

Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbantuan Aplikasi Inshot Pada Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan

by Nurul Afriza

Submission date: 09-May-2024 09:04PM (UTC-0500)

Submission ID: 2375604577

File name: Guruku_vol_2_no_2_mei_2024_hal_190-204..pdf (1.15M)

Word count: 4561

Character count: 26863

Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbantuan Aplikasi Inshot Pada Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan

⁷ **Nurul Afriza**

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: nurulafriza@umnaw.ac.id

⁷ **Dara Fitrah Dwi**

Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: darafitrahdwi@umnaw.ac.id

³¹ Korespondensi Penulis : nurulafriza@umnaw.ac.id

Abstract. This study aims to develop thematic learning media assisted by the InShot application on the theme of 8 young karana students and find out the feasibility and find out how students respond to the development of thematic learning media assisted by the InShot application on the theme of 8 elementary school students of class III SDN 105366 Sei Nagalawan. This study uses the ADDIE development model consisting of five stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. Learning media were evaluated by media expert validators, materials and student responses. The results of media experts get an average score of 88%, material experts get an average score of 73% and student responses get an average score of 92%. The conclusion is that the development of thematic learning video media assisted by the inshot application on the theme of 8 young students because of class III SDN 105366 Sei Nagalawan is feasible to use.

Keywords : Inshot application, Instructional media, Thematic

³³ **Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi InShot pada tema 8 praja muda karana dan mengetahui kelayakan serta mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran tematik berbantuan aplikasi InShot pada tema 8 praja muda karana kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Media pembelajaran dievaluasi oleh validator ahli media, materi dan respon siswa. Hasil ahli media mendapatkan skor rata-rata 88%, ahli materi mendapatkan skor rata-rata 73% dan respon siswa mendapatkan skor rata-rata 92%. Kesimpulan yang didapatkan bahwa pengembangan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi inShot pada tema 8 praja muda karana kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan layak digunakan.

Kata Kunci : Aplikasi Inshot, Media pembelajaran, Tematik

PENDAHULUAN

Berubah tingkah laku seseorang atau pembentukan karakter seseorang. Aspek yang dilihat dari majunya Pendidikan merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk m atu negara yaitu bisa dilihat dari kualitas pendidikannya, jika pendidikan itu berkembang dengan baik dan mampu mewujudkan tujuan pendidikan maka bisa dikatakan tujuan dari pendidikan itu telah tercapai. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya

Received April 30, 2024; Accepted Mei 10, 2024; Published Mei 31, 2024

* Nurul Afriza, nurulafriza@umnaw.ac.id

11 untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 siswa dituntut menerapkan pengalaman dalam kegiatan memecahkan masalahnya, kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik Menurut Sinambela (Adianto, 2020). Hal serupa juga disampaikan (Prastowo, 2018) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang berdasarkan tema, dengan melibatkan siswa dalam belajar yang dibuat cara menyenangkan dan aktif dalam pembelajaran, siswa tidak hanya belajar untuk mengetahui, tetapi siswa *learning by doing* dan pembelajaran yang dilakukan secara bersama sehingga kegiatan pembelajaran semakin berkaitan dengan kehidupan nyata dan bermakna bagi siswa, pada pembelajaran ini pula guru menilai seluruh aspek pada setiap siswa selama pembelajaran. Menurut Hidayat dan Siti Khayroiayah (2018) Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran sangat berperan penting. Perangkat pembelajaran merupakan suatu hal yang mutlak harus dipersiapkan guru.

12 Menurut Muinnah (2019) Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan 19 pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat menarik siswa. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa audio visual yang disertai gambar dan suara maka siswa akan lebih tertarik terhadap pembelajaran. Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran (Nur Ajeriah dan Dara Fitrah Dwi). Aplikasi *InShot* adalah suatu aplikasi untuk mengedit foto atau gambar menjadi sebuah video dengan penggunaan yang mudah dan sederhana namun menyediakan fitur-fitur yang unik. Aplikasi *InShot* dapat memudahkan pengajar dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menumbuhkan minat siswa kegiatan belajar mengajar (Puspasari dkk, 2021). Aplikasi edit video *InShot* ini sangat cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit video secara simpel tanpa ribet dan lebih efektif (Adnin dalam Syukhria, 2021).

55 Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SDN 105366 Sei Nagalawan Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai menyatakan selama ini bahwa proses pembelajaran yang lebih cenderung menggunakan media papan tulis saja, jadi peneliti menemukan permasalahan yang ada seperti minimnya media pembelajaran menggunakan audio visual pada saat proses belajar mengajar, pembelajaran cenderung menggunakan media

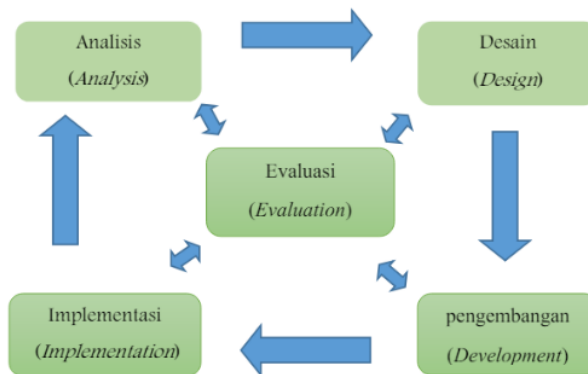
papan tulis saja yang dianggap siswa membosankan, serta guru kurang memanfaatkan aplikasi pengedit video sebagai media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media audio visual diharapkan materi yang disampaikan kepada siswa dapat dipahami dengan mudah karena ada banyak warna dan gambar yang menarik sehingga siswa tertarik dan tidak bosan pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru peneliti telah menemukan permasalahan yang ada di SDN 105366 tersebut. Diharapkan dengan adanya penggunaan media audio visual pada saat proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbantuan Aplikasi *InShot* Pada Tema 8 Praja Muda Karana kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis, setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2016).

Gambar 1. Bagan Model Pengembangan ADDIE



Sumber : Sugiyono, 2016

Prosedur pengembangan yang akan peneliti lakukan dalam pengembangan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi *inShot* pada tema 8 praja muda karana kelas III SDN

105366 Sei Nagalawan memodifikasi dari model pengembangan ADDIE. Berdasarkan dari model pengembangan media yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran, prosedur pengembangan model Pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Kegiatan analisis ini meliputi analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi yang dilakukan di sebagai langkah awal pengembangan produk

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Peneliti melakukan tahap perencanaan (*Design*) mengenai video pembelajaran yang akan di buat. Adapun kegiatan dalam perencanaan ini adalah menyusun materi, membuat transkrip video, dan penyusunan instrumen yang dikembangkan dalam pengembangan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *InShot* pada tema 8 praja mudaku karena.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa video pembelajaran dari materi tema 8 praja muda karana kelas , dengan berbagai tahapan yang dilalui mulai dari analisis, desain dan sampai pada pengembangan produk berupa video pembelajaran. Dalam tahap pengembangan peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung dalam mengembangkan video pembelajaran. Setelah itu peneliti memproduksi video pembelajaran dan dilakukannya validasi kepada para ahli yaitu ahli materi, ahli media, serta respon guru.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan Tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Tahap implementasi merupakan tahap untuk mengetahui kelayakan suatu produk untuk digunakan. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk tersebut, perlu adanya tahap validasi terlebih dahulu yang dilakukan oleh telaah ahli. Setelah media video pembelajaran berbantuan aplikasi *InShot* pada tema 8 praja muda karana dinilai layak untuk digunakan, maka peneliti dapat melakukan uji coba terhadap pembelajaran dilapangan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media

dalam pembelajaran. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Dalam penelitian ini terdapat data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa umpan balik dan saran dari ahli materi dan ahli media yang digunakan untuk perbaikan produk. Selanjutnya analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan skor penilaian hasil angket yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert.

Arikunto (2009) pembagian kategori kelayakan ada lima. Nilai maksimal yang diharapkan adalah 100% dan minimal 0%. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Arikunto (2009)

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

No	Skor (%)	
1	< 20 %	Sangat tidak layak
2	21 – 40%	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat layak

Sumber: (Arikunto:2009)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Penelitian melakukan tahap pertama yaitu analisis. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, analisis perangkat pembelajaran, analisis materi, analisis siswa. Adapun tahap analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran di SDN 105366 Sei Nagalawan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III bahwa pada saat proses pembelajaran guru belum adanya penggunaan media audio visual yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan pada analisis kebutuhan pada siswa kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan, diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya media *InShot* maka dari itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran video *InShot*.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Pada tahap ini dilakukan untuk melihat sikap siswa terhadap pembelajaran tematik sehingga peneliti dapat merancang media yang sesuai dengan perkembangan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, bahwa siswa mudah merasa jenuh dan bosan selama proses pembelajaran.

3. Analisis Materi

Adapun materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tema 8 praja muda karana yang terbagi dalam 4 subtema.

Hasil Tahap Design (Desain)

Pada tahap *Design* (Desain) peneliti mendesain atau merancang sebuah media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diajarkan kepada siswa sesuai dengan kebutuhan pendidik dan siswa. Berikut ini langkah-langkah dalam merancang sebuah media pembelajaran:

1. Pemilihan Media

Sebelum melakukan pilihan media pembelajaran yaitu mengevaluasi kebutuhan siswa agar sesuai dengan yang dibutuhkan siswa. Dimana dalam penggunaan sebuah media pembelajaran yang akan ditampilkan pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana dapat mempermudah pendidik dan siswa dalam melakukan sebuah pembelajaran berlangsung dan dapat memberikan pembelajaran dengan gerakan-gerakan bervariasi pada media yang ditampilkan

2. Pemilihan Format

Dalam sebuah pemilihan format dapat dilakukan sesuai dengan tema yang diajarkan. Adapun dalam pemilihan format yang dimaksud yaitu dengan mendesain isi materi dari pembelajaran yang akan dirancang di media pembelajaran *InShot* yang dapat berupa background yang mendukung dengan pembelajaran, gambar, animasi maupun teks yang ditampilkan.

3. Desain Awal

Pada tahapan mendesain yaitu dapat dilakukan dengan merancang sebuah media pembelajaran yang berisikan judul, materi pembelajaran, dan kuis yang akan dirancang pada sebuah media pembelajaran *InShot* yang akan dibuat oleh peneliti sesuai dengan saran, masukan oleh pembimbing dan validator sehingga dapat diterapkan kepada siswa dengan baik.

4. Menyusun Isi Materi Pembelajaran

Dalam menyusun isi materi pembelajaran pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat dilakukan dengan menetapkan sebuah judul seperti "Tema 8 Praja Muda Karana" yang terletak pada awal video pembelajaran. Kemudian dapat menyediakan buku sebagai sumber belajar siswa agar dapat mempermudah siswa dalam melakukan sesuatu

pembelajaran dan melakukan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana.

Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *Development* (Pengembangan) ini dilakukannya sebuah kegiatan dalam pembuatan sebuah produk media video pembelajaran berbantuan aplikasi *InShot* dan melakukan validasi pada media video pembelajaran tersebut. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *InShot* adalah sebagai berikut:

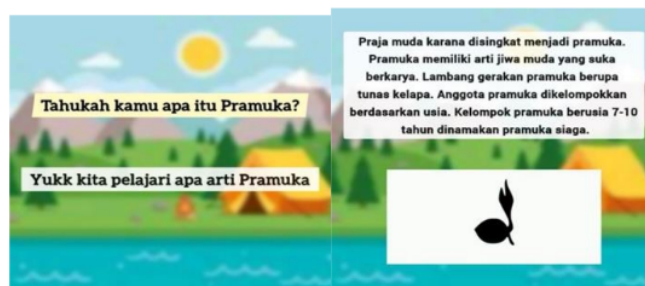
1. Pembuatan Media Video Berbantuan Aplikasi *InShot*

Adapun dalam pembuatan media pembelajaran *InShot*, sebelum di kembangkan peneliti telah melakukan analisis terhadap pendidik maupun siswa yang ada di SDN 105366 Sei Nagalawan untuk memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Membuat Tampilan Awal



b. Membuat Tampilan Awal Isi Materi Pembelajaran





c. Membuat Tampilan Akhir



Gambar 2 Pembuatan Media Video Pembelajaran

Validasi

Media pembelajaran yang sudah didesain, kemudian dinilai oleh praktisi pembelajaran, ahli materi dan media interaktif. Penentuan ahli materi dan media yaitu orang yang berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2 . Hasil validasi dari ahli yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Media

Tujuan dari validasi media ini adalah untuk menguji kevalidan pada bagian penggunaan. Validator yang menjadi ahli media yaitu bapak Muhammad Zulkifli Hsb, SE., M.Si. Hasil penilaian ahli media pada tahap ini diketahui mendapatkan nilai kelayakan rata-rata 88% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil kelayakan yang diberikan oleh ahli media terbagi atas tiga aspek yaitu aspek teks, audio dan visual dengan persentase 89% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada aspek media mendapatkan hasil persentase 83% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan pada aspek manfaat mendapatkan hasil persentase 77% dengan kriteria “Layak”. Tampak bahwa produk yang dihasilkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran video berbantuan aplikasi *InShot* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran tematik tema 8 Praja Muda Karana kelas III SD. Berikut adalah penjabaran setiap aspek yang dinilai oleh validasi media yaitu bapak Muhammad Zulkifli Hsb, SE., M.Si., sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media *InShot*

No	Indikator	Skor Hasil Validasi				
		1	2	3	4	5
Aspek teks, audio dan visual						
1	Jenis font yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan				✓	
2	Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat				✓	
3	Tampilan video pembelajaran sudah jelas					✓
4	Adio pada media pembelajaran terdengar jelas					✓
5	Bahasa mudah dipahami oleh siswa kelas III SD				✓	
6	Alur video pembelajaran yang disajikan jelas					✓
7	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi				✓	
8	Pengisian suara sesuai dengan konten video pembelajaran				✓	
9	Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan isi konten					✓
10	Video pembelajaran yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD				✓	
11	Penjian tampilan video pembelajaran menarik					✓
Aspek Media						
12	Durasi media sesuai dengan pembelajaran					✓
13	Alur video pembelajaran menarik					✓
14	media pembelajaran mudah dioperasikan			✓		
15	Media pembelajaran sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
16	Media pembelajaran dapat digunakan kembali dilain waktu					✓
17	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi sejenis atau yang lainnya					✓
Aspek manfaat						
18	Media pembelajaran memudahkan siswadalam memahami materi				✓	
19	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja					✓
20	Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja					✓
21	Siswa mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran				✓	
22	Menimbulkan rasa ingin tahu					✓
23	Materi yng disajikan jelas sehingga mudah diterima siswa kelas III SD				✓	
Skor Maksimal					115	
Presentase Kelayakan		$\frac{101}{115} \times 100\%$ $= 88\%$				

b. Validasi Ahli Materi

Tujuan validasi ini yaitu Tujuan validasi ini yakni memvalidasi kesesuaian isi, penyajian dan bahasa. Penilaian validasi ahli materi pada media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd. Hasil validasi ahli materi terbagi atas tiga aspek yaitu aspek pembelajaran, materi dan manfaat. Pada aspek pembelajaran mendapatkan hasil persentase 69% dengan kriteria “Layak”, pada aspek materi mendapatkan hasil persentase 71% dengan kriteria “Layak”, dan pada aspek manfaat mendapatkan hasil persentase 78% dengan kriteria “Layak”. Dengan demikian didapatkan hasil rerata dari ketiga aspek tersebut adalah 73% dengan kriteria “Layak”. Berikut adalah hasil validasi ahli materi:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor hasil Validasi				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sistematis			✓		
2	Alur video pembelajaran jelas			✓		
3	Kebenaran materi			✓		
4	Media pembelajaran yang disajikan relevan dengan materi yang disajikan				✓	
5	Judul media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan				✓	
6	Ilustrasi pada media pembelajaran mudah dipahami			✓		
7	Animasi yang digukan dapat memperjelas materi			✓		
8	Media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas III SD				✓	
9	Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik				✓	
Aspek Materi						
10	Uraian materi dalam pembelajaran media jelas				✓	
11	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan			✓		
12	Contoh gambar yang digunakan dapat memperjelas materi			✓		
13	Kedalaman isi materi				✓	
14	Ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran sesuai dengan PEUBI					✓
15	Istilah yang digunakan dalam media pembelajaran tepat			✓		
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD			✓		
Aspek Manfaat						
17	Media pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas materi				✓	
18	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja					✓
19	Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja					✓
20	Siswa dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran				✓	
21	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi			✓		

Total Skor	1.201
Persentase Kelayakan	$\frac{1.201}{1.300} \times 100\%$ $= 92\%$

Berdasarkan dari hasil data respon siswa dapat dilihat dari pada tabel diatas mengenai pengembangan media *InShot* pada pembelajaran tematik tema 8 Praja Muda Karana, dimana memperoleh suatu kelayakan dari 13 butir instrumen angket yang disebarkan kepada 20 orang siswa dikelas III SDN 105366 Sei Nagalawan, dengan memperoleh skor seluruh 1.201 dengan skor maksimal 1.300 dengan presentase kelayakan 92% yang dikategorikan dengan “Sangat Layak”.

Deskripsi Uji Validitas Dan Realibilitas

Data dari penelitian diperoleh dari hasil pengisian instrument berupa angket yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media dansiswa sebagai responden. Pengujian dari instrument tersebut menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan bantuan program aplikasi SPSS. Selain uji validitas dan uji reliabilitas sebelumnya angket dikonsultasikan kepada ahli validasi untuk meminta pendapat apakah instrument layak atau tidak. Ahli validasi tersebut merupakan Dosen. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III berjumlah 20 siswa. Berikut merupakan hasil uji validitas dan uji reliabilitas dari angket sebagai intrumen penelitian:

1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan menghitung menggunakan teknik Korelasi Product Moment. Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai r hitung dari masing-masing butir pernyataan dari angket yang kemudian dibandingkan dengan r tabel menggunakan program

No Butir	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0.689	0.444	Valid
2	0.840	0.444	Valid
3	0.763	0.444	Valid
4	0.855	0.444	Valid
5	0.931	0.444	Valid
6	0.739	0.444	Valid
7	0.860	0.444	Valid
8	0.881	0.444	Valid
9	0.776	0.444	Valid
10	0.792	0.444	Valid
11	0.963	0.444	Valid
12	0.927	0.444	Valid
13	0.858	0.444	Valid

Tabel 5 Hasil Validitas

Hasil dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dari 13 butir pernyataan dalam angket yang dinyatakan valid adalah 13 butir dan yang tidak valid adalah 0 butir.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrument di uji menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS.

13

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.778	14

9

Tabel 6 Hasil Realibilitas

Dari hasil analisis di dapat nilai Alpha sebesar 0.778, sedangkan nilai r kritis (uji 2 sisi) pada signifikansi 5% dengan n = 20 (df=n-2= 18), di dapat sebesar 0.444. Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut dapat diketahui bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih dari 0,444 atau $0,778 > 0,444$ sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen bersifat reliabel.

Hasil Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk melihat suatu kelayakan pada setiap proses penilaian produk yang dilakukan pada saat memvalidasi. Berikut ini adalah hasil data dari penilaian media pembelajaran *InShot*.

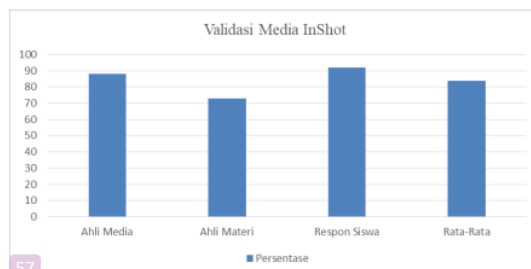
Penilaian Produk

Setiap Tahapan Adapun penilaian media yang diperoleh berdasarkan hasil ahli media, ahli materi dan respon siswa. Berikut ini hasil rekapitulasi validasi media dari setiap tahapan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

43

Tabel 7 Rekapitulasi Validasi Media *InShot* Setiap Tahapan

Validator	Hasil Validasi		
	Jumlah	Presentase	Kategori
Ahli Media	115	88%	Sangat Layak
Ahli Materi	125	73%	Layak
Respon Siswa	1.201	92%	Sangat Layak



Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Respon Siswa

Berdasarkan dari hasil data yang di validator oleh telaah ahli pada tabel diatas mendapatkan presentase kelayakan dengan kategori “Sangat Layak”.

PEMBAHASAN

Respon siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi *InShot* pada tema 8 Praja Muda Karana kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan

Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi *InShot* pada tema 8 Praja Muda Karana kelas III SDN. Uji coba dilakukan terhadap 20 siswa kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan, dari 20 siswa yang memberikan respon tampak nilai reratanya yaitu 92% dengan kriteria “sangat layak”.

Kelayakan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi *InShot* pada tema 8 Praja Muda Karana kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan

Validasi media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian validasi tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi yang dilakukan oleh ibu Nila Lestari, S.Pd., M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah Medan, dari hasil kelayakan materi terhadap pengembangan media video pembelajaran tematik berbantuan aplikasi *InShot* sangat layak digunakan dalam proses belajar dikelas III pada pembelajaran tematik. Diketahui rerata kelayakan 73% dengan kategori “layak”, dengan sedikit revisi yaitu materi pembelajaran sudah sesuai namun perlu cara penyajian yang lebih baik lagi agar pembelajaran tidak monoton. Validasi media dilakukan oleh bapak Zulkifli Hsb,SE., M.Si., selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al- Washliyah Medan 88% dengan kategori “sangat layak” dengan sedikit revisi yaitu sebelum di tampilkan media harus di coba kepada siswa terlebih dahulu.

KESIMPULAN

Dari hasil skor kelayakan yang diperoleh pada media video pembelajaran berbantuan aplikasi *InShot* yang divalidasi oleh telaah ahli. Adapun hasil validasi oleh ahli media mendapatkan hasil skor 88% yang dikategorikan Sangat Layak, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 73% yang dikategorikan “Layak”.

Hasil dari angket respon siswa terhadap pengembangan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *InShot* pada pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana kelas III SD dilakukan dari proses uji coba lapangan terhadap 20 siswa kelas III, hasil dari respon siswa menunjukkan bahwa siswa sangat senang dan menyukai produk yang peneliti kembangkan. Hal itu tampak dari hasil yang diberikan siswa yang mana reratanya yaitu 92% dengan kriteria “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). Pembelajaran Tematik terpadu. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Adnin, A. R. (2016). Pengembangan Video Stop-Motion sebagai Media Pembelajaran Peserta Didik SMA/MA Kelas X Pada Materi Pokok Ikatan Kimia. Thesis. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Retrieved from <http://repository.unugha.ac.id/127/>.
- Adianto, S. (2020). Penerapan Scientific Dan Cooperative Learning Dengan Quis Online Untuk Meningkatkan Hasil. JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), 7(1), 57-65. Doi: <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020po57>
- Agustina, Nora. (2018). Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: Deepublish.
- Alti, Rahmi, Mudia & dkk. (2022). Media Pembelajaran. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2014). Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- AzharArsyad, (2011). Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2020. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Cholifah, Tety, N, & Luthfiatus, Z. (2019). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan. Malang: Media Nusa Creative.
- Hidayat, H & Khayriyah, S, (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. Jurnal MathEducation Nusantara. 1(1). 15-19
- Nur Ajeriah & Dara Fitrah Dwi, (2022).Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Power Point Pada Pembelajaran PKN Dengan Pendekatan Sainifik. Journal Educational Research And Social Studies.

Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbantuan Aplikasi Inshot Pada Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan

ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- 1** Submitted to Universitas Siliwangi 1 %
Student Paper
- 2** sedesa.sastra.um.ac.id 1 %
Internet Source
- 3** Ervhy Indra Puspita, Tin Rustini, Dinie Anggraeni Dewi. "RANCANG BANGUN MEDIA E-BOOK FLIPBOOK INTERAKTIF PADA MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGANNYA SEKOLAH DASAR", Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa), 2021 1 %
Publication
- 4** Submitted to University of Nottingham 1 %
Student Paper
- 5** eprints.ummetro.ac.id 1 %
Internet Source
- 6** Shalsabilla Octania Liesandra, Nurafni Nurafni. "PENGEMBANGAN E-LKPD PADA 1 %

PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
GEOMETRI DATAR BERBASIS
ETNOMATEMATIKA", AKSIOMA: Jurnal
Program Studi Pendidikan Matematika, 2022
Publication

7	pusdikra-publishing.com Internet Source	1 %
8	repository.umnaw.ac.id Internet Source	1 %
9	journal.iainkudus.ac.id Internet Source	1 %
10	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1 %
11	ejurnal.bunghatta.ac.id Internet Source	<1 %
12	mail.ejournal.uncen.ac.id Internet Source	<1 %
13	thesis.binus.ac.id Internet Source	<1 %
14	Tri Setia, Reny Safita, Dwi Gusfarenie. "Penggunaan Media Video Berpengaruh Terhadap Aktivitas Belajar Biologi Siswa Madsah Aliyah Pamenang Barat", EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi, 2022 Publication	<1 %

ejournal3.stmikbinapatria.ac.id

15	Internet Source	<1 %
16	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	<1 %
17	bajangjournal.com Internet Source	<1 %
18	jurnalannur.ac.id Internet Source	<1 %
19	eprints.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
20	jtle.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Bina Darma Student Paper	<1 %
22	journal.actual-insight.com Internet Source	<1 %
23	simakip.uhamka.ac.id Internet Source	<1 %
24	www.kompasiana.com Internet Source	<1 %
25	Nurhairunnisah, I Made Sentaya, Musahrain Musahrain, Ade Safitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Guided Discovery Learning pada Materi	<1 %

Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2022

Publication

26

Budi Mulyati, Reni Febriani, Mimin Mintarsih.
"PEMBELAJARAN AKUNTANSI PERBANKAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
CIRC", Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi
dan Keuangan, 2021

Publication

27

Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro
Soebijantoro. "Pengembangan Wedus
Gembel (Wayang Kardus Gembira Dan
Belajar) Sebagai Media Membangun Jiwa
Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK
Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL
SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Publication

28

Submitted to Surabaya University

Student Paper

29

Eka Selvi Handayani, Hani Subakti. "Analisis
Penggunaan Media Realia Melalui
Pembelajaran Online di Sekolah Dasar", Jurnal
Basicedu, 2021

Publication

30

Submitted to University of Muhammadiyah
Malang

Student Paper

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

31	jurnal.anfa.co.id Internet Source	<1 %
32	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1 %
33	www.digilib.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
34	Yuli Yanti, Syifa Fauziah, Nurull Hidayah. "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III", AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar, 2022 Publication	<1 %
35	eprints.upgris.ac.id Internet Source	<1 %
36	jurnal.untirta.ac.id Internet Source	<1 %
37	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	<1 %
38	Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
39	Rani Rahim, M. Arif Rahman, Ega Evinda Putri. "Development of Kahoot application as	<1 %

learning media for online learning in the covid-19 pandemic", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

40 ejournal.uin-suska.ac.id <1 %
Internet Source

41 ejurnal-mapalus-unima.ac.id <1 %
Internet Source

42 repository.uma.ac.id <1 %
Internet Source

43 www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id <1 %
Internet Source

44 Ana Fitri Aeni, Anwar Mutaqin, Yani Setiani.
"Pengembangan Bahan Ajar Problem Based Learning untuk Pembelajaran Daring dengan Platform Edmodo", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021
Publication

45 Chika Titania Putri, Febrialismanto
Febrialismanto, Hukmi Hukmi.
"PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TIGA DIMENSI UNTUK PENGENALAN RAMBU LALU LINTAS ANAK USIA 5-6 TAHUN", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020
Publication

46 Jumriana Ibriani, Esther Sanda Manapa, Mardiana Ahmad, Werna Nontji, Deviana <1 %

Soraya Riu, Andi Nilawati Usman.
"Pengembangan Modul Deteksi Risiko
Hipertensi Dalam Kehamilan", Oksitosin :
Jurnal Ilmiah Kebidanan, 2020

Publication

47

Lala Shofhatun Nida, Cucun Sunaengsih, Dety
Amelia Karlina. "Pengembangan E-LKPD
Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai
Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar
Siswa Kelas VI", Al-Madrasah: Jurnal
Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2023

<1 %

Publication

48

Miswati Miswati, Ahmad Amin, Endang
Lovisia. "Pengembangan Media Pembelajaran
Power Point Macro Berbasis Problem Based
Learning Materi Besaran dan Pengukuran
Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X",
SILAMPARI JURNAL PENDIDIKAN ILMU
FISIKA, 2020

<1 %

Publication

49

Siti Mayyuthi'i Ristiani, Retno Triwoelandari,
Yono Yono. "Pengembangan Media
Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 Pada
Mata Pelajaran IPA Berbasis STEM untuk
Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa", Jurnal
Basicedu, 2020

<1 %

Publication

50	Sulianti Angrum Maningsih, Apriza Fitriani. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN BANTUAN DIGITAL MIND MAPS UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF SISWA SMAN 8 KOTA BENGKULU", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2023 Publication	<1 %
51	ejournal.ildikti10.id Internet Source	<1 %
52	eprints.mercubuana-yogya.ac.id Internet Source	<1 %
53	eprints.ummi.ac.id Internet Source	<1 %
54	iman-budaya.blogspot.com Internet Source	<1 %
55	lppm.universitaskuality.ac.id Internet Source	<1 %
56	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
57	repo-mhs.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
58	www.duniapelajar.com Internet Source	<1 %
59	Adelia Pitri, Maharani Oktavia. "Pengembangan Media Pembelajaran Video	<1 %

Animasi pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD", Journal on Education, 2023

Publication

60

Alfret Ade Putra, Nuryadi Nuryadi.
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lms Moodle Ditinjau Dari Cognitive Loads Theory", Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

61

Debby Tanti Adam, Sonya Fanny Tauran.
"MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF QUESTION STUDENTS HAVE DAN FISHBOWL", Jurnal Padeagogik Matematika, 2019

Publication

<1 %

62

Erina Masri, Tika Dwita Adfar, Melta Primanofajra. "Pengembangan Media Flash Card Berbahasa Minang Tentang Gula, Garam dan Lemak dalam Makanan Jajanan", Ghidza: Jurnal Gizi dan Kesehatan, 2022

Publication

<1 %

63

Fifi Fatmawati Rahayu, Ika Rifqiwati, Mila Ermila Hendriyani, Rida Oktorida Khastini.
"Revisi dan Respon Siswa Kelas XI SMA terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem

<1 %

64

Irma Yunita, Retno Triwoelandari,
Muhammad Fahri. "Pengembangan Media
Focusky Terintegrasi Nilai Agama Untuk
Mengembangkan Karakter Disiplin Siswa
Sekolah Dasar", Pedagogia : Jurnal
Pendidikan, 2019

Publication

<1 %

65

Megawati Megawati, Kartono Kartono,
Suparjan Suparjan, Hery Kresnadi, Asmayani
Salimi. "Pengembangan Video Pembelajaran
sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema 4 Kelas V
SDN 03 Pontianak Kota", AS-SABIQUN, 2023

Publication

<1 %

66

Muhamad Anwar Latif, Ika Mustika, Reka
Yuda Mahardika. "RESPONS SISWA
TERHADAP LKPD BERBANTUAN MEDIA
GAMBAR PADA PEMBELAJARAN MENULIS
DESKRIPSI", Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa
dan Sastra Indonesia, 2023

Publication

<1 %

67

Rina Puspitasari, Dedy Hamdani, Eko
Risdianto. "PENGEMBANGAN E-MODUL
BERBASIS HOTS BERBANTUAN FLIPBOOK
MARKER SEBAGAI BAHAN AJAR ALTERNATIF
SISWA SMA", Jurnal Kumparan Fisika, 2020

Publication

<1 %

68	journal.student.uny.ac.id Internet Source	<1 %
69	journal.uncp.ac.id Internet Source	<1 %
70	jurnal.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
71	pwmu.co Internet Source	<1 %
72	repository.uir.ac.id Internet Source	<1 %
73	worldwidescience.org Internet Source	<1 %
74	www.p3i.my.id Internet Source	<1 %
75	Wiwik Widyawati, Sahrul Saehana, Unggul Wahyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Kuliah Fisika Modern", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2018 Publication	<1 %
76	Kukuh Vandriani, Firman Firman. "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Menggunakan Strategi Think Pair and Share (TPS) dalam Penurunan Agretifitas Siswa Di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1 %

77

Windi Utari, Novianti Mandasari, Lucy Asri Purwasi. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK(LKPD) IPA BERBASIS POTENSI LOKAL REJANG LEBONG DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK SISWA KELAS IV SD NEGERI 63 REJANG LEBONG", Primary Education Journal Silampari, 2023

<1 %

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbantuan Aplikasi Inshot Pada Tema 8 Praja Muda Karana Kelas III SDN 105366 Sei Nagalawan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15
