaran tematik dapat dikembangkan dalam materi mata pelajaran lain sebagai bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. Bagi siswa, diharapkan dapat termotivasi dalam belajar guna mempermudah pemahaman dan hasil belajar.
5. Bagi penelitian lanjutan, masih sangat diperlukan hingga tahap uji coba skala luas. Dimana hasil dari produk akhir untuk menguji coba keefektifan media serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Tematik siswa kelas II.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. (Jakarta: Prendamedia Group. 2011).
- Arifah, Hida. “*Pengembangan Media Komik Interaktif dalam Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor di Sekolah Dasar*”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*. Vol.08 2020).
- Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2019).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).
- Busyaeri, Akhmad,. dkk. “*Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon*”,(*Jurnal PGMI FTIK IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 3(1). 2016).
- Budiwati, Rini, dkk. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7.1 (2023)
- Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012)
- Daryono, dkk. “*Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SimDig)* “, (Kota Pasuruan: Lembaga Academic & Reseach Institute Perum Sekar Indah II. 2020.)
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)
- Fitria Hidayat dan Muhamad Nizar, *ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUASTION, MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING)*, *JIPAI* 1, no. 1/Desember 2021.
- Haq Innaka Arina dkk., *Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD*, *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13, No. 2, (2024), 1510
- Herlina Ayu Ariyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD N Kepatihan*, Skripsi, 2019.
- Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 2, No 1, 2018, 178

- Kemendikbud. *Hands-Out Bahan Pelatihan: Materi Umum dan Materi Pokok Sekolah Dasar*. Dirjen Pendidikan Dasar dan menengah.2016.
- Kustandi, Cecep., Darmawan, Daddy. “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Kencana. 2020).
- Laelis Nur Sholichah, *Pengembangan Media Miniatur Tata Surya 3D Materi Mendeskripsikan Sistem Tata Surya dan Posisi Penyusunan Tata Surya Kelas VI SD N Karanggayam 02*, Simki-Pedagogia 1 no. 1 (2017)
- Limbong, Tonni., dkk. “*Multimedia Editing Video dengan Corel Videostudio X10*”,(Yayasan Kita Menulis. 2020).
- M. Ikbal Hasan, *Pokok Pokok Materi Statistik 1 (Statistik Deskriptif)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003)
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011)
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)
- Nurwahidah Cut Dhien., dkk.*Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa: Rausyan Fikr. Vol 17 No.1, 2021*
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4*
- Pratiwi., Inesa T., M.,dkk. Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi belajar Siswa: MANPER Jurnal Manajemen Perkantoran, Vol. 3 No. 2, 2018,
- Pargara., Hamzah. dkk, *Media Pembelajaran*, (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022)
- Rahmat Fajar, *Pengembangan Buku Saku Digital materi Bangun Datar*.
- Retno Dian Anggraeni dan Rudy Kustijono, *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. 3* (2013).
- Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2018).
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian* (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2015).

- Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 2, No.1, 2019
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suryani, Setiawan dan Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, 2018*.
- Suryosubroto. *Belajar Mengajar di Sekolah*. (Jakarta: Rhineka Cipta.2009).
- Temu Kurnia Ambar Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*, Skripsi IAIN Metro, 2019.

LAMPIRAN

OUTLINE

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SEKOLAH DASAR (SD)

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

NOTA DINAS

PERSETUJUAN

ABSTRAK

ABSTRACT

ORISINALITAS PENELITIAN

MOTTO

PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesikasi Produk

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Kajian Teori
 - 1. Model Pengembangan ADDIE
 - 2. Konsep ADDIE

3. Media Pembelajaran
 4. Video Pembelajaran
 5. Pembelajaran Tematik
 6. Materi Pembelajaran
- B. Kajian Studi yang Relevan
 - C. Kerangka Pikir
 - D. Materi Pelajaran
 - E. Peneliti Relevan
 - F. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Desain Uji Coba Produk
 1. Desain Uji Coba
 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Kajian Produk Akhir
- F. Keterbatasan Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Mengetahui

Dosen Pembimbing



Ibu Nurul Afiah, M.Pd

NIP. 19781222 201101 2 007

Metro, 10 September 2024

Peneliti

Imroatus Solehah

NPM. 1901030019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 4062/In.28.1/J/TL.00/09/2024
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Nurul Afifah (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

| | |
|----------|---|
| Nama | : IMROATUS SOLEHAH |
| NPM | : 1901030019 |
| Semester | : 11 (Sebelas) |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan |
| Jurusan | : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah |
| Judul | : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 04 September 2024
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4212/In.28/J/TL.01/08/2023
Lampiran :-
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
Kepala SD N 2 SIDODADI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **IMROATUS SOLEHAH**
NPM : 1901030019
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CERIA
(MIC) PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD N 2 SIDODADI**

untuk melakukan prasurvey di SD N 2 SIDODADI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 02 Agustus 2023
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SIDODADI
KECAMATAN SEKAMPUNG
Jl. Sidodadi Kec. sekampung kab.Lampung Timur**

SURAT BALASAN SURVEY

Nomor : 442.1/18/11.KORWIL.05/SDN 2/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN 2 Sidodadi

Nama Lengkap : SUBANDRIO,S.Pd
NIP : 19641225 198609 1 001
Pangkat Gol : Pembina TK.I/IV.b

Meberikan izin kepada mahasiswa dari IAIN Metro untuk melaksanakan SURVEY di SD Negeri 2 Sidodadi

Nama Lengkap : Imroatus Solehah
NPM : 1901030019
Program Studi : PGMI
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC)
Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN 2 SIDODADI

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sidodadi, 09 Agustus 2023
Kepala Sekolah

SUBANDRIO,S.Pd

NIP. 19641225 198609 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4193/In.28/D.1/TL.00/09/2024
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH SD NEGERI 2
SIDODADI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4192/In.28/D.1/TL.01/09/2024,
tanggal 20 September 2024 atas nama saudara:

Nama : **IMROATUS SOLEHAH**
NPM : 1901030019
Semester : 11 (Sebelas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA SEKOLAH SD NEGERI 2
SIDODADI bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan
research/survey di SD NEGERI 2 SIDODADI, dalam rangka menyelesaikan Tugas
Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN
VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya
tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 20 September 2024
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



NIP



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47290; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-4192/In.28/D.1/TL.01/09/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **IMROATUS SOLEHAH**
NPM : 1901030019
Semester : 11 (Sebelas)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di SD NEGERI 2 SIDODADI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS II SD".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 12 Juli 2024

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



NIP

Sidodadi, 12 Juli 2024
Kepala Sekolah

SUPRIANDRIO, S. Pd
19641225 198609 1 001





PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SIDODADI
KECAMATAN SEKAMPUNG

Jl. Buanasakti Kec. Batanghari Lampung Timur

Nomor : 422.1/18/11.KORWIL.05/SDN 2/2024

Lampiran : -

Perihal : Izin Research

Kepada Yth,
 Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 IAIN Metro

Di –
 Tempat

Assalamualaikum Wr.Wb

Salam silaturahmi kami sampaikan semoga kita senantiasa dalam lindungan Allah SWT dan selalu sukses dalam menjalankan aktifitas sehari-hari amin. Selanjutnya, sesuai dengan surat yang kami terima dengan nomor: B-4192/In.28/D.1/TL.01/07/2024 tanggal 12 Juli 2024 perihal izin penelitian atas nama :

Nama : **IMROATUS SOLEHAH**
 NPM : 1901030019
 Semester : 11 (sebelas)
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN**
TEMATIK KELAS 2 SD

Dengan ini kami memberikan izin research kepada mahasiswa tersebut dalam Rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsinya di UPTD SDN 2 SIDODADI.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Sidodadi, 12 Juli 2024
 Kepala Sekolah


SUBANDRIO.S.Pd
 NIP. 19641225 198609 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Imroatus Sholehah
NPM : 1901030019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS
2 SD

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka prodi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 25 Juni 2024
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-472/In.28/S/U.1/OT.01/06/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : IMROATUS SOLEHAH

NPM : 1901030019

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 1901030019

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 03 Juni 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP. 19750505 200112 1 002

Lembar Wawancara Dengan Guru Kelas 2 Sdn 2 Soddadi

Lembar Wawancara dengan guru kelas 2.

P (peneliti). Imroatius Solobah

G (Guru)

Pertanyaan dan Jawaban.

1. Apakah terdapat materi pelajaran tematik kelas 2 yang sulit untuk dipahami?
 - P. Kurikulum apakah yang dipakai sekarang
 - G. Menggunakan kurikulum 2013
 - P. Media apakah yang sering ibu gunakan untuk kegiatan pelajaran.
 - G. Menggunakan buku cetak dari sekolah mbak.
 - P. Selain media tersebut apakah ibu juga menggunakan media yang lain?
 - G. Iya mbak misalkan saya akan menjelaskan tentang materi tumbuhan saya gunakan media tumbuhan yang ada di lingkungan sekolah.
 - P. Untuk media berbasis komputer atau youtube dan media elektronik lainnya apakah ibu pernah menggunakannya?
 - G. Belum mbak, karena saya belum bisa menggunakan atau membuat media pembelajaran melalui komputer. Sedangkan LCD ada mbak di kantet namun jarang digunakan.
 - P. Lalu bagaimana menurut ibu jika dikelas mulai menerapkan media yang berbasis komputer?
 - G. Bagus itu mbak jadi siswa juga akan senang dengan apa yang ditampilkan
 - P. Apakah harapan ibu tentang penggunaan media pembelajaran?
 - G. Saya berharap untuk media bisa lebih diperbanyak agar mudah dalam menyampaikan materi dan anak-anak paham dengan apa yang dilihat dan didengar.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan

:Sekola

hDasar

Kelas / Semester : 2 / 1

(Ganjil)

Tema / Subtema :3.TUGASKUSEHARI-

HARI/3.TugaskuSebagaiUmatBeragama Pembelajaran : 1 (Satu)

Materi Pokok

:Matematika,

BahasaIndonesia,SBdP Alokasi

Waktu : 1 x

Pertemuan (5 x 35 Menit)

A. Kompetensi Inti (K.I.)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan ilmiah, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

| Matematika | | |
|------------------|--|--|
| Kompetensi Dasar | | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.5 | Menjelaskan nilai dan kesetaraan pecahan mata uang | 3.5.1.Menyebutkan nilai mata uang. 3.5.2.Menghitung se kelompok |

| | | |
|-------------------------|---|--|
| | | pecahan mata uang yang ditukar dengan satu mata uang setara. |
| 4.5 | Mengurutkan nilai mata uang serta mendemonstrasikan berbagai kesetaraan pecahan mata uang | 4.5.1.Menggabungkan pecahan uang berbeda yang memiliki nilai setara. |
| Bahasa Indonesia | | |
| Kompetensi Dasar | | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.3 | Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya di lingkungan sekitar dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual dan/atau eksplorasi lingkungan | 3.3.1.Menunjukkan kosakata yang berkaitan dengan budaya tolong-menolong. |
| 4.3 | Melaporkan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan geografis, kehidupan ekonomi, sosial dan budaya di lingkungan sekitar dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual. | 4.3.1. Menceritakan kembali isi teks dalam gambar berseri. |
| SBdP | | |
| Kompetensi Dasar | | Indikator Pencapaian Kompetensi |
| 3.1 | Mengenal karya imajinatif dua dan tiga dimensi | 3.1.1. Menentukan ciri |
| 4.1 | Membuat karya imajinatif dua dan tiga dimensi | 4.1.1.Mewarnai gambar karya imajinatif dua dimensi. |

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan bimbingan guru, peserta didik dapat menghitung nilai sekelompok pecahan uang yang ditukar dengan satu pecahan uang setara dengan teliti.
2. Dengan melakukan permainan, peserta didik dapat menghitung sekelompok pecahan mata uang yang ditukar dengan satu mata uang setara.

3. Dengan melakukan permainan, peserta didik dapat menggabungkan pecahan uang berbeda yang memiliki nilai setara dengan tepat.
3. Setelah mengamati video, peserta didik dapat menyebutkan 3 kosakata yang berkaitan dengan budaya tolong-menolong dengan benar.
4. Setelah melakukan permainan, peserta didik dapat menceritakan kembali isi teks dalam gambar berseri dengan percaya diri.
5. Dengan melakukan tanya jawab, peserta didik dapat menentukan ciri karya imajinatif dua dimensi dengan tepat.
6. Setelah mengamati video yang ditampilkan guru, peserta didik dapat menggambar karya imajinatif dua dimensi teknik menjiplak dengan rapi.

D. Materi Pembelajaran

1. Kosakata
2. Kesetaraan nilai nominal uang
3. Karya imajinatif dua dimensi

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan)

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, demonstrasi, permainan, penugasan. Model Pembelajaran : *Cooperative Learning* tipe

Course Review Horray

F. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- Media/Alat : 1. Buku Siswa SD/MI Kelas 2 Tema 3 (Tugasku Sehari-hari).
2. Teks cerita "Budaya Tolong-menolong"
 3. Kartu kata
 4. Kartu *Horray*
 5. Uang koin pecahan 100, 200, 500, 1000 rupiah
 6. Uang kertas pecahan 1000, 2000,

5000, 10000 rupiah

7. Gambar berseri

8. Video pembelajaran

Sumber Belajar

:Bahanajar tema 3 subtema 3 pembelajaran 1.

Purnomosidi. (2017). **Tema 3 Tugasku Sehari-hari Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Buku Guru SD/MI Kelas II (Edisi Revisi 2017)**. Jakarta:

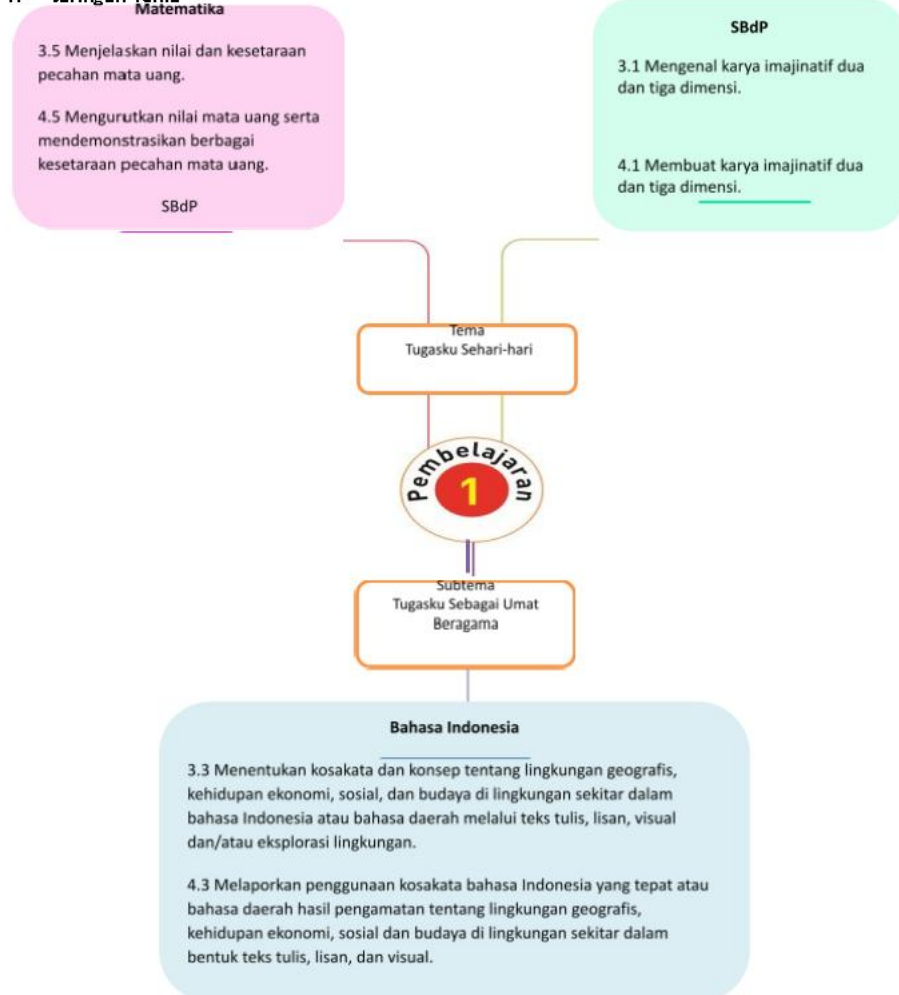
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman: 84—87.

Purnomosidi. (2017). **Tema 3 Tugasku Sehari-hari Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013: ~~Buku~~ Siswa SD/MI Kelas II (Edisi Revisi 2017)**. Jakarta:

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Halaman: 100—106.

Miftahul Huda. (2014). **Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

F. Jaringan Tema



G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|-------------|--|---------------|
| Pendahuluan | <p>1. Kelas dibuka dengan salam, melakukan yel-yel untuk berdoa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p style="text-align: center;">YELYEL Tangan kanan dan kiri Lipat diatas meja Tundukkan kepalamu Yuk kita do'a (Lirik lagu : Guruku Tersayang)</p> <p>2. Peserta didik dibimbing memeriksa kesiapan belajarnya.</p> <p>3. Menyanyikan lagu kebangsaan "Indonesia Raya"</p> <p>4. Apersepsi : Peserta didik diberikan pertanyaan pengiring mengenai budaya di sekolah. G : <i>Ada yang tahu mengapa setiap kita hendak mengawali segala kegiatan termasuk belajar harus diawali dengan berdoa ? Coba perhatikan kelas kita hari ini, sudah bersih atau belum? Kelas ini bersih karena apa? Ya, karena piket kelas yang dilaksanakan masing-masingkah? Tentu tidak, piket kelas dilaksanakan secara bersama-sama, saling membantu/tolong menolong.</i> Pd : <i>Sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan. Sudah bersih. Kelas menjadi bersih karena melaksanakan piket kelas bersama.</i></p> <p>5. Guru menyampaikan informasi tema, subtema, dan pembelajaran. G : <i>Hari ini kita akan mempelajari : Tema: 3. Tugasku Sehari-hari Subtema: 3. Tugasku Sebagai Umat Beragama</i></p> <p>6. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. G : <i>Setelah pembelajaran kita hari ini, diharapkan yang pertama dengan bermain kartu kata kalian dapat mengenal kosakata, yang kedua kita akan membuat sebuah karya seni, dan yang terakhir bersama kelompok kalian dapat menggabungkan berbagai pecahan uang menjadi sekelompok uang yang nilainya sama.</i></p> | 15 menit |
| Inti | <p>1. Peserta didik dibentuk menjadi empat kelompok untuk melakukan kegiatan pembelajaran. G : <i>Kita akan bentuk kelompok hari ini, itu akan bagikan masing-masing lembar kartu horray pada setiap kelompok. Setelah kalian membaca teks cerita, kalian akan mendiskusikannya bersama anggota kelompok masing-masing. Itu akan berikan pertanyaan yang akan</i></p> | 145 menit |

| | | |
|--|---|--|
| | <p><i>kalian jawab dengan cara maju mewakili kelompokmu membawa kartu horray. Jika perwakilan kelompokmu berhasil menjawab dengan benar, maka serukan yel-yel horray!</i></p> <p style="text-align: center;">YEL YEL JIKA BENAR Benar atau Salah? Jawabannya benar Horray...Horray...Horray Horray!</p> <p style="text-align: center;">YEL YEL JIKA SALAH Benar atau Salah? Jawabannya salah Ayo coba lagi! Ayo! (Lirik lagu: Libur Telah Tiba)</p> <p>2. Peserta didik diingatkan kembali oleh guru mengenai pentingnya saling tolong menolong. Peserta didik mengamati gambar yang ditampilkan di depan kelas. (mengamati) G : Sebagai umat beragama, penting bagi kita semua untuk saling tolong menolong. Cobalah lihat gambar berikut. Ada yang mau berkomentar tentang gambar yang kalian amati? Tahukah kamu kegiatan apa yang ada di dalam gambar tersebut? Pd : Kegiatan anak sedang mengumpulkan sumbangan.</p> <p>2. Peserta didik ditugaskan membuka buku siswa halaman 84, kemudian membaca bersama isi teks dalam buku. (mengamati)</p> <p>3. Peserta didik ditugaskan mencari kosakata yang berkaitan dengan tolong-menolong dan menjelaskan maknanya. (menanya/kritis) G : Setelah kalian membaca teks cerita tersebut, coba sebutkan apa saja kata-kata yang berkaitan dengan budaya tolong menolong? Ayo maju mewakili kelompokmu membawa kartu horray. Jika perwakilan kelompokmu berhasil menjawab dengan benar, maka serukan yel-yel horray! Pd : Mengumpulkan, Membantu, Sumbangan, Uang, Disalurkan. G : Ada yang sudah pernah tertimpa musibah banjir? Bagaimana banjir bisa terjadi? Cobalah perhatikan gambar berikut!</p> <p>4. Peserta didik mengamati gambar berseri yang ditampilkan di video (mengamati), kemudian mengungkapkan isi dalam setiap gambar yang telah ditampilkan. (menanya) G: Perhatikan gambar berseri ini, apa yang terjadi di dalam gambar seri pertama, kedua, ketiga, dan keempat?</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Pd : <i>-Pertama : Anak sekolah mengumpulkan sumbangan, Kedua : Barjir, Ketiga : Hujan deras, Keempat : Menyalurkan sumbangan kepada korban barjir.</i></p> <p>5. Peserta didik menyusun gambar berseri sesuai urutan. Seperti peraturan diawal tadi, siapa yang paling cepat dan benar menjawab, serukan yel yel Horray. (mengumpulkan informasi)</p> <p>G : <i>Perhatikan gambar berseri yang telah kalian susun ini. Gambar ini memiliki cerita, namun belum lengkap. Kalian bisa melengkapinya dengan menempelkan kartu kata yang terdapat dalam kotak ini.</i></p> <p>6. Peserta didik ditugaskan membacakan isi teks yang kalimatnya telah dilengkapi melalui permainan yang dilakukan sebelumnya. (mengkomunikasikan/komunikatif)</p> <p>7. Peserta didik ditugaskan mengamati kembali isi teks bacaan, kemudianmelakukantanyajawab mengenai makna dari kata-kata yang ditemukan pada kegiatan sebelumnya. (mengamati)</p> <p>8. Melakukan tanya jawab dengan peserta didik mengenai ciri-ciri karya imajinatif dua dimensi. (menanya/kritis)</p> <p>9. Peserta didik dibimbing agar terhubung dengan pelajaran yang akan disampaikan setelah bermain dan bertanya jawab mengenai ciri-ciri karya imajinatif dua dimensi.</p> <p>G : <i>Ada yang masih ingat pada kegiatan awal pembelajaran tadi kita membaca teks tentang Siti yang mengumpulkan sumbangan untuk korban barjir? Disini Ibu punya kotak sumbangan Siti, perhatikan jenis uang apa saja yang ada di dalam kotak sumbangan Siti dan teman-teman?</i></p> <p>Pd : <i>Ada uang koin dan uang kertas.</i></p> <p>10. Peserta didik mengamati video yang ditampilkan mengenai cara menjiplak uang koin. (mengamati)</p> <p>G : <i>Amati video berikut! Kalian sudah mengenal apa itu karya imajinatf dua dimensi, mari kita membuat karya imajinatf dengan menjiplak uang koin sumbangan dari Siti dan teman-teman.</i></p> <p>11. Peserta didik dibentuk menjadi empat kelompok, kemudian diberikan LKPD untuk menjiplak uang koin yang diberikan oleh guru dalam waktu 15 menit.</p> <p>12. Pesertadidik menempelkan hasil karya imajinatif dua dimensi berupa gambar uang koin ke depan kelas. (menalar/kreatif)</p> <p style="text-align: center;">—————ISTIRAHAT—————</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|-----------------------|--|-----------------|
| | <p>13. Peserta didik diberikan penjelasan tentang sekelompok pecahan uang yang dapat ditukar dengan satu pecahan uang yang nilainya setara. (mengamati)</p> <p>G : <i>Dari hasil gambar kalian ini,ada yang bisa menyebutkan berapa nilai nominal uang tersebut? Disini Ibu punya kotak sumbangan Siti tadi, di dalamnya berisi uang teman-teman Siti.MarikitabantuSiti menghitung jumlah uang sumbangan mereka.</i></p> <p>G : <i>Jadi, jika Ibu memiliki satu lembar uangduariburupiah, Ibu bisa menukarnya dengan 2koinseriburupiah,1koin lima ratus rupiah, 2 koin dua ratus rupiah, dan 1 koin seratus rupiah.</i></p> <p>14. Peserta didik bersama kelompoknya menggabungkan berbagai pecahan uang menjadi sekelompok uang yang bernilai Rp5.000,00. (menalar/kolaboratif)</p> <p>G : <i>Aturan permainan ini adalah : Masing-masing harus adu cepat menggabungkan beberapa pecahan uang menjadi sekelompok uang bernilai Rp5.000,00 dalam satu kantong. Semua harus bekeaja sama, karena jika satu kelompokmu salah maka semua anggotamu juga mendapatkan nilai rendah. Telitilah, jangan sampai keliru. Selamat bermain! Seperti peraturan diawal tadi, siapa yang paling cepatdanbenar menjawab, serukan yel yel Horray!</i></p> <p>15. Perwakilan masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk menjodohkan gambar pecahan mata uang berbedayang bernilai setara. (mengkomunikasikan/komunikatif)</p> <p>16. Peserta didik mengerjakan soal tes.</p> | |
| <p>Penutup</p> | <p>1. Bersama dengan peserta didik, guru mengadakan refleksi pembelajaran.</p> <p>G : <i>Bagaimana perasaan kalian setelah melakukan kegiatan hari ini? Bagian dari kegiatan manakah yang sulu/mudah/menyenangkan?</i></p> <p>2. Bersama siswa merangkum materi pembelajaran.</p> <p>3. Mengadakan tindak lanjut berupainformasitema/subtemahari berikutnya.</p> <p>4. Mengajak semua peserta didik berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran dengan menyanyikan yel-yel bersama guru</p> <p style="text-align: center;">YELYEL <i>Tangan kanan dan kiri Lipat diatas meja</i></p> | <p>15 menit</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <i>Tundukkankepalamu</i> <i>Yuk kita do'a</i> <i>(Lirik lagu : Guruku Tersayang)</i> 5. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. | |
|--|--|--|

H. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Teknik : Observasi

Instrumen : Format Penilaian Sikap

a. Rubrik Penilaian Sikap KI 1 (Spiritual)

| No | Nama | Aspek yang Diamati | | | | | |
|----|------|--------------------|------|-----------------------------------|------|---------------------------|------|
| | | Berperilaku Syukur | | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | | Toleransi dalam Beribadah | |
| | | Turus | Ket. | Turus | Ket. | Turus | Ket. |
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | |

| Predikat | Berperilaku Syukur | Berdoa Sebelum & Sesudah Kegiatan | Toleransi dalam Beribadah |
|-----------------------|--------------------|-----------------------------------|---------------------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 3 | 3 | 3 |
| MB (Mulai Berkembang) | 2 | 2 | 2 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 1 | 1 | 1 |

b. Rubrik Penilaian Sikap KI 2 (Sosial)

| No | Nama | Aspek yang Diamati | | | | | |
|----|------|--------------------|------|--------|------|--------------|------|
| | | Teliti | | Peduli | | Percaya Diri | |
| | | Turus | Ket. | Turus | Ket. | Turus | Ket. |
| 1 | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|
| 3 | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|

| Predikat | Teliti | Peduli | PercayaDiri |
|----------------------|--------|--------|-------------|
| SM (Sudah Membudaya) | 3 | 4 | 4 |
| MT (Mulai Terlihat) | 1 | 2 | 2 |
| PB (Perlu Bimbingan) | 0 | 1 | 1 |

3. Penilaian Kognitif

Teknik : Tes

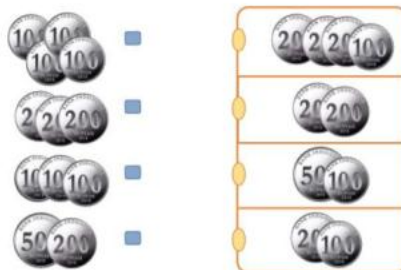
Instrumen : Lembar Latihan Peserta Didik



- Sitibersama teman-teman mengumpulkan ... untuk diberikan kepada korban banjir.
- Tentukanlainominalmatauangberikutini!



- Amatigambarberikutini.Pasangkanpecahanuangberikutyangmemilikinilaisama!



- Gambar berikut ini termasuk karya seni ... dimensi.

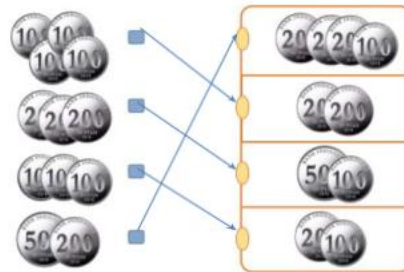


Kunci Jawaban :

1. Sumbangan
- 2.



- 3.



4. Karya seni duadimensi.

Pedoman Penskoran :

| Nomor Soal | Kriteria | Skor | Skor masing-masing soal jika benar |
|-------------------|--------------------------|------|------------------------------------|
| 1 | a. Menjawab dengan benar | 2 | 2 |
| | b. Menjawab salah | 1 | |
| | c. Tidak menjawab | 0 | |
| 2 | a. Menjawab dengan benar | 2 | 6 |
| | b. Menjawab salah | 1 | |
| | c. Tidak menjawab | 0 | |
| 3 | a. Menjawab dengan benar | 3 | 12 |
| | b. Menjawab salah | 1 | |
| | c. Tidak menjawab | 0 | |
| 4 | a. Menjawab dengan benar | 2 | 2 |
| | b. Menjawab salah | 1 | |
| | c. Tidak menjawab | 0 | |
| Total Skor | | | 22 |

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Perolehan Skor}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan

Teknik : Produk dan Praktek

Instrumen : Rubrik Penilaian

a. Penilaian unjuk kerja: Menggabungkan pecahan uang berbeda yang memiliki nilai setara

| No | Nama Siswa | KRITERIA | | | |
|----|------------|--|--|--|---------------------------------|
| | | Hanya terdapat paling banyak 1 kesalahan | Hanya terdapat paling banyak 2-3 kesalahan | Hanya terdapat paling banyak 4-5 kesalahan | Terdapat lebih dari 5 kesalahan |
| | | Sangat baik (4) | Baik (3) | Cukup baik (2) | Kurang baik (1) |
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |

b. Penilaian unjuk kerja: Mengenal kosakata melalui permainan

| No | Nama Siswa | Kriteria | | | |
|----|------------|-------------------------------|---------------------------------|--|---------------------------------|
| | | Mampu menunjukkan 1-5kosakata | Mampu menunjukkan 1-5kosakata | Mampu menunjukkan 1-5kosakata | Belummampu menunjukkan kosakata |
| | | tanpa pengarahan ulang | tetapidengan1 kali arahan ulang | tetapi dengan lebihdaril kali arahan ulang | sesuai instruksi |
| | | Sangatbaik (4) | Baik (3) | Cukupbaik (2) | Kurangbaik (1) |
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |

c. Penilaian unjuk kerja: Menggambar karya imajinatif dua dimensi dengan jiplakan

| No | Nama Siswa | Kriteria | | | |
|----|------------|--|---|--|---|
| | | Menjiplak uang koin dengan rapi, gambar ditempel rapi sesuai dengan bentuknya. | Menjiplak uang koin tidak rapi, gambar ditempel rapi sesuai dengan bentuknya. | Menjiplak uang koin dengan rapi, gambar tidak ditempel rapi sesuai dengan bentuknya. | Menjiplak uang koin tidak rapi, gambar tidak ditempel rapi sesuai dengan bentuknya. |
| | | Sangatbaik (4) | Baik (3) | Cukupbaik (2) | Kurangbaik (1) |
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |



Sidodadi, 10 Juli 2024
Kepala Sekolah

SEANDRIO.S.Pd

NIP. 19641225 198609 1 001

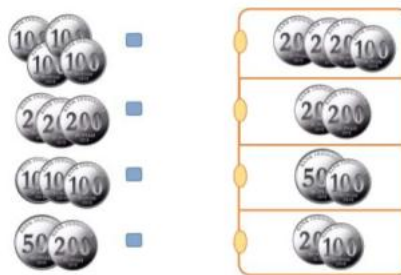


Lembar Kerja Peserta Didik

1. Siti bersama teman-teman mengumpulkan ... untuk diberikan kepada korban banjir.
2. Tentukan nilai nominal mata uang berikut ini!



3. Amatigambar berikut ini.Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!



4. Apa yang dimaksud dengan karya seni imajinatif
5. Gambar berikut ini termasuk karya seni ... dimensi



Sidodadi, 10 Juli 2024
 Kepala Sekolah

SUBANDRIO, S.Pd
 NIP. 19641225 198609 1 001

Sekampung, 10 juli 2024

Peneliti imroatus solehah
 Npm. 1901030019



MATERI MENGGAMBAR KARYA IMAJINATIF DUA DIMENSI

Nama :

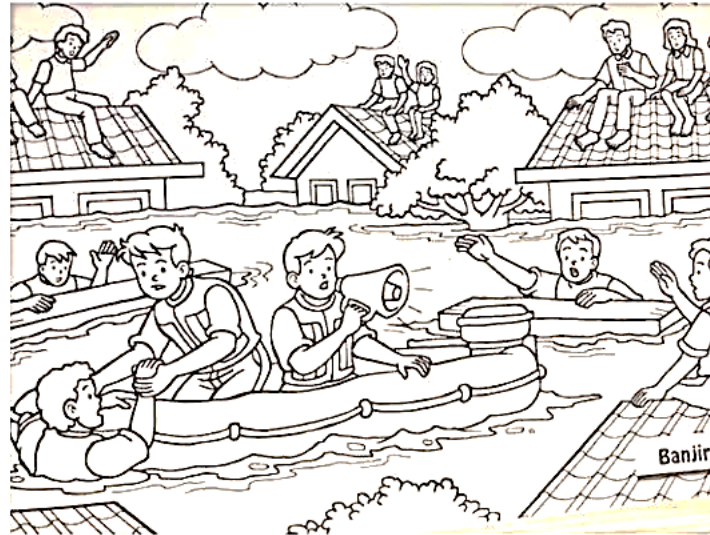
Bacalah LKPD ini dengan cermat laksanakan semua kegiatan sesuai dengan perintah yang ada di LKPD degn tepat, bertanyalah pada guru jika kurang paham.



Petunjuk pengerjaan (dibacakan oleh guru).

warnailah dengan rapi!

- a. Siapkan semua peralatan mewarnaimu!
 - ✓ Pensil warna atau krayon
 - ✓ Gambar imajinatif



Sidodadi, 10 Juli 2024
Kepala Sekolah

Sekampung, 10 juli 2024



Subandrio
SUBANDRIO, S.Pd
NIP. 19641225 198609 1 001

Peneliti imroatus solehah
Npm. 1901030019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Imroatus Solehah
 NPM : 1901030019

Program Studi : PGMI
 Semester : IX

| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|-----|------------------|------------|--|---------------------------|
| 04. | Jumat 24/5-24 | | Perbaiki rumusan masalah - bimbingan selanjutnya ke ahli materi, media | |
| 05. | Senin 3/6-24 | | Alc Gab 1, 2, 3 lanjut ^{resef} pengembangan | |

Mengetahui
 Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nurul Afifah, M.Pd.I.
 NIP. 19781222 201101 2 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN PROPOSAL MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Imroatus Solehah
 NPM : 1901030019

Program Studi : PGMI
 Semester : IX


| No | Hari/ Tanggal | Pembimbing | Materi yang dikonsultasikan | Tanda Tangan Mahasiswa |
|----|--------------------|------------|---|---------------------------|
| | Senin 05/8-2019 | | <p>di sertai dg pendirian Terdahulu yg meng. penelitian penyusunan</p> <p>Au Gab w, u</p> <p>Gabung selanjutnya Smpai format lengkap</p> | |

Mengetahui,
 Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP. 198006072003122003

Dosen Pembimbing


 Nurul Afifah, M.Pd.I.
 NIP. 197812222011012007

Lembar Validasi Ahli Media

| NO | PERNYATAAN | SKOR | | | | |
|----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kejelasan gambar pada video | | | | | ✓ |
| 2 | Ketepatan pencahayaan | | | | | ✓ |
| 3 | Pemilihan gambar pendukung dalam video | | | ✓ | | |
| 4 | Tata letak tulisan dalam video | | | | ✓ | |
| 5 | Ketepatan pemilihan kombinasi warna | | | | | ✓ |
| 6 | Kejelasan suara | | | | | ✓ |
| 7 | Backsound yang mendukung video | | | | ✓ | |
| 8 | Sound effect yang mendukung | | | | ✓ | |
| 9 | Kemudahan dalam penggunaan media | | | | | ✓ |
| 10 | Kejelasan video yang digunakan menarik | | | ✓ | | |
| 11 | Warna, pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam video | | | | ✓ | |
| 12 | kejelasan teks untuk dibaca | | | | ✓ | |
| 13 | Sajian video dalam media sederhana dan mudah dimengerti | | | ✓ | | |

Komentar/ Saran

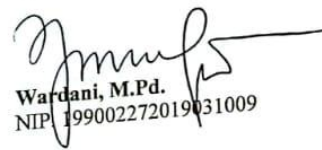
Media berupa video pembelajaran tematik dapat
digunakan untuk penelitian atau tulisan
selanjutnya. *af*

Kesimpulan

Program ini dinyatakan

1. layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② 2. layak digunakan dengan revisi saran
3. tidak layak digunakan

Metro, 19 07 2024
Validator Ahli Media


Wardani, M.Pd.
NIP. 199002272019031009

| NO | PERNYATAAN | SKOR | | | | |
|----|--|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Sesuai dengan tuntutan kurikulum sekolah dasar | | | | | |
| 2 | Kesesuain materi pembelajaran dengan KD | | | | | ✓ |
| 3 | Tepat pada sasaran belajar | | | | | ✓ |
| 4 | Kejelasan pembahasan dari setiap sub tema | | | | ✓ | |
| 5 | Kejelasan materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa | | | | ✓ | |
| 6 | Kejelasan materi disertai gambar pendukung | | | | | ✓ |
| 7 | Media sesuai dalam penggunaan di kelas | | | | | ✓ |
| 8 | Menciptakan suasana kelas yang aktif | | | | | ✓ |
| 9 | Membantu mengingat materi yang sudah dipelajari | | | | | ✓ |
| 10 | Penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak | | | | | ✓ |
| 11 | Peggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami dan sesuai dengn perkembangan siswa | | | | ✓ | |

Komentar/ Saran


.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Program ini dinyatakan

1. layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② layak digunakan dengan revisi saran
3. tidak layak digunakan

Metro, 29 07 2024
Validator Ahli Materi


Firna Andriyani, M.Pd.
NIP. 199307022023212029

Lembar validasi Guru

| NO | PERTANYAAN | SKOR | | | | |
|----|---|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. | Tampilan media video pembelajaran apakah menarik | | | | | ✓ |
| 2. | Gambar dalam video pembelajaran materi tolong menolong apakah dapat terlihat dengan jelas | | | | | ✓ |
| 3. | Tulisan dalam video pembelajaran materi tolong menolong apakah dapat terbaca dengan jelas | | | | | ✓ |
| 4. | Tampilan warna dalam media video pembelajaran materi tolong menolong apakah menarik | | | | ✓ | |
| 5. | Cara penggunaan media video pembelajaran apakah mudah dimengerti | | | | ✓ | |
| 6. | Media video pembelajaran materi tolong menolong dapat digunakan secara individu atau kelompok | | | ✓ | | |
| 7. | Materi yang disajikan dalam media tolong menolong mudah difahami | | | | | ✓ |
| 8. | Bahasa yang digunakan mudah difahami | | | | | ✓ |
| 9. | Media video pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan tentang materi budaya tolong menolong | | | | ✓ | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Sekampung.....2024

Guru kelas 2



EMI WULANSARI S.Pd

NIP:19791119 00801 2011

Dokumentasi Penelitian



Penjelasan cara mengerjakan LKPD



Anak-anak mengerjakan LKPD

HASIL LPKD



1. Siti bersama teman-teman mengumpulkan ... untuk diberikan kepada korban banjir.
2. Tentukan nilai nominal mata uang berikut ini!

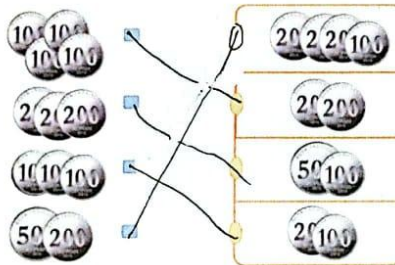


lima Ratus Petak

seribu

empat Ratus Petak

1. Amatigambar berikut ini. Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!



BO

4. Apa yang dimaksud dengan karya seni imajinatif
5. Gambar berikut ini termasuk karya seni ... dimensi



Sebuah karya yang hayalan



1. Siti bersama teman-teman mengumpulkan ^{kecil} untuk diberikan kepada korban banjir.
2. Tentukan nilai nominal mata uang berikut ini!



lima ratus perak



seribu perak



empat puluh perak

1. Amatigambar berikut ini. Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!



90

4. Apa yang dimaksud dengan karya seni imajinatif *gambar yang berbentuk khayal*
5. Gambar berikut ini termasuk karya seni *bidimensi dan masi*





1. Siti bersama teman-teman mengumpulkan ... untuk diberikan kepada korban banjir. Kain
2. Tentukan nilai nominal mata uang berikut ini!

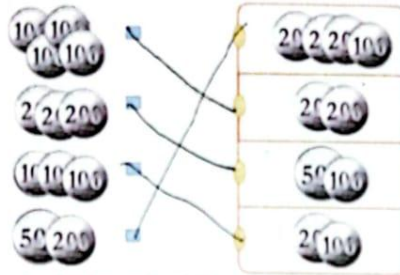


Lima ratus perak

seribu
Rupiah

seribu
Rupiah

1. Amatigambar berikut ini. Pasangkan pecahan uang berikut yang memiliki nilai sama!

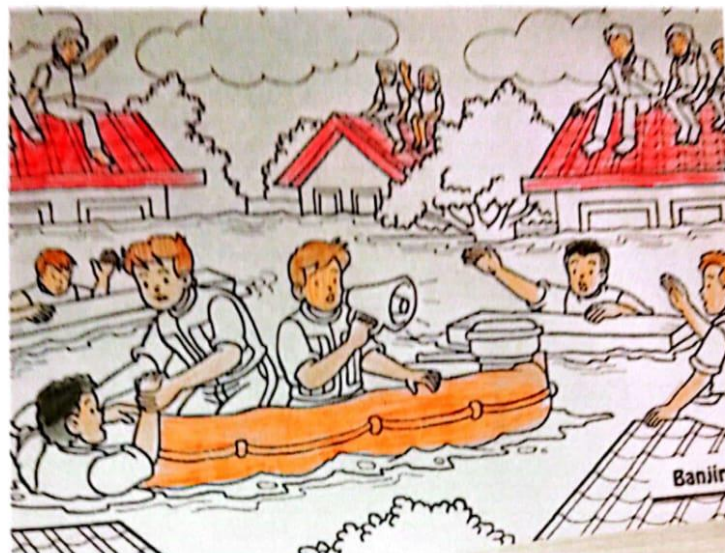


95

4. Apa yang dimaksud dengan karya seni imajinatif = sebuah karya berstatus khayalan atau imajinasi yang berukuran panjang dan lebar
5. Gambar berikut ini termasuk karya seni 2 dimensi



KOwin



80



Sekarang kamu dapat mewarnai gambar diatas.

SELAMAT MENERJAKAN !

ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Brian Marlisa*
 Kelas :
 Materi :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan dengan pertanyaan yang diberikan

| No | Pernyataan | Jumlah keterangan yang diberikan oleh siswa | |
|----|---|---|-------|
| | | ya | tidak |
| 1 | Apakah kalian senang dengan pembelajaran video yang baru kalian ikuti | ✓ | |
| 2 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya merasa bersemangat untuk belajar | ✓ | |
| 3 | Dengn adanya suara dan gambar saya dapat mengingat dan memahami apa yang dipelajari | ✓ | |
| 4 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya dapat memahami materi tema 3 sub tema 3 pembelajaran 1 | ✓ | |
| 5 | Pemeberian sekor dalam soal tes dapat menunjukan tingkat penguasaan materi | ✓ | |

ANGKET RESPON SISWA

Nama : FIKO OLI MURFIT
 Kelas :
 Materi :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan dengan pertanyaan yang diberikan

| No | Pernyataan | Jumlah keterangan yang diberikan oleh siswa | |
|----|---|---|-------|
| | | ya | tidak |
| 1 | Apakah kalian senang dengan pembelajaran video yang baru kalian ikuti | ✓ | |
| 2 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya merasa bersemangat untuk belajar | ✓ | |
| 3 | Dengn adanya suara dan gambar saya dapat mengingat dan memahami apa yang dipelajari | ✓ | |
| 4 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya dapat memahami materi tema 3 sub tema 3 pembelajaran 1 | ✓ | |
| 5 | Pemeberian sekor dalam soal tes dapat menunjukan tingkat penguasaan materi | ✓ | |

ANGKET RESPON SISWA

Nama : *Adelia Dwi Listiana*
 Kelas : *2*
 Materi : *tema tiga*

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan dengan pertanyaan yang diberikan

| No | Pernyataan | Jumlah keterangan yang diberikan oleh siswa | |
|----|---|---|-------|
| | | ya | tidak |
| 1 | Apakah kalian senang dengan pembelajaran video yang baru kalian ikuti | ✓ | |
| 2 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya merasa bersemangat untuk belajar | ✓ | |
| 3 | Dengan adanya suara dan gambar saya dapat mengingat dan memahami apa yang dipelajari | ✓ | |
| 4 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya dapat memahami materi tema 3 sub tema 3 pembelajaran 1 | ✓ | |
| 5 | Pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan tingkat penguasaan materi | ✓ | |

ANGKET RESPON SISWA

Nama : *ABIZA Wahyu*
 Kelas : *2*
 Materi :

Petunjuk

Berilah tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan dengan pertanyaan yang diberikan

| No | Pernyataan | Jumlah keterangan yang diberikan oleh siswa | |
|----|---|---|-------|
| | | ya | tidak |
| 1 | Apakah kalian senang dengan pembelajaran video yang baru kalian ikuti | ✓ | |
| 2 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya merasa bersemangat untuk belajar | ✓ | |
| 3 | Dengan adanya suara dan gambar saya dapat mengingat dan memahami apa yang dipelajari | ✓ | |
| 4 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya dapat memahami materi tema 3 sub tema 3 pembelajaran 1 | ✓ | |
| 5 | Pemberian skor dalam soal tes dapat menunjukkan tingkat penguasaan materi | ✓ | |

Penyusunan Instrumen Tes

Nama : *Syifa Nurfarida*
 Kelas : *9*
 Tahun :

Perintah

Berilah tanda ceklis pada kolom yang telah disediakan dengan pernyataan yang diberikan

| No | Pernyataan | Jumlah ketetapan yang diberikan oleh siswa | |
|----|---|--|-------|
| | | ya | tidak |
| 1 | Apakah kalian senang dengan pembelajaran video yang baru kalian ikuti | ✓ | |
| 2 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya merasa bersemangat untuk belajar | ✓ | |
| 3 | Dengn adanya suara dan gambar saya dapat mengingat dan memahami apa yang dipelajari | ✓ | |
| 4 | Dengan model pembelajaran menggunakan video saya dapat memahami materi tema 3 sub tema 3 pembelajaran 1 | ✓ | |
| 5 | Pemeberian sekor dalam soal tes dapat menunjukan tingkat penguasaan materi | ✓ | |

**Rekapitulasi Hasil Respon Peserta Didik
Mengerjakan Lembar Kerja Siswa**

| No. | Nama Siswa | Nilai |
|-----|---------------------|-------|
| 1 | ADELIA DWI LISIANA | 80 |
| 2 | ABIZAR WAHYU | 85 |
| 3 | ERLITA AQUINA AZARA | 80 |
| 4 | ELINA MARIZA | 90 |
| 5 | FIKO OZI MURFIT | 100 |
| 6 | HERDINAN | 100 |
| 7 | KEMILIA OKTAFIANA | 80 |
| 8 | MAHMUD | 75 |
| 9 | MIKAILA | 85 |
| 10 | NANDA NOANDI | 80 |
| 11 | RIZKI PRASETYA | 80 |
| 12 | SISILIA SEKAR | 85 |
| 13 | SASA SAFITRI | 90 |
| 14 | SATRIA | 95 |
| 15 | WILDAN SAPUTRA | 90 |
| 16 | ZIDAN DANIL | 80 |

Foto bersama dengan siswa



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Imroatus Solehah, lahir di Sidodadi, 12, Maret, 2001 anak pertama dari dua bersaudara dan dari pasangan bapak Mustakim dan ibu Siti Mutmainah.

Pendidikan dasar ditempuh di SD NEGERI 2 SIDODADI selesai pada tahun 2012, kemudian melanjutkan di sekolah menengah pertama di SMP NEGERI 1 BATANGHARI selesai pada tahun 2015, lalu melanjutkan sekolah menengah atas di MAN 1 LAMPUNG TIMUR selesai pada tahun 2019.

Kemudian melanjutkan pendidikan kejurusan di INSTITUT AAMA ISLAM NEGERI METRO di Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan yang berkonsentrasi pada jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dimulai dari 2019 sampai sekarang.