

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI REKAM LAYAR *SCREENCAST O'MATIC*
KOMBINASI *KINEMASTER* PADA TEMA 2 SUBTEMA 3 KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

**RAHMA IKHWANA
NIM. 1786206102**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2021**

ABSTRAK

Rahma Ikhwana (2021): Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Rekam Layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada Tema 2 Subtema 3 Kelas IV SD

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Rekam Layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada Tema 2 Subtema 3 Kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model ADDIE dengan lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD. Media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* ini telah divalidasi dan dipraktisi oleh para ahli. Yang terdiri dari lima validator dan satu orang praktisi. Jenis instrumen yang digunakan adalah *Skala Likert* untuk menilai kelayakan video kemudian soal *pretest* dan *posttest* untuk menguji efektifitas produk yang dihasilkan. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dengan kategori sangat valid yaitu dengan nilai rata-rata isi (konten) 4,45, bahasa 4,75 dan nilai rata-rata media 4,8 oleh para ahli. Sedangkan tingkat praktikalitas produk pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dengan kategori sangat mudah digunakan yaitu siswa tahap *one to one* dengan nilai rata-rata 87,5%, *small group* dengan nilai rata-rata 90,5% dan guru 95,5%. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis menggunakan uji *paired t-test* yang didahului dengan uji normalitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran (*paired t-test*, $p = 0,000 < 0,05$). Dengan demikian media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* kelas IV SD dikategorikan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Video, Screencast O'Matic, Kinemaster*

ABSTRACT

Rahma Ikhwana (2021): Developing Applications Using Learning Media Screen Record *Screencast O'Matic* Combination *Kinemaster* in Tema 2 Subtema 3 Class IV SD

This study aims to generate Learning Media Video Record Screen Applications Using *Screencast O'Matic* combination *Kinemaster* on Tema 2 Subtema 3 Class IV SD which is valid, practical and effective. This type of research is *Research and Development* using the ADDIE model with five stages, namely *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. The subjects of this study were fourth grade elementary school students. Learning media using this *screencast o'matic screencast combination kinemaster* has been validated and practiced by experts. Which consists of five validators and one practitioner. The type of instrument used is a *Likert Scale* to assess the feasibility of the video then *pretest* and *posttest questions* to test the effectiveness of the resulting product. The results of this study prove that the validity of the product development of instructional media using screen record *screencast o'matic combination kinemaster* with very valid categories namely the average value of the content (content) of 4.45, 4.75 language and the average value of the media 4 ,8 by experts. While the level of the practicalities of product development of instructional media using screen record *screencast o'matic combination kinemaster* with a very easy to use categories are students of stage *one to one* with an average value of 87.5%, *small group* with an average value of 90.5% and teachers 95.5%. The data analysis technique to test the hypothesis used a *paired t-test* which was preceded by a normality test. The results showed that there was a difference between learning outcomes in learning before and after using learning videos (*paired t-test*, $p = 0.000 < 0.05$). Thus, the learning media using the application with the *screencast o'matic combination kinemaster for class IV SD* is categorized as valid, practical and effective.

Keywords: *Development, Media Video, Screencast O'Matic, Kinemaster*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	
PERNYATAAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Asumsi dan Batasan Penelitian	8
G. Defenisi Istilah	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran Tematik.....	10
a. Pengertian Tematik	10
b. Prinsip Pembelajaran Tematik	11
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	12
d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	15
2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	16
a. Teori Perkembangan Menurut J. Piaget	16
b. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.....	17
3. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
b. Tujuan Media Pembelajaran	21
c. Manfaat Media Pembelajaran	22
d. Macam-macam Media Pembelajaran.....	23
4. Aplikasi <i>Screencast O'matic</i>	25
a. Pengertian Aplikasi <i>Screencast O'matic</i>	25
b. Langkah-langkah menggunakan Aplikasi <i>Screencast O'matic</i>	26
c. Kelebihan Aplikasi <i>Screencast O'matic</i>	32
5. Aplikasi <i>Kinemaster</i>	33
B. Penelitian Relevan.....	33
C. Kerangka Pemikiran.....	34

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Model Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Subjek Uji Coba	44
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	80
C. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Kisi-kisi Wawancara dengan Guru.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara dengan Siswa.....	39
Tabel 3.3 Kompetensi Dasar	39
Tabel 3.4 Nama-nama Validator.....	42
Tabel 3.5 Instrumen Penelitian Pengembangan Model ADDIE.....	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Isi (Konten)	45
Tabel 3.7 Kisi- kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	45
Tabel 3.8 Kisi- kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	46
Tabel 3.9 Kisi-kisi Respon Guru	46
Tabel 3.10 Kisi-kisi Respon Siswa.....	47
Tabel 3.11 Kriteria Validitas.....	49
Tabel 3.12 Kriteria Praktikalitas	50
Tabel 3.13 Interpretasi Validitas Butir Soal	51
Tabel 3.14 Koefisien Reliabilitas.....	52
Tabel 3.15 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	53
Tabel 3.16 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Butir Soal	53
Tabel 3.17 Indek Tingkat Kesukaran	54
Tabel 3.18 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Butir Soal	55
Tabel 3.19 Hasil Uji Instrumen Soal Siswa	56
Tabel 3.20 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	57
Tabel 4.1 Analisis Pencapaian Kompetensi Dasar	60
Tabel 4.2 Nama-nama Validator.....	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Isi (Konten)	67
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 4.6 Saran Validator terhadap Pengembangan Media.....	71
Tabel 4.7 Hasil Rata-rata Kepraktisan Media Pembelajaran Siswa <i>One to One</i> ...	73
Tabel 4.8 Hasil Rata-rata Kepraktisan Media Pembelajaran Siswa <i>Small Group</i> ..	74
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Wali Kelas IV	75
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas.....	76
Tabel 4.11 Uji Hipotesis.....	77
Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis	77
Tabel 4.13 Evaluasi Kegiatan Pengembangan	80

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Membuka <i>Power Point</i>	26
Gambar 2.2 Mengklik <i>Start</i>	27
Gambar 2.3 Pilih Menu <i>Screencast O'Matic</i>	27
Gambar 2.4 Pilih <i>Free Recorder</i>	28
Gambar 2.5 Pilih <i>Both</i> untuk Merekam Suara dan Video.....	28
Gambar 2.6 Klik <i>Rec</i> untuk Mulai Merekam.....	29
Gambar 2.7 Tampilan <i>Screencast O'Matic</i> yang sedang Merekam.....	29
Gambar 2.8 Menghentikan Rekam Klik Tombol <i>Done</i>	30
Gambar 2.9 Menyimpan Sekaligus Menjadikan Rekaman sebagai Video	30
Gambar 2.10 Untuk Mempublikasikan.....	31
Gambar 2.11 Video Selesai	31
Gambar 2.12 Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Peta Konsep Materi Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 1.....	62
Gambar 4.2 Pembuka Materi Bahasa Indonesia	64
Gambar 4.3 Pembuka Materi IPA	65
Gambar 4.4 Pembuka Materi IPS.....	66
Gambar 28.1 Uji Coba <i>One to One</i> (Perseorangan)	181
Gambar 28.2 Uji <i>Small Group</i> (Kelompok Kecil)	181
Gambar 28.3 Siswa Mengerjakan <i>Soal Pretest</i>	181
Gambar 28.4 Siswa Mengerjakan <i>Soal Posttest</i>	182
Gambar 28.5 Guru Memberi Materi Tema 2 Sub 3 Pb 1 di <i>WhatsApp</i>	182

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru	91
Lampiran 2 Lembar Validasi Wawancara Guru	92
Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru	95
Lampiran 4 Lembar Wawancara Siswa.....	97
Lampiran 5 Lembar Validasi Wawancara Siswa	98
Lampiran 6 Hasil Wawancara Siswa 1 dan 2	101
Lampiran 7 Silabus	103
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Kategori Isi (Konten)	106
Lampiran 9 Lembar Validasi Kategori Isi (Konten)	109
Lampiran 10 Lembar Instrumen Validasi Kategori Bahasa	113
Lampiran 11 Lembar Validasi Kategori Bahasa.....	116
Lampiran 12 Lembar Instrumen Validasi Kategori Media.....	118
Lampiran 13 Lembar Validasi Kategori Media.....	121
Lampiran 14 Lembar Instrumen Validasi Angket Respon Guru	125
Lampiran 15 Lembar Angket Respon Guru	128
Lampiran 16 Lembar Instrumen Validasi Angket Respon Siswa.....	130
Lampiran 17 Lembar Angket Respon Siswa 1 dan 2 <i>One to One</i>	133
Lampiran 18 Lembar Angker Respon Siswa 1-5 <i>Small Group</i>	137
Lampiran 19 Lembar Instrumen Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
Lampiran 20 Lembar Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	150
Lampiran 21 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
Lampiran 22 Data Hasil Soal Uji Instrument Siswa IVA	159
Lampiran 23 Hasil Uji (Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, Indeks Kesukaran) .	160
Lampiran 24 Data Nilai <i>Pretest</i> Siswa Kelas IVC	165
Lampiran 25 Data Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas IVC	166
Lampiran 26 Lembar Jawaban Hasil <i>Posttest</i> Siswa 1-3	167
Lampiran 27 Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> (Normalitas dan Uji <i>Paired t-test</i>)	176
Lampiran 28 RPP	177
Lampiran 29 Lembar Dokumentasi di Kelas IVC	181
Lampiran 30 Lembar Surat Izin Penelitian	183
Lampiran 31 Lembar Balasan Surat Izin Penelitian dari SDN 001 Air Tiris.....	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan agar siswa aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran tematik guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006).

Pembelajaran tematik berperan untuk memberikan kemudahan untuk siswa dalam memahami serta mendalami konsep yang tergabung dalam suatu tema. Pada pembelajaran tematik, siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran sebab siswa diberi peluang yang seluas-luasnya untuk berbicara ataupun berinteraksi baik antara siswa dengan guru ataupun antara siswa dengan siswa. Pembelajaran tematik dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena materi yang dipelajari merupakan materi yang sebenarnya yang mereka alami dalam konteks yang bermakna bagi siswa (Kemendikbud, 2014).

Pembelajaran tematik bisa menumbuhkembangkan keterampilan sosial, seperti: menghargai pendapat orang lain, berkolaborasi dalam memecahkan permasalahan, memilih kegiatan yang cocok dengan minat serta

kebutuhan siswa, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Hosnan (2014), tujuan pembelajaran tematik adalah meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajari siswa secara lebih bermakna.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 001 Airtiris, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran tematik guru mengajar dengan metode ceramah. Kegiatan pembelajaran siswa hanya menggunakan bahan ajar lembar kerja siswa (LKS) dan buku paket yang diberikan sekolah. Guru tidak menggunakan media untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh sebab itu siswa tidak semangat dan merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Ketika guru mempersilahkan untuk bertanya, siswa diam dan tidak ada yang bertanya.

Berdasarkan wawancara pada guru kelas IV ada beberapa kendala pada kegiatan pembelajaran tematik dimasa pandemi *Covid-19* ini yaitu proses pembelajaran dilakukan *per-shift*, satu mata pelajaran hanya berdurasi 20 menit sehingga materi pembelajaran tidak sepenuhnya tersampaikan kepada siswa. Guru pernah menggunakan media pembelajaran yaitu berupa media gambar yang berpatokan sesuai dengan contoh yang ada dibuku paket. Kemudian di print oleh guru dan ditempel di depan kelas namun media tersebut kurang menarik minat belajar siswa. Karena banyak siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran saat guru menjelaskan materi pelajaran kemudian siswa juga bercerita dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan pelajaran di depan kelas.

Pemilihan media yang tepat pada masa pandemi *Covid-19* ini merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan. Salah satu media yang membuat siswa tidak bosan dan membantu siswa untuk memahami pelajaran adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran dianggap tepat digunakan saat pandemi *Covid-19* karena dapat digunakan dan dapat diikuti oleh seluruh siswa (Alami, 2020). Video termasuk salah satu media pembelajaran audio visual, yang tidak hanya menyajikan gambar, namun juga suara secara bersamaan dan berada dalam satu unit (Lukman, A., 2019). Video merupakan media penyampai pesan, melalui audio-visual atau media pandang-dengar. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Materi pembelajaran pada kelas IV tema 2 “Selalu Berhemat Energi” subtema 3 “Energi Alternatif”. Pada tema ini terdiri dari beberapa mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, PPKn, SBdP, IPS, PJOK dan IPA. Satu subtema terdiri dari 6 pembelajaran, 1 pembelajaran terdiri dari 2 atau 3 mata pelajaran. Adapun materi dari beberapa mata pelajaran tersebut yaitu: IPA tentang sumber energi, perubahan bentuk energi dan sumber energi alternatif, Bahasa Indonesia penggunaan dua alat yang sama dan berbeda, PPKn tentang kewajiban dan hak warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, SBdP tentang tanda tempo dan tinggi rendahnya nada, IPS tentang pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi, Matematika tentang pecahan kemudian PJOK tentang gerak dasar lokomotor dan non-lokomotor. Dalam

mengajarkan materi-materi tersebut dibutuhkan media pembelajaran. Materi yang bersifat abstrak bisa dikonkretkan dengan media. Oleh sebab itu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media yang dapat digunakan yaitu video pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Screencast O'Matic* dan *Kinemaster*. Aplikasi ini dipilih karena mudah digunakan, software yang ringan dan memiliki banyak fitur menarik. Oleh sebab itu aplikasi ini yang dipilih membuat video pembelajaran pada masa pandemi *Covid-19* ini. Dengan menggunakan aplikasi ini siswa tertarik, tidak bosan, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. *Screencast o'matic* adalah aplikasi *screen capture recording*, yang bisa merekam layar komputer dengan sekali klik dan dapat dengan mudah dan cepat merekam layar untuk membuat tutorial video atau video bantuan seperti video pembelajaran. Menurut Tim LPPI Unipa Surabaya, *Screencast o'matic* secara garis besar adalah software yang pada umumnya digunakan untuk pembuatan video pemaparan atau penjelasan materi pembelajaran. Aplikasi *Screencast o'matic* memungkinkan penggunanya atau guru bisa merekam video hingga 15 menit, kemudian bisa merekam secara *screen* maupun *webcam*. Salah satu fitur utama dari *screencast* instruksional adalah pengambilan langsung dari aktivitas layar dan gambar secara terus menerus. Audio juga dapat direkam bersamaan dengan gambar pada layar. (Sugar, W., 2010) sehingga dengan *screencast o'matic*, siswa dapat melihat kapan saja, mereka dapat belajar kapan saja dan dimana saja, sehingga mereka dapat belajar secara online dan hybrid atau campuran (Peterson, 2007).

Aplikasi berikutnya adalah *kinemaster*. *Kinemaster* adalah aplikasi mengedit video pembelajaran yang memiliki fitur menarik dengan berbagai gambar, tulisan, warna dan animasi. Aplikasi ini juga untuk membuat video pembelajaran yang menarik sehingga siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Fajariyah (2017) menyampaikan langkah-langkah menggunakan *kinemaster* untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (*recording* atau *file*), memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan *save video*. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Rekam Layar *Screencast O’Matic* Kombinasi *Kinemaster* pada Tema 2 Subtema 3 Kelas IV SD”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O’Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O’Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris?

3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris?
4. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai di antaranya untuk mengetahui:

1. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* terhadap pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris.
2. Validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris.
3. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris.
4. Efektifitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 001 Airtiris.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada materi tema 2 subtema 3 di kelas IV SD. Media pembelajaran rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* memiliki spesifikasi media video pembelajaran dengan gambar bergerak, tulisan bergerak, warna yang bervariasi dan berbagai animasi untuk memudahkan guru menyajikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan ini dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu sebagai berikut:

1. Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui media video yang menarik dan mudah dipahami dalam proses pembelajaran.

2. Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah dapat memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran tematik, untuk meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa fokus dalam belajar.

3. Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat menambah media pembelajaran yang ada di sekolah untuk media yang digunakan pada saat pembelajaran.

4. Peneliti

Bagi peneliti penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam pengembangan media pembelajaran rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster*.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Media yang dihasilkan akan di uji cobakan sehingga menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *Screencast O'Matic* kombinasi *Kinemaster* yang valid dan praktis.

2. Batasan Penelitian

Uji coba dibatasi hanya pada materi tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 dengan materi bahasa Bahasa Indonesia tentang teks petunjuk, IPA tentang energi alternatif dan IPS tentang minyak jarak sebagai sumber energi alternatif. Kemudian uji coba dibatasi hanya dengan skala kecil 5 orang siswa.

G. Defenisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka defenisi istilah dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.

2. *Screencast o'matic*

Screencast o'matic adalah aplikasi *screen capture recording*, yang bisa merekam layar komputer dengan sekali klik dan dapat dengan mudah dan cepat merekam layar untuk membuat video.

3. *Kinemaster*

Kinemaster adalah aplikasi mengedit video yang menarik dengan berbagai fitur seperti gambar, tulisan, warna dan animasi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SD dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik mulai dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam suatu tema. Adapun untuk lebih jelasnya perhatikan penjabaran sebagai berikut:

a. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama, yang menggabungkan beberapa mata pelajaran di dalamnya. Pembelajaran ini memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Dalam pelaksanaannya pelajaran yang diajarkan oleh guru di SD diintegrasikan melalui tema-tema yang telah ditetapkan (Kemendikbud, 2013). Majid (2014:85) mengatakan bahwa konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob (1989) dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan Fogarty (1991) dengan konsep pembelajaran terpadu.

Majid (2014:85) juga menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan yang secara sengaja mengaitkan beberapa

aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu, siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna bagi siswa. Pembelajaran bermakna lebih lanjut dijelaskan bahwa pada pembelajaran tematik siswa dapat menguasai konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep dalam intra ataupun antar mata pelajaran. Bila dibanding dengan pendekatan konvensional, pembelajaran tematik nampak lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa ikut serta dalam proses pembelajaran untuk pembuatan keputusan.

b. Prinsip Pembelajaran Tematik

Menurut Kemendikbud (2013), tematik dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu.
- 2) Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.
- 3) Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah.
- 4) Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi.
- 5) Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu.

- 6) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi.
- 7) Dari pembelajaran *verbalisme* menuju keterampilan aplikatif.
- 8) Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hards kills*) dan keterampilan mental (*soft skills*).
- 9) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat.
- 10) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*).
- 11) Pembelajaran berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.
- 12) Pembelajaran menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas.
- 13) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
- 14) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang sosial budaya.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mempunyai karakteristik tertentu. Karakteristik pada pembelajaran tematik menurut Trianto (2015) yaitu:

1) Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekolah dan siswa berada.

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Pembelajaran tematik mengadopsi prinsip pembelajaran PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Aktif bahwa pembelajaran peserta didik secara fisik maupun mental dalam hal mengemukakan penalaran atau alasan, mengemukakan kaitan yang satu dengan yang lain, mengomunikasikan ide, mengemukakan bentuk representasi yang tepat, dan menggunakan semua itu untuk memecahkan masalah. Kreatif berarti dalam pembelajaran peserta didik melakukan serangkaian proses pembelajaran secara runtut dan berkesinambungan yang meliputi memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan rencana pemecahan masalah, memeriksa ulang pelaksanaan masalah. Efektif artinya berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Menyenangkan berarti sifat terpesona dengan keindahan, kenyamanan, dan kemanfaatannya sehingga mereka terlibat dengan asyik belajar sambil bermain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Secara spesifik beberapa kelebihan pembelajaran tematik menurut Juanda (2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar-mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama.
- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan siswa (Majid, 2014. 92).

Kelemahan pembelajaran tematik menurut (Saud, 2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari aspek guru, pembelajaran tematik menuntut tersedianya peran guru yang memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, kreatifitas tinggi, ketrampilan metodologik yang handal, kepercayaan diri dan etos akademik yang tinggi, dan berani untuk mengemas dan mengembangkan materi.

- 2) Dilihat dari aspek siswa, pembelajaran tematik termasuk memiliki peluang untuk mengembangkan kreatifitas akademik yang menuntut kemampuan belajar siswa yang relatif “baik” baik dalam aspek intelegensi maupun kreatifitasnya.

2. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

a. Teori Perkembangan Menurut J. Piaget

Menurut Piaget (Tirtoni, 2018) seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lain yaitu tahap sensorimotorik, pra-operasional, operasional konkrit, dan operasional formal. Kecepatan perkembangan tiap individu melalui tahapan ini berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu dari tahap tersebut. Tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks. Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget:

- 1) Tahap sensorimotorik (usia lahir sampai 2 tahun): terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dari perilaku refleksi ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
- 2) Tahap pra-operasional (usia 2 sampai 7 tahun): perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia.
- 3) Tahap operasional konkrit (usia 7 sampai 11 tahun): perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Pemikiran tidak

lagi sentarsi tetapi desentarsi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrian.

- 4) Tahap operasional formal (Usia 11 tahun samapai dewasa): pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Dari teori perkembangan J. Piaget pada tahan perkembangan sensorimotorik anak mulai menggunakan kemampuan panca indera dan gerak untuk mengenali lingkungannya. Pada tahap ini anak memiliki duniannya berdasarkan pengamatannya atas dasar gerakan orang di sekelilingnya. Tahap pra-operasional anak mengetahui simbol untuk mengenali obyek tertentu. Tahap operasional konkrit anak sudah dapat berpikir secara logis, dapat melakukan pengamatan, menilai dan memperbaiki, aktivitas belajar anak pada tahap ini melibatkan hal yang nyata. Tahap operasional formal kemampuan siswa sudah berada pada berpikir yang abstrak dan mampu berpikir secara analisis dan logis.

b. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Karakteristik siswa kelas IV SD (Usia 7-11 Tahun) berada pada tahap operasional konkrit pada tahap ini siswa dapat berfikir secara logis. Menurut Anitah (2008), Pembelajaran di kelas tinggi khususnya kelas IV menghadapkan siswa pada konsep dan generalisasi, hingga penerapan yaitu meliputi menyelesaikan tugas-tugas, menggabungkan,

menghubungkan, memisahkan, menyusun, mendesain, mengekspresikan, menderetkan, memprediksi, menyimpulkan dan mengumpulkan data. Selanjutnya masih menurut Anitah (2008), untuk pembelajaran kelas tinggi dapat di bimbing dengan menggunakan pembelajaran konstruktivis yaitu mencari, menemukan, menggolongkan, menyusun, melakukan, mengkaji, dan menyimpulkan sendiri atau kelompok dari substansi yang dipelajari.

Karakteristik pembelajaran kelas tinggi memperlihatkan bahwa tidak hanya dituntut tingginya aktivitas siswa, kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti melakukan tahapan penyelidikan, dan pemecahan masalah. Sehingga guru dituntut wajib berpengalaman mengajar dan sanggup mengarahkan kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Sagala (2010: 13) Pengertian kognitif, afektif, dan psikomotorik membagi adanya 3 domain, ranah atau kawasan potensi manusia belajar. Dalam setiap ranah ini juga terbagi lagi ke dalam beberapa tingkatan yang lebih detail. Ketiga ranah itu meliputi :

1) Kognitif (proses berfikir)

Kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Tujuan domain kognitif terdiri atas enam bagian: a) Pengetahuan (*knowledge*), b) Pemahaman (*comprehension*), c) Penerapan (*application*), d) Analisis (*analysis*), e) Sintesa (*evaluation*), f) Evaluasi (*evaluation*).

2) Afektif (nilai atau sikap)

Afektif atau intelektual adalah mengenai sikap, minat, emosi, nilai hidup dan operasi siswa. Klasifikasi tujuan domain afektif terbagi lima kategori: a) Penerimaan (*receiving*), b) Pemberian respon atau partisipasi (*responding*), c) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*), d) Organisasi (*organization*), e) Karakterisasi/pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*).

3) Psikomotorik (keterampilan)

Psikomotorik adalah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan fisik. Klasifikasi tujuan domain psikomotor terbagi lima kategori yaitu : a) Peniruan, b) Manipulasi, c) Ketetapan, d) Artikulasi, e) Pengalamiahan

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV yaitu ia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, senang mencoba hal yang baru, memiliki dorongan yang kuat untuk berprestasi. Oleh sebab itu Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan metode rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* di kelas IV cocok untuk digunakan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran, agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media

pembelajaran sudah disusun sedemikian rupa oleh guru untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar serta untuk menguasai materi ajar. Menurut Munadi (Nurdyansyah, 2019) media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik dalam proses belajar mengajar dapat memberi pengaruh positif pada siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Hakim et al., 2020). Briggs (Rosyid, 2019) menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan. Asosiasi Pendidikan nasional (NEA), (Rosyid, 2019) menurutnya media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan media guru dapat menjelaskan materi yang abstrak menjadi konkret sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperluas pengetahuan siswa.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi yang sulit dengan menggunakan media akan memberikan pemahaman yang mudah dan jelas. Media pembelajaran di sekolah digunakan dengan tujuan (Rosyid, 2019) sebagai berikut:

- 1) Memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena siswa tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- 4) Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.
- 5) Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
- 6) Meningkatkan kualitas belajar.

Menurut Achsin dalam (Rosyid, 2019) tujuan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna.
- 2) Untuk mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada siswa.

- 3) Untuk mempermudah siswa dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik.
- 4) Untuk memotivasi siswa agar lebih mencari tahu tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.
- 5) Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antara siswa terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar, mempertinggi daya serap siswa dalam memahami materi pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sudjana dan Rivai dalam (Rosyid, 2019) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga siswa lebih mudah memahami, menguasai, dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa tidak merasa bosan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

mengamati, melakukan sesuatu, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Encyclopedia of Education Research (Rosyid, 2019) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar siswa.
- 4) Memberikan pengalaman nyata agar dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui animasi.
- 6) Membantu menumbuhkembangkan kemampuan berbahasa pada siswa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain.
- 8) Membantu efisiensi dan keragaman saat melakukan proses pembelajaran.

d. Macam-macam Media Pembelajaran

Gagne dan Briggs dalam (Rosyid, 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku,

tape-recorder, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berikut ini uraian klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk. dalam (Rosyid, 2019):

1) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah dan lembar lepas.

2) Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

3) Media berbasis audio visual

Media audio visual menggabungkan penggunaan suara dan gambar. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan banyak persiapan, rancangan dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio visual adalah video, film, *slide* bersama *tape*, televisi.

4) Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *computer managed instruction* (CMI). Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar pemanfaatannya, meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai *computer assisted instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya yang pernah disampaikan secara manual (tidak menggunakan media komputer).

4. Aplikasi *Screencast O'Matic*

a. Pengertian Aplikasi *Screencast O'Matic*

Screencast o'matic merupakan software yang dapat merekam layar kemudian menjadikan sebuah video tutorial yang mana guru dapat melakukan pembelajaran seolah-olah didalam kelas yang dapat dijadikan video pembelajaran dan bisa dibagikan melalui berbagai model. Priowirjanto (2013) mengatakan bahwa *screencast o'matic* ini adalah software yang bisa digunakan digunakan bagi user pengguna sistem operasi Windows Xp, Windows Vista dan Windows 7. Program ini memungkinkan untuk merekam pada layar komputer

dan melalui webcam (Poggiali, 2018). Biasanya *screen recoder* seperti ini digunakan untuk merekam tutorial dan membagikannya di youtube atau blog. *Screencast o'matic* memberikan layanan software yang membolehkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan dari layar monitor, baik itu gerakan kursor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah.

b. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi *Screencast O'Matic*

Software dapat di download di <https://screencast-o-matic.com/> di halaman ini dapat langsung merekam secara online dengan mengklik *record for free*, menyesuaikan daerah yang akan direkam dan mengaktifkan audio untuk merekam, Jika komputer memiliki *built in* kamera (*web cam*) maka dapat digunakan untuk menyertakan video sendiri. Setelah menginstal software *screencast o'matic* dilaptop berikut langkah-langkah menggunakan *screencast o'matic* untuk media pembelajarn adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka *power point* yang akan digunakan untuk pembelajaran



Gambar 2.1.
Membuka *Power Point*

2) Setelah membuka *power point* lalu mengklik *start*



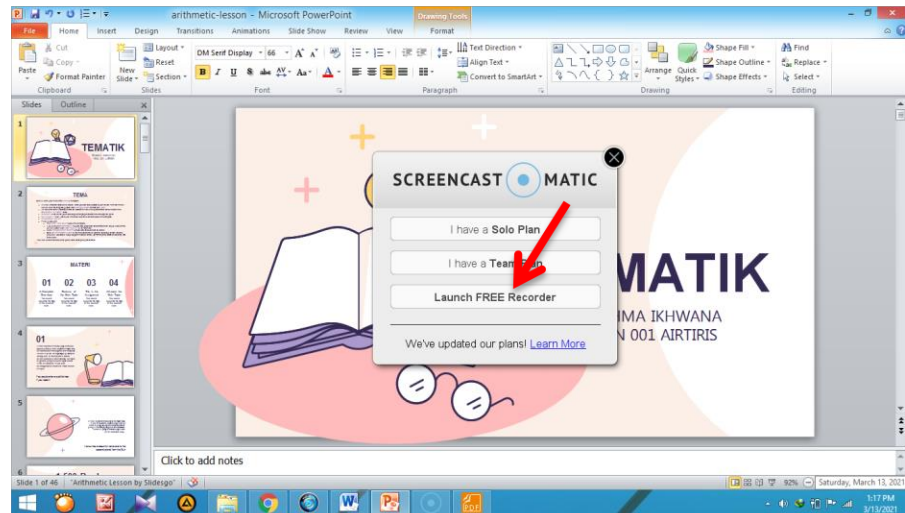
Gambar 2.2.
Mengklik *Start*

3) Setelah mengklik *star* lalu pilih menu *screencast o'matic* yang di panah merah tersebut



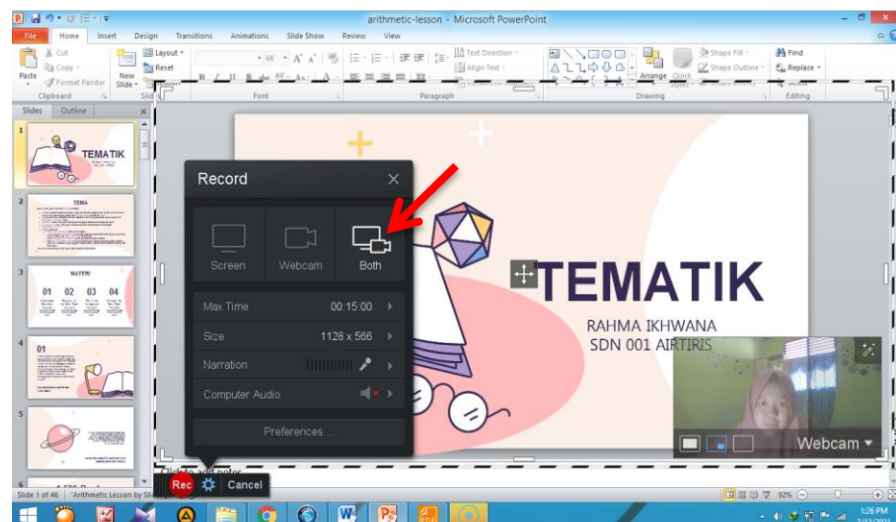
Gambar 2.3.
Pilih Menu *Screencast O'Matic*

- 4) Setelah mengklik *screencast o'matic* maka akan muncul tampilan seperti ini, lalu pilih *free recorder* seperti yang di panah merah.



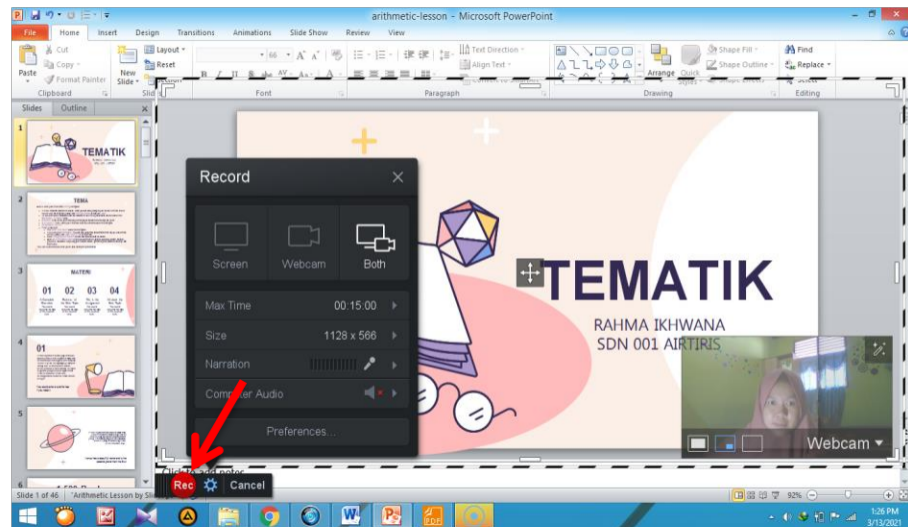
Gambar 2.4.
Pilih *Free Recorder*

- 5) Tampilan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu pilih *both*, *both* digunakan untuk merekam suara sekaligus video yang akan menjelaskan suatu materi pembelajaran



Gambar 2.5.
Pilih *Both* untuk Merekam Suara dan Video

6) Lalu klik *rec* untuk memulai merekam



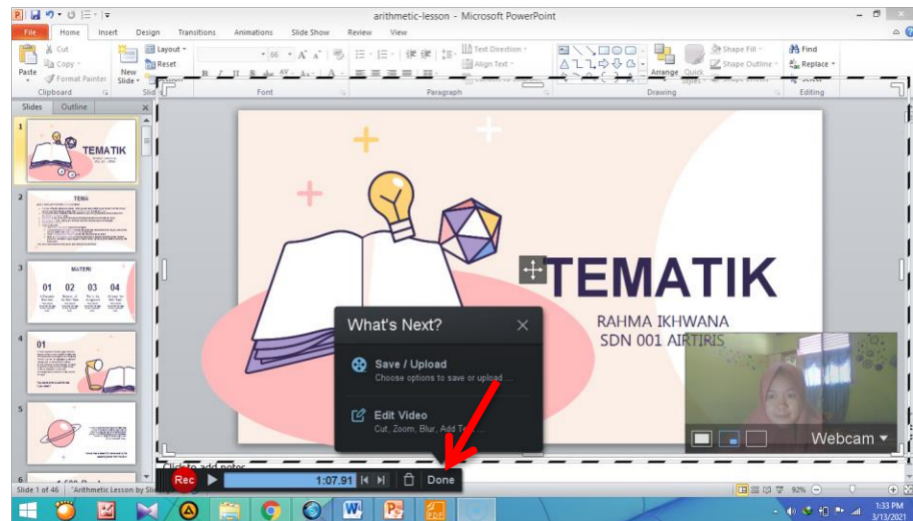
Gambar 2.6.
Klik Rec untuk Mulai Merekam

Berikut adalah tampilan *screencast o'matic* yang sedang berjalan merekam



Gambar 2.7.
Tampilan Screencast O'Matic yang sedang Merekam

7) Untuk menghentikan rekaman maka klik tombol *done*



Gambar 2.8.
Menghentikan Rekaman Klik Tombol *Done*

8) Pilih video file untuk menyimpan sekaligus menjadikan rekaman sebagai video



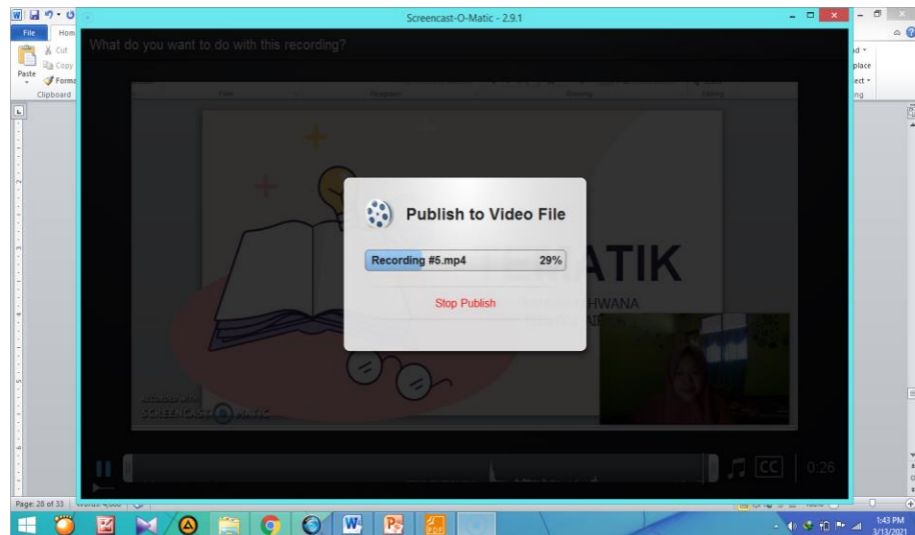
Gambar 2.9.
Menyimpan Sekaligus Menjadikan Rekaman Sebagai Video

9) Setelah mengklik video file lalu klik *publish*



Gambar 2.10.
Untuk Mempublikasikan

10) Proses menjadikan video dan video selesai setelah 100%



Gambar 2.11.
Video Selesai

c. Kelebihan Aplikasi *Screencast O'Matic*

Berikut ini beberapa kelebihan dari *screencast o'matic* adalah sebagai berikut:

- 1) Fleksibilitas dan akses yang lebih besar.
- 2) Peserta didik dapat meninjau materi yang sudah diberikan dengan cara memutar dan berhenti sesuai kebutuhan peserta didik.
- 3) Peserta didik akan lebih akrab dengan penggunaan teknologi.
- 4) Peningkatan kinerja peserta didik.
- 5) Materi dapat digunakan kembali dan dibagikan.
- 6) Peserta didik dapat mendengarkan instruktur (guru) dalam menjelaskan strategi pemecahan masalah yang digunakan (Lang, G., & Ceccucci, 2014).

Sedangkan kelebihan lain dari penggunaan *screencast o'matic* adalah sebagai berikut:

- 1) Secara visual menunjukkan kepada para peserta didik seperti apa tampilan layar dan tempat klik.
- 2) Screencast relatif cepat disiapkan dan mudah untuk diperbarui dan diubah.
- 3) Screencast dapat berisi suara bersama dengan video, fitur interaktif yang membantu mempertahankan minat peserta didik (Peterson, 2007).

5. Aplikasi *Kinemaster*

Kinemaster adalah aplikasi mengedit video pembelajaran yang memiliki fitur menarik dengan berbagai lapisan gambar, tulisan, warna dan animasi. *Kinemaster* merupakan salah satu program penyuntingan video secara profesional yang bisa digunakan smartphone (www.kinemaster.com,2017). Fajariyah (2017) menyampaikan langkah-langkah menggunakan *kinemaster* untuk pembuatan cerita digital sebagai berikut: membuat proyek baru, memasukkan visuals/video dari media browser, memasukkan audio (*recording* atau *file*), memberikan efek dan menyunting *timeline*, menyimpan *save video*.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan mengenai penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tiara Anjani (2019) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran *Screencast O’matic* Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 pada Kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan software *screencast o’matic* layak digunakan untuk penelitian lapangan.
2. Penelitian kedua dilakukan oleh Hari Suryanto et.al (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia *E-Learning* Berbasis *Screencast O’Matic* pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Kelas VII”. Hasil dari penelitian Media pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *screencast-o-matic* pada pelajaran matematika kelas VII ini adalah valid, praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

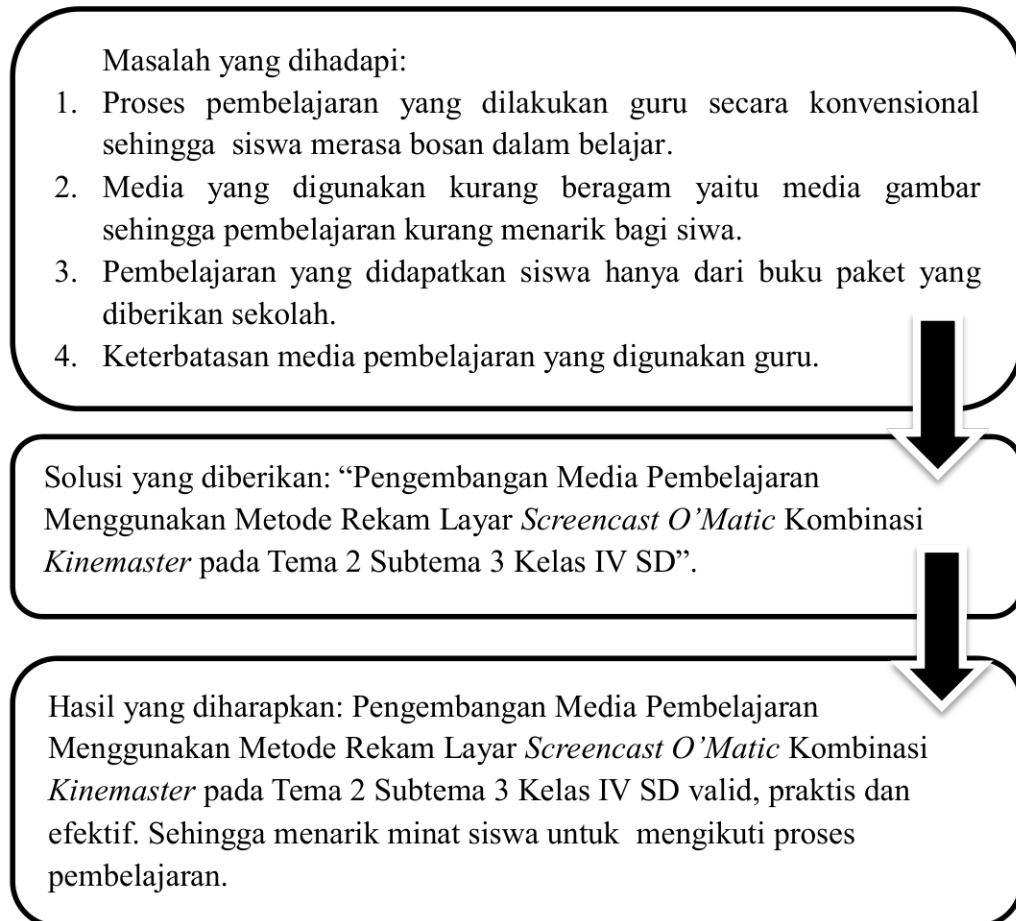
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Dian Kurniawan et.al (2017) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media *Screencast O’Matic* Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagaraja. Hasil dari penelitian media *screencast o’matic* pada mata kuliah kalkulus 2 ini menunjukkan hasil yang efektif.

C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran tematik di kelas IV SDN 001 Airtiris masih menggunakan media yang kurang beragam dan menarik yaitu dengan gambar. Hal ini menjadi penyebab kurangnya minat siswa untuk belajar. Dalam hal ini guru dituntut agar kreatif menggunakan media pembelajaran, agar siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media video pembelajaran pada pembelajaran tematik. Tujuannya agar tercipta pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan membuat siswa bersemangat saat belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Media video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keunikan yang mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa berminat pada pembelajaran yang berlangsung. Video pembelajaran ini dibuat dengan beragam warna, gambar dan tulisan yang digerakkan. Dalam

penelitiann ini video pembelajaran dibuat dengan menggunakan aplikasi *screencast o'matic* dan *kinemaster*. Berikut peta konsep gambar 2.1 yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2014), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat. Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran untuk materi Tema 2 Subtema 3 di kelas IV SD yang valid, praktis dan efektif.

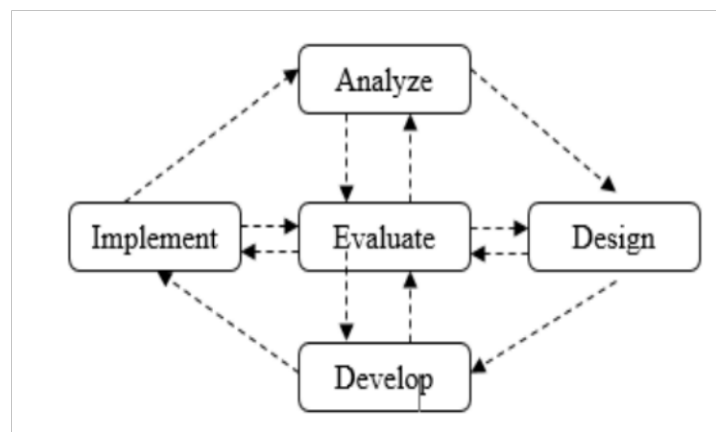
B. Model Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan media video pembelajaran. Menurut Sugiyono (2014), metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (dalam Tegeh & Kirna, 2010). Menurut Tegeh & Kirna (2010) tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Desain/perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4)

Implementasi/eksekusi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi/umpan balik (*Evaluation*).

C. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahap. Kelima tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada bagan tahap-tahap pengembangan sebagai berikut:



Sumber: Tegeh dan Kirna (2013)

Gambar 3.1.
Tahapan model ADDIE

Langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis pendahuluan dilaksanakan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terdapat pada dunia pendidikan. Selain itu melalui analisis pendahuluan, peneliti memperoleh gambaran sementara

dari produk yang dikembangkan. Analisis pendahuluan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru, dan beberapa siswa. Informasi yang diambil terkait dengan proses pembelajaran yang berlangsung selama ini, baik dari aspek tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, deskripsi kegiatan pembelajaran dikelas, dan ada atau tidaknya bahan ajar yang dapat memfasilitasi pengembangan media *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*. Wawancara pada siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa. Berikut ini kisi-kisi wawancara guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-kisi Wawancara dengan Guru

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Kurikulum Pembelajaran	Kurikulum yang digunakan	1
		Pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum	2
2.	Siswa	Karakteristik siswa di kelas IV	3
3.	Materi	Proses pembelajaran tematik dimasa pandemi <i>covid-19</i>	4
		Kendala pembelajaran tematik dimasa pandemi <i>covid-19</i>	5
4.	Media	Penggunaan media pembelajaran	6
		Media yang digunakan dalam pembelajaran tematik	7
		Pernah menggunakan media video pembelajaran	8
		Kebutuhan video pembelajaran	9
		Video pembelajaran yang diharapkan	10

Tabel 3.2
Kisi-kisi Wawancara dengan Siswa

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Materi	Pendapat tentang pembelajaran tematik	1
		Memahami materi	2
		Bertanya pada guru jika tidak paham	3
2.	Media	Media yang sering digunakan	4
		Tertarik dengan media yang digunakan oleh guru	5
		Pernah belajar menggunakan video pembelajaran	6
		Suka dengan video tersebut	7
		Kriteria video yang disukai	8

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menganalisis KD dan Indikator yang digunakan. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum K13 untuk materi Bahasa Indonesia, IPA dan IPS IV SD. Analisis ini dilakukan untuk mempelajari cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan materi yang dapat disajikan pada media *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*. Berikut kompetensi dasar dan indikator tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV SD:

Tabel 3.3
Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda.	3.4.1 Memahami pengertian teks petunjuk 3.4.2 Menjelaskan ciri-ciri teks petunjuk
4.4 Menyajikan teks petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.4.1 Mengurutkan langkah-langkah pembuatan layang-layang

Kompetensi Dasar	Indikator
IPA	
3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Menyebutkan keuntungan penggunaan energi alternatif 3.5.2 Mengidentifikasi sumber-sumber energi alternatif 3.5.3 Menyebutkan contoh energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Memahami tentang berbagai perubahan bentuk energi.
IPS	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menjelaskan Minyak Jarak sebagai sumber energi alternative
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/ kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.1 Mengidentifikasi pemanfaatan minyak jarak.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan identifikasi materi-materi yang dibahas pada pembelajaran. Materi-materi ini disusun secara sistematis dengan mengaitkan suatu konsep dengan konsep lain yang relevan sehingga membentuk suatu konsep. Analisis ini bertujuan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang diperlukan sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

2. *Design (rancangan)*

Langkah kedua yaitu merancang (desain). Pada tahap ini dimulai dengan memvalidasi seluruh instrumen oleh pakar (*expert*) untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen yang dimiliki mempunyai kualitas baik dan layak untuk digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian.

Tahap selanjutnya merumuskan pembelajaran dan membuat garis besar isi materi pembelajaran tematik kelas IV yang bersumber pada buku maupun internet. Pada tahap desain juga dilakukan pemilihan slide, background, dan penempatan gambar yang sesuai dengan materi. Pengembangan media pembelajaran *screencast o'matic* yaitu berupa file *powerpoint* yang dijadikan video pembelajaran berisi suara, gambar dan teks. Sedangkan aplikasi *kinemaster* sebagai penunjang video agar lebih menarik bagi siswa yang memiliki fitur teks dan gambar yang bergerak, warna dan background yang beragam bisa menyunting, mengedit video serta menambah video yang telah dibuat pada *kinemaster* untuk di rekam melalui aplikasi *screencast o'matic*.

3. *Development (Pengembangan)*

Langkah ketiga ini yaitu menghasilkan media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap desain dan berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* adalah:

- 1) Melakukan review media pembelajaran yang telah dibuat dengan memvalidasikan media pembelajaran yang dilakukan terhadap tiga aspek yaitu: isi (konten), bahasa dan media oleh tim ahli isi (konten), ahli bahasa dan ahli media. Berikut nama validator yang memvalidasi ketiga aspek tersebut:

Tabel 3.4
Nama-nama Validator

No.	Aspek	Nama Ahli	Profesi
1.	Konten	1) M. Syahrul Rizal, M.Pd 2) Fadhilaturrahmi, M.Pd	Dosen PGSD
2.	Bahasa	Putri Hana Pebriana, M.Pd	Dosen PGSD
3.	Media	1) Dr. Masrul, M.Pd 2) Vitri Anggraini, M.Pd	Dosen Bahasa Inggris

- 2) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli isi (konten), ahli bahasa dan ahli media sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

4. *Implementation (Implementasi)*

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba produk pada siswa dengan tahap yaitu, *one to one*, (perseorangan), *small group* (kelompok kecil) dan *field test* (uji lapangan). Untuk lebih jelas berikut ini penjelasannya:

- 1) **One to one (Perseorangan)**, dilaksanakan terhadap dua orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Satu orang siswa memiliki kognitif tinggi dan satu orang lagi memiliki kognitif rendah. Siswa diminta memberikan komentar terhadap media.

2) **Small group (Kelompok Kecil)**, dilaksanakan terhadap lima orang siswa untuk mengukur pendapat/respon siswa mengenai media video pembelajaran *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan.

3) **Field Test (Uji Lapangan)**, penelitian ini dilaksanakan satu kelas dimasa pandemi *covid-19* untuk menguji efektifitas produk yang dikembangkan.

5. **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi adalah suatu tahap yang berisi hasil penilaian untuk melihat produk yang dibuat berhasil atau tidak. Tegeh, et al. (2014) menjelaskan bahwa tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya dilakukan perbaikan terhadap produk yang dibuat. Tahap evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini sudah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya, untuk mengetahui kelayakan pada media yang dibuat. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diajarkan. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diajarkan. Evaluasi sumatif dilakukan pada tahap *field test* dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektifitas terhadap media.

D. Subjek Uji Coba

Pada penelitian pengembangan media video pembelajaran *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* ini yang menjadi subjek uji coba penelitian adalah siswa kelas IV SDN 001 Air tiris. Hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media yang dihasilkan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ialah menggunakan lembar validasi dengan berupa angket skala likert yang digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah dirancang valid atau tidak. Berikut penelitian pengembangan instrumen model ADDIE yaitu:

Tabel 3.5
Instrumen Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Instrumen Pengembangan
<i>Analysis</i>	1. Lembar wawancara guru dan siswa 2. Lembar studi dokumentasi kurikulum 3. Lembar studi dokumentasi konsep
<i>Design</i>	Lembar validasi instrument
<i>Development</i>	Lembar validasi media meliputi: ahli isi (konten), ahli bahasa dan ahli media
<i>Implementation</i>	Lembar angket respon guru dan siswa
<i>Evaluation</i>	Instrumen penilaian <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Media *Screencast O'Matic* Kombinasi *Kinemaster*

Lembar validasi media *screencast omatic* kombinasi *kinemaster* digunakan untuk mengukur kevalidan dari media *screencast o'matic*

kombinasi *kinemaster* yang telah disusun. Instrumen meliputi ahli isi (konten), ahli bahasa dan ahli media digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Lembar validasi media di isi oleh validator dengan skala penilaian menggunakan skala *likers* dengan pilihan: 1 untuk pertanyaan sangat tidak setuju, 2 untuk pertanyaan tidak setuju, 3 untuk pertanyaan setuju, 4 untuk pertanyaan sangat setuju.

Tabel 3.6
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Isi (Konten)

Aspek	Indikator	No Butir
Materi	1. Ketepatan materi	1
	2. Kesesuaian materi	2
	3. Kelengkapan materi	3
	4. Kedalaman materi	4
	5. Pemberian contoh dalam memperjelas materi	5
	6. Konsep yang disajikan sudah benar	6
	7. Penyampaian materi runtut	7
	8. Kesesuaian dengan perkembangan siswa	8
Penyajian	9. Interaktif	9
	10. Untuk belajar mandiri	10
	11. Dapat digunakan pada semua situasi	11

(Sumber: Modifikasi Siti Rochimah, 2019)

Tabel 3.7
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

No.	Indikator	No butir
1.	Kesesuaian bahasa	1
2.	Bahasa mudah dimengerti	2
3.	Kebakuan kalimat	3
4.	bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	4

(Sumber: Zahrotul Fauziyyah:2019)

Tabel 3.8
Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek	Indikator	No Butir
Penyajian Tampilan	1. Tampilan menarik	1
	2. Tampilan sudah <i>propotional</i>	2
	3. Desain tampilan	3
	4. Gambar jelas	4
	5. Gambar sesuai materi	5
	6. Jenis huruf yang digunakan	6
	7. Ukuran huruf yang digunakan	7
Pewarnaan	8. Warna huruf yang digunakan	8
	9. Harmonisasi warna sudah tepat	9
Suara	10. Kejelasan suara	10
	11. Pemilihan efek suara	11

(Sumber: Modifikasi Siti Rochimah, 2019)

2. Angket Praktikalitas

Angket kepraktisan digunakan untuk melihat praktis atau tidaknya media yang dikembangkan dan layak atau tidaknya media *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*. Berikut angket praktikalitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9
Kisi-kisi Respon Guru

Aspek	Indikator	No Butir
Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan media	1
Materi	1. Relevansi media dengan kurikulum	2
	2. Kelengkapan materi	3
	3. Kesesuaian materi dengan KD	4
	4. Kejelasan uraian materi	5
Bahasa	5. Kesesuaian bahasa dalam video pembelajaran	6
Kemenarikan tampilan	6. Kejelasan tulisan pada video	7
	7. Kemenarikan video pembelajaran	8
	8. Memenuhi kriteria media pembelajaran.	9

(Sumber: Zahrotul Fauziyyah:2019)

Tabel 3.10
Kisi-kisi Respon Siswa

Aspek	Indikator	No Butir
Kemeranian tampilan	1. Kejelasan tulisan	1
	2. Gambar dan animasi	2
	3. Kejelasan suara	3
Bahasa	4. Bahasa mudah dipahami	4
Kebergunaan untuk proses pembelajaran	5. Memudahkan memahami materi	5
	6. Memudahkan berkonsentrasi	6
	7. membuat siswa bersemangat	7
	8. memperhatikan materi yang dijelaskan	8
	9. Siswa dapat belajar sendiri	9

3. Lembar Tes

Lembar tes berisikan pertanyaan-pertanyaan pilihan ganda yang harus diselesaikan dan dijawab oleh siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto-foto atau gambar-gambar dan arsip mengenai serangkaian kegiatan yang dilakukan peneliti saat berada di lapangan ketika memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa kelas IV SD.

F. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Uji Validasi

Data yang berasal dari lembar validasi dianalisis menggunakan kuantitatif. Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai akan disajikan dalam bentuk tabel. Analisis dilakukan dengan menggunakan skala *Likert*. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan validitas media berdasarkan atas data yang diperoleh dari lembar validasi:

a) Memberikan skor untuk masing-masing skala pada lembar validasi yaitu sebagai berikut :

- 1) Skor 5 = sangat baik
- 2) Skor 4 = baik
- 3) Skor 3 = cukup
- 4) Skor 2 = kurang
- 5) Skor 1 = sangat kurang

Menentukan nilai dengan menggunakan rumus berikut:

$$R = \frac{\sum_{i=1, j=1}^{i=m, j=n} V_{ij}}{mn}$$

(Mulyardi, 2006:82)

Keterangan:

R= rata-rata hasil penilaian dari para ahli/praktisi

V_{ij} = skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j terhadap kriteria ke-i

n = banyaknya para ahli atau praktisi yang menilai

m = banyaknya kriteria

Kriteria untuk mendapatkan tingkat kevalidan media dapat dilihat pada tabel 3.11 di bawah ini :

Tabel 3.11
Kriteria Validitas

Rata-rata Hasil Penilaian	Interpretasi
$R > 3,20$	Sangat Valid
$2,40 < R \leq 3,20$	Valid
$1,60 < R \leq 2,40$	Cukup Valid
$0,80 < R \leq 1,60$	Kurang Valid
$R \leq 0,80$	Tidak Valid

Sumber: (Mulyardi, 2006:82)

Berdasarkan kriteria Tabel 3.11 dapat disimpulkan bahwa media dalam *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dikatakan valid jika nilai rata-rata minimal yang diperoleh lebih dari 2,40.

2. Analisis Uji Praktikalitas

Data praktikalitas dikumpulkan melalui pengisian angket dan wawancara dengan siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket, dan lembar pedoman wawancara.

a) Angket

Angket respon guru dan peserta didik disusun dalam bentuk skala *Likert*. Skala ini disusun dengan kategori positif sehingga pertanyaan positif memperoleh bobot sesuai dengan yang dinyatakan oleh (Arikunto, 2012). Langkah-langkah menganalisis data angket praktikalitas yaitu sebagai berikut.

- 1) Memberi skor untuk masing-masing skala sebagai berikut.
 - a) Bobot 5 untuk pernyataan Sangat baik
 - b) Bobot 4 untuk pernyataan Baik

- c) Bobot 3 untuk pertanyaan Cukup
 - d) Bobot 2 untuk pertanyaan Kurang
 - e) Bobot 1 untuk pernyataan Sangat kurang
- 2) Angket praktikalitas media dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan:

$$\text{Kepraktisan} = \text{Skor Rata-rata} : \text{Skor Maksimal} \times 100$$

Menentukan kriteria kepraktisan menggunakan klasifikasi dapat dilihat pada tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12
Kriteria Praktikalitas Media

Tingkat Pencapaian (%)	Interpretasi
$85 \leq P \leq 100$	Sangat mudah digunakan
$75 \leq P < 85$	Mudah
$60 \leq P < 75$	Cukup Mudah
$55 \leq P < 60$	Sulit untuk digunakan & dimengerti
$0 \leq P < 55$	Sangat sulit untuk digunakan & dimengerti

Sumber: Modifikasi Wahyuni, et al (2019)

Berdasarkan Tabel 3.12 dapat disimpulkan bahwa media dikatakan praktis jika target pencapaian nilai praktikalitasnya berada pada persentase 75% sampai 100%.

3. Analisis Uji Efektifitas

a. Uji Validitas Soal

Untuk mengetahui soal mana saja yang valid dan tidak valid, maka dilakukan uji coba instrumen dengan menggunakan program komputer *SPSS 22.0*. Soal yang valid dalam program *SPSS 22.0*

ditandai dengan soal telah memenuhi taraf signifikansi hingga sangat signifikan dengan kaidah keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Koefisien validitas tersebut kemudian dirujuk kepada interpretasi untuk pengambilan keputusan valid atau tidaknya item butir soal. Jumlah siswa untuk uji validitas soal yaitu sebanyak 20 orang siswa. Maka r tabelnya adalah 0,444. Berikut adalah hasil validitas yang dapat dilihat pada tabel 3.13:

Tabel 3.13
Interpretasi Validitas Butir Soal

No Soal	Klasifikasi Korelasi	Kategori Soal
1	0,69	Valid
2	0,29	Tidak Valid
3	0,56	Valid
4	0,57	Valid
5	0,70	Valid
6	0,24	Tidak Valid
7	0,58	Valid
8	0,46	Valid
9	0,54	Valid
10	0,46	Valid
11	0,45	Valid
12	0,69	Valid

Sumber: *Data Olahan Peneliti (lampiran 23)*

Berdasarkan tabel 3.13 diketahui bahwa terdapat dua soal yang tidak valid yaitu soal nomor 2 dan soal nomor 6. Maka soal tersebut tidak dapat digunakan dalam penelitian karena hanya soal yang valid yang peneliti gunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas Soal

Suatu tes mempunyai reliabilitas yang tinggi apabila tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Jadi, reliabilitas menunjukkan

apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan. Perhitungan reliabilitas ini menggunakan bantuan *SPSS 22.0* dengan *uji reliability*, dengan ketentuan pada tabel 3.14 berikut:

Tabel 3.14
Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reabilitas	Kategori
0,810 - 1,000	Sangat Tinggi
0,610 - 0,800	Tinggi
0,410 - 0,600	Cukup
0,210 - 0,400	Rendah
0,00 - 0,200	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (Rizal, 2017 : 68)

Reabilitas dilakukan setelah soal dinyatakan valid. Soal yang belum valid tidak bisa diujikan reabilitasnya. Pengujian reabilitas dilakukan dengan *SPSS 22.0*. Item soal yang telah dinyatakan valid, yaitu sebanyak 10 soal. Berdasarkan uji reabilitas diperoleh indeks reabilitas sebesar 0,803 sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dinyatakan sangat reliabel, karena tingkat reabilitasnya berada pada kategori sangat tinggi. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23.

c. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana suatu alat evaluasi/tes dapat membedakan antara siswa yang berada pada kelompok atas (kemampuan tinggi) dan siswa berada pada kelompok bawah (kemampuan rendah). Klasifikasi daya pembeda soal disajikan pada tabel 3.15 berikut:

Tabel 3.15
Kriteria Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
0,00 - 0,20	Soal ditolak
0,21 - 0,40	Soal diperbaiki
0,41- 0,70	Soal diterima
0,71- 1,00	Soal baik
Negatif (-)	Semuanya tidak baik, sebaiknya dibuang saja

Sumber: Arikunto, 2010 : 232

Berdasarkan hasil perhitungan program *SPSS 22.0* dari 12 soal yang diujicobakan, didapatkan dengan indeks pembeda yaitu soal diterima 7 butir soal dan soal diperbaiki sebanyak 5 butir soal. Adapun perolehan daya pembeda dari soal uji tes yang dilakukan yaitu:

Tabel 3.16
Hasil Uji Coba Daya Pembeda Butir Soal

No Soal	Klasifikasi Korelasi	Kategori Soal
1	0,57	Soal diterima
2	0,45	Soal diterima
3	0,42	Soal diterima
4	0,42	Soal diterima
5	0,58	Soal diterima
6	0,40	Soal diperbaiki
7	0,43	Soal diterima
8	0,30	Soal diperbaiki
9	0,38	Soal diperbaiki
10	0,29	Soal diperbaiki
11	0,28	Soal diperbaiki
12	0,57	Soal diterima

Sumber: Data Olahan Peneliti (lampiran 23)

Berdasarkan tabel di atas soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, dan 12 bahwa soal tersebut memiliki soal daya pembeda yang diterima. Soal 6, 8, 9, 10, dan 11 merupakan soal dengan daya pembeda diperbaiki. Sedangkan soal nomor 2 memiliki daya pembeda diterima namun soal tersebut tidak valid, soal nomor 6 soal dengan daya pembeda diperbaiki

dan soal tidak valid maka soal nomor 2 dan 6 tidak dapat digunakan dalam penelitian.

d. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah besaran yang digunakan untuk menyatakan apakah suatu soal termasuk kedalam kategori mudah, sedang atau sukar. Menurut Hamzah (Agesti, 2019), mengemukakan bahwa “tingkat kesukaran diperoleh dari menghitung persentase siswa yang dapat menjawab benar soal tersebut. Semakin banyak siswa yang dapat menjawab benar suatu soal semakin mudah soal itu. Sebaliknya semakin banyak siswa yang tidak dapat menjawab suatu soal maka semakin sukar soal itu”. Klasifikasi indek tingkat kesukaran soal disajikan pada tabel 3.17 berikut:

Tabel 3.17
Indeks Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Klasifikasi
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (Agesty, 2019 : 64)

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan *SPSS 22.0*. Berdasarkan hasil perhitungan program *SPSS 22.0* dari 12 soal yang diuji cobakan. 11 soal dalam kategori sedang, dan 1 soal dalam kategori sukar. Adapun perolehan hasil uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel 3.18:

Tabel 3.18
Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Butir Soal

No Soal	Klasifikasi Korelasi	Kategori Soal
1	0,60	Sedang
2	0,40	Sedang
3	0,30	Sukar
4	0,55	Sedang
5	0,50	Sedang
6	0,65	Sedang
7	0,50	Sedang
8	0,70	Sedang
9	0,50	Sedang
10	0,40	Sedang
11	0,60	Sedang
12	0,60	Sedang

Sumber: *Data Olahan Peneliti* (lampiran 23)

Berdasarkan tabel di atas soal 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 dengan tingkat kesukaran yang sedang berarti soal tersebut dapat digunakan tanpa diperbaiki tingkat kesukarannya. Sedangkan soal nomor 3 dengan tingkat kesukaran yang sukar, soal tersebut lebih sulit sehingga soal nomor 3 perlu diturunkan tingkat kesukarannya agar menjadi soal yang sedang dengan sedikit perbaikan. Soal nomor 2 dengan tingkat kesukarannya sedang akan tetapi soal tersebut tidak valid dan soal nomor 6 dengan tingkat kesukaran yang sedang namun soal tersebut tidak valid sehingga kedua soal tersebut tidak dapat digunakan. Dapat selengkapny dapat dilihat pada lampiran halaman

Berdasarkan tabel validitas, reabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran instrumen soal siswa, maka dapat diperoleh kesimpulan yang dapat dilihat pada tabel 3.19 berikut:

Tabel 3.19
Hasil Uji Instrumen Soal Siswa

No Butir Soal	Keterangan	Perlakuan
1	Layak	Digunakan tanpa perbaikan
2	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
3	Layak	Digunakan dan diperbaiki
4	Layak	Digunakan tanpa perbaikan
5	Layak	Digunakan tanpa perbaikan
6	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
7	Layak	Digunakan tanpa perbaikan
8	Layak	Digunakan dan diperbaiki
9	Layak	Digunakan dan diperbaiki
10	Layak	Digunakan dan diperbaiki
11	Layak	Digunakan dan diperbaiki
12	Layak	Digunakan tanpa perbaikan

a. Uji Normalitas

Uji yang digunakan yakni uji *kolmogorv smirnov* terhadap data yang diperoleh yakni skor *pretest* dan *posttest* hasil belajar. Pada penelitian ini uji homogenitas tidak dilakukan, sebab untuk uji sampel berpasangan, uji homogenitas boleh tidak dilakukan karena bukan merupakan syarat mutlak. Uji homogenitas biasanya digunakan untuk sampel yang tidak berpasangan seperti uji *independen test* dan *anova*.

b. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar siswa menggunakan uji beda. Penentuan uji beda yang digunakan pada penelitian ini tergantung pada hasil uji normalitas, bila data sampel berdistribusi normal maka digunakan uji *paired t-test*. Namun bila data sampel tidak berdistribusi normal maka digunakan uji nonparametrik untuk sampel berpasangan yang disebut dengan uji *wilcoxon*.

Hipotesis pengujian:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*

H_1 : Terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*

Kaidah pengujian:

Jika nilai signifikansi $< \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika nilai signifikansi $> \alpha$ (0,05) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

Pada saat menjalankan uji *paired t-test* terdapat hasil korelasi *pearson product moment*, yaitu untuk mengetahui seberapa kuat kedua variabel tersebut terkait satu sama lain. Klasifikasi korelasi *pearson product moment* dapat disajikan pada tabel 3.20 berikut:

Tabel 3.20
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00- 0,199	Sangat Rendah
0,20- 0,399	Rendah
0,40- 0,599	Sedang
0,60- 0,799	Kuat
0,80- 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan, (Miftahul, 2019)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dilakukan mengikuti prosedur penelitian ADDIE yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan terhadap beberapa aspek yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan informasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 001 Air Tiris, dapat diperoleh kesimpulan bahwa sumber belajar yang digunakan siswa saat proses pembelajaran hanya berupa buku cetak tematik dan buku pendamping guru yang diberikan sekolah. Sedangkan media yang digunakan guru yaitu media gambar yang digunakan hanya sesekali saja. Media gambar tersebut di print oleh guru dan ditempel di depan kelas namun media tersebut kurang menarik minat belajar siswa. Banyak siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran saat guru menjelaskan materi pelajaran. Siswa bercerita

dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.

Salah satu solusi dari penyelesaian permasalahan tersebut adalah dengan memberikan sumber belajar yang menarik yang dapat memudahkan siswa untuk belajar sehingga siswa lebih semangat belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menyikapi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru dan siswa untuk belajar yakni berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang menghasilkan video pembelajaran yang menarik perhatian siswa, memudahkan siswa belajar mandiri dan membuat siswa semangat untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan bahan ajar yang menarik, artinya media yang disediakan memiliki warna, gambar, animasi, musik, dan dapat bergerak serta tidak membosankan. Maka dari itu media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* akan menghasilkan media video pembelajaran yang cocok digunakan untuk siswa dan memudahkan siswa untuk belajar mandiri.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menganalisis KD dan Indikator yang digunakan. Peraturan Menteri Pendidikan Dan

Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 menegaskan bahwa kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Analisis kurikulum di SDN 001 Air Tiris diperoleh melalui wawancara terkait kurikulum di sekolah. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa sekolah SDN 001 Air Tiris telah menggunakan kurikulum 2013.

Pada tahap ini dilakukan telaah kurikulum 2013 untuk materi tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 yang terdiri dari 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Analisis ini menjadi pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*. Media yang dikembangkan mengacu pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Indikator yang dirancang telah sesuai dengan KD untuk materi teks petunjuk, energi alternatif dan minyak jarak sebagai sumber energi alternatif yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berikut analisis pencapaian kompetensi dasar dan indikator tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV SD:

Tabel 4.1
Analisis Pencapaian Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
Bahasa Indonesia	
3.4 Membandingkan teks petunjuk penggunaan dua alat yang sama dan berbeda.	3.4.1 Memahami pengertian teks petunjuk 3.4.2 Menjelaskan ciri-ciri teks petunjuk
4.5 Menyajikan teks petunjuk penggunaan alat dalam bentuk teks tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	4.4.1 Mengurutkan langkah-langkah pembuatan layang-layang

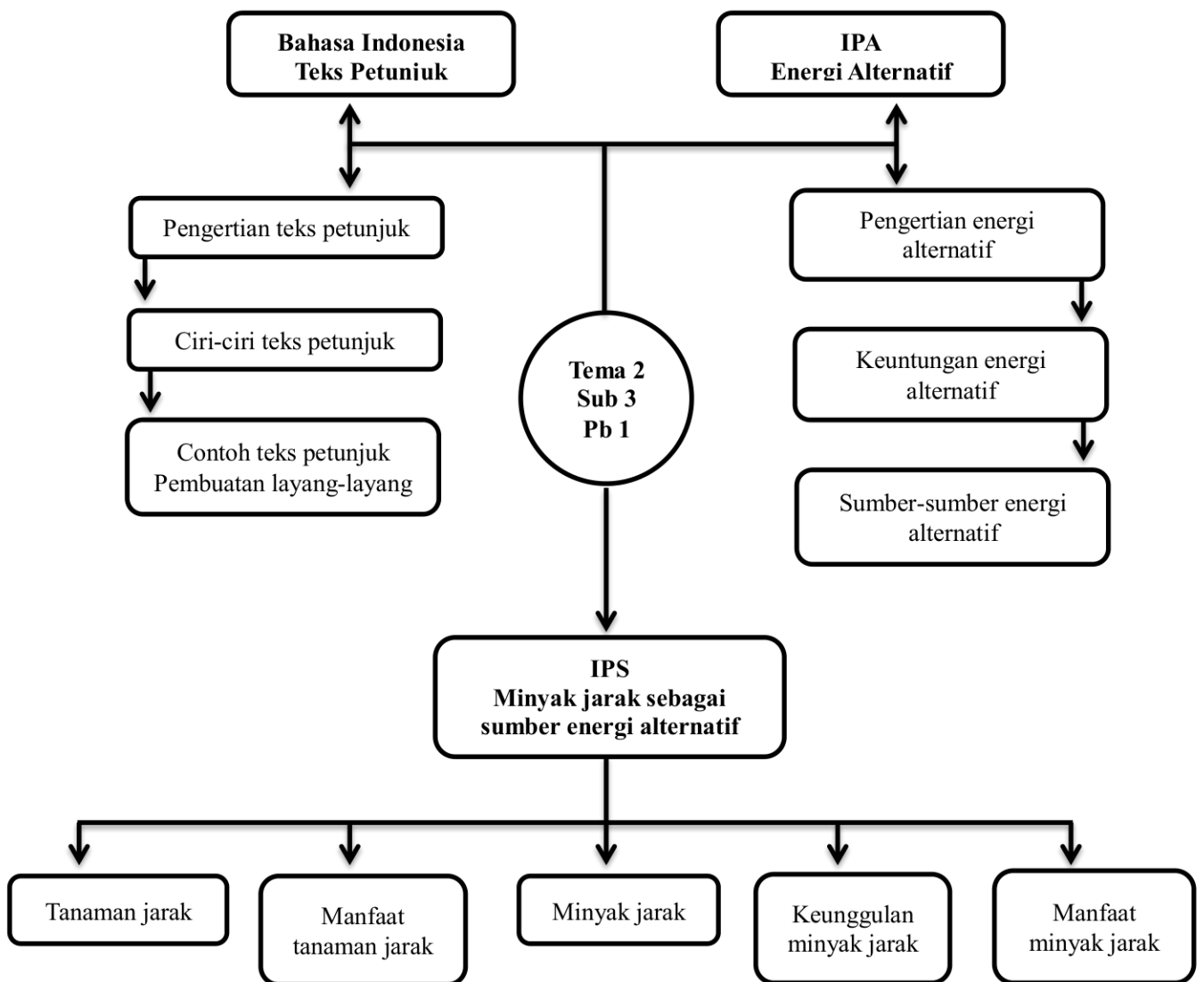
Kompetensi Dasar	Indikator
IPA	
3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternative (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1 Menyebutkan keuntungan penggunaan energi alternatif 3.5.2 Mengidentifikasi sumber-sumber energi alternatif 3.5.3 Menyebutkan contoh energi alternatif dalam kehidupan sehari-hari
4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	4.5.1 Memahami tentang berbagai perubahan bentuk energi.
IPS	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menjelaskan Minyak Jarak sebagai sumber energi alternatif
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.1 Mengidentifikasi pemanfaatan minyak jarak.

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat susunan KD dengan indikator sudah sesuai dengan kurikulum. Karena pencapaian yang ingin dicapai oleh siswa telah sesuai dengan KD yang telah ditetapkan.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi dan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*. Hasil analisis konsep berupa peta konsep yang menggambarkan materi-materi yang disajikan untuk

proses pembelajaran. Setelah dilakukan analisis terhadap kompetensi dasar dan merumuskan indikator yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*. Adapun peta konsep dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



Gambar 4.1
Peta Konsep Materi Tema 2 Subtema 3 Pembelajaran 1

2. *Design (Rancangan)*

Setelah dilakukan tahap analisis, kemudian dirancang media pembelajaran tematik dengan menggunakan aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada pembelajaran Bahasa Indonesia: teks petunjuk, IPA: energi alternatif dan IPS: minyak jarak sebagai sumber energi alternatif. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan meliputi:

a. **Isi (Konten)**

Bagian isi materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan yaitu Bahasa Indonesia: pengertian teks petunjuk, ciri-ciri teks petunjuk, contoh teks petunjuk pembuatan layang-layang, IPA: pengertian energi alternatif, keuntungan energi alternatif, sumber-sumber energi alternatif beserta contoh, IPS: manfaat tanaman jarak, keunggulan minyak jarak dan manfaat minyak jarak.

b. **Bahasa**

Aspek bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan kalimat bahasa yang baik dan benar sesuai EYD pada penjelasan materi yang disampaikan.

c. **Media**

Dalam tahap ini dibuat desain rancangan tampilan media dengan pemilihan slide, background, dan penempatan file-file gambar

yang telah didownload sesuai dengan materi yang diajarkan. Pengembangan media pembelajaran *screencast o'matic* yaitu berupa file *powerpoint*. Aplikasi *kinemaster* sebagai penunjang video agar lebih menarik bagi siswa. Pemilihan warna, tulisan, musik dan animasi pendukung pada aplikasi *kinemaster* merupakan komponen yang harus dipadukan untuk menghasilkan desain yang baik dan sesuai dengan karakter siswa kelas IV SD. Adapun hasil desain tampilan media sebagaimana berikut:

1) Bahasa Indonesia

Pada pembelajaran bahasa Indonesia penulis membuka pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *kinemaster* dan dilanjutkan dengan penjelasan materi yaitu pengertian teks petunjuk, ciri-ciri teks petunjuk dan contoh teks petunjuk. Media ini dikemas secara menarik. Untuk penjelasan langkah-langkah pembuatan layang-layang sampai penutup menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* dengan aplikasi bantuan *powerpoint* setelah menyelesaikan video tersebut lalu digabungkan lagi dengan aplikasi *kinemaster*. Link: <https://youtu.be/dcifX3ptik>



Gambar 4.2
Pembuka Materi Bahasa Indonesia

2) IPA

Pada pembelajaran IPA penulis membuka pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* yang direkam layar dengan aplikasi *screencast o'matic* dilanjutkan dengan penjelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran berupa pengertian energi alternatif, keuntungan energi alternatif dan sumber-sumber energi alternatif. Dalam penjabaran materi sumber-sumber energi alternatif sampai penutup penulis menggunakan aplikasi *kinemaster* yang background dan animasinya disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Link: <https://youtu.be/Ov0kWc858bA>



Gambar 4.3
Pembuka Materi IPA

3) IPS

Pada pembelajaran IPS penulis membuka pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *powerpoint* yang direkam layar dengan menggunakan aplikasi *sceencast o'matic* dilanjutkan dengan tujuan pembelajaran dan pembahasan materi yaitu tanaman jarak, manfaat tanaman jarak, minyak jarak, keunggulan minyak jarak. Selanjutnya manfaat dan pemanfaatan minyak jarak sampai

penutupan menggunakan aplikasi *kinemaster* yang digabungkan dengan video sebelumnya. Pada penjabaran materi digunakan gambar, background dan animasi pendukung yang disesuaikan dengan materi. Link: <https://youtu.be/9NUG519A6tw>



Gambar 4.4
Pembuka Materi IPS

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan media mulai dibuat berdasarkan rancangan pembuatan pada tahap *design*. Pada tahap ini dilakukannya validasi yang bertujuan untuk menentukan kelayakan suatu produk yang dikembangkan. Validasi media pembelajaran dilakukan terhadap 3 aspek yaitu: isi (konten), bahasa dan media oleh tim ahli isi (konten), ahli bahasa dan ahli media. Berikut nama validator yang memvalidasi ketiga aspek yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2
Nama-nama validator

No.	Aspek	Nama Ahli	Profesi
1.	Konten	3) M. Syahrul Rizal, M.Pd 4) Fadhilaturrahmi, M.Pd	Dosen PGSD
2.	Bahasa	Putri Hana Pebriana, M.Pd	Dosen PGSD
3.	Media	3) Dr. Masrul, M.Pd 4) Vitri Anggraini, M.Pd	Dosen Bahasa Inggris

Berdasarkan hasil penilaian dari ke 5 validator yang meliputi aspek isi (konten), bahasa dan media dapat diperoleh secara umum keseluruhan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan.

1) Validasi Isi (Konten)

Validasi isi (konten) bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa kritik dan saran agar media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan menjadi produk yang layak untuk digunakan dari segi isi (konten). Setelah validator melihat dan menyimak media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan selanjutnya validator mengisi lembar validasi. Skor maksimal bernilai 5 sedangkan skor minimal bernilai 1. Penilaian ahli isi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Isi (Konten)

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Ahli	
		1	2
1	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	5	4
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	5	4
3	Kelengkapan materi yang disajikan	4	4
4	Kedalaman materi yang disajikan	4	4
5	Pemberian contoh dalam memperjelas materi	5	4
6	Konsep yang disajikan sudah benar	4	4
7	Penyampaian materi sudah urut/runtut	5	4
8	Kesesuain dengan perkembangan siswa SD	5	4

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Ahli	
		1	2
9	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	5	5
10	Media dapat digunakan dalam semua situasi	5	5
Jumlah		47	42
Rata-Rata Penilaian Validator		4,45	
Kategori		Sangat Valid	

Hasil validasi ahli isi (konten) menunjukkan rata-rata penilaian 4,45 dengan kategori (sangat valid) sehingga layak digunakan menjadi media video pembelajaran di kelas IV SDN 001 Air Tiris. Dengan adanya sedikit revisi kesesuaian materi dengan RPP. Materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang ada di RPP.

2) Validasi Bahasa

Validasi bahasa bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa kritik dan saran agar media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan menjadi produk yang layak untuk digunakan dari segi kelayakan bahasa. Setelah validator melihat dan menyimak media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan selanjutnya validator mengisi lembar validasi. Skor maksimal bernilai 5 sedangkan skor minimal bernilai 1. Penilaian ahli bahasa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Penilaian Ahli
1	Kesesuaian bahasa (pilihan kata) dalam media pembelajaran berbasis video	5
2	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti	5
3	Kebakuan struktur kalimat dalam media video pembelajaran	4
4	Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD	5
Jumlah		19
Rata-Rata Penilaian Validator		4,75
Kategori		Sangat Valid

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan rata-rata penilaian 4,75 dengan kategori (sangat valid) sehingga layak digunakan menjadi media video pembelajaran di kelas IV SDN 001 Airtiris.

3) Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa kritik dan saran agar media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan menjadi produk yang layak untuk digunakan dari segi kelayakan media. Setelah validator melihat dan menyimak media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan selanjutnya validator mengisi lembar validasi. Skor maksimal bernilai 5 sedangkan skor minimal bernilai 1. Penilaian ahli media dapat dilihat sebagai berikut:



Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian Ahli	
		1	2
1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual	5	5
2	Penataan <i>tampilan sudah proposional</i>	4	4
3	Kesederhanaan/kebersihan tampilan desain visual	5	5
4	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah	5	5
5	Gambar yang disajikan dalam contoh sudah sesuai dengan materi	5	4
6	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat	5	5
7	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	5	5
8	Warna huruf yang digunakan sudah tepat	5	5
9	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat	4	5
10	Suara/dubbing sudah jelas	5	5
11	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai	5	5
Jumlah		53	53
Rata-Rata Penilaian Validator		4,8	
Kategori		Sangat Valid	

Hasil validasi media menunjukkan rata-rata penilaian 4,8 dengan kategori (sangat valid) sehingga layak digunakan menjadi media video pembelajaran di kelas IV SDN 001 Airtiris. Dengan adanya sedikit revisi dengan saran dan komentar validator yaitu pada video pembelajaran Bahasa Indonesia transisi pada video menyebabkan suara pada perpindahan transisi terdengar tidak selesai dan penjelasan materi yang akan dipelajari terdiri dari 4 point, point yang ke 4 yaitu langkah-langkah pembuatan layang-layang dihapuskan saja karena sudah termasuk kedalam contoh teks petunjuk point yang ke 3. Pada video pembelajaran IPS tambahkan tujuan pembelajarannya.

Meskipun keseluruhan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid, akan tetapi ada beberapa komponen yang perlu direvisi untuk penyempurnaan media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah saran dan komentar dari validator pada tabel 4.6:

Tabel 4.6
Saran Validator terhadap Pengembangan Media Pembelajaran
Menggunakan Aplikasi *Screencast O'Matic* Kombinasi *Kinemaster*

No.	Saran Perbaikan	Setelah Revisi
1.	<p>Saran dari ahli media Vitri Anggraini Hardi, M.Pd perbaiki beberapa aspek: Media video pembelajaran Bahasa Indonesia pada bagian awal perhatikan kembali transisi karena menyebabkan suara pada bagian transisi terdengar tidak selesai dan pada langkah-langkah pembuatan layang-layang di poin ke 4 dihapuskan saja karena sudah termasuk kedalam contoh materi teks petunjuk.</p> 	<p>Media video pembelajaran Bahasa Indonesia telah diperbaiki transisinya sehingga suara terdengar selesai dan sesuai dengan saran ahli poin ke 4 sudah dihapuskan.</p> 
	<p>Media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) ditambahkan tujuan pembelajarannya, karena pada video yang disampaikan peneliti langsung masuk ke pembahasan materi.</p>	<p>Media video pembelajaran IPS sudah diperbaiki dengan menambahkan tujuan pembelajaran.</p>

		
2.	Saran dari ahli isi (konten) Fadhilaturrahmi, M.Pd dengan adanya sedikit revisi kesesuaian materi dengan RPP. Materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran di RPP.	Sudah diperbaiki dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran di RPP.

4. Implementation (Implementasi)

a. One to One (Perseorangan)

Pada tahap ini, peneliti melibatkan dua orang siswa yang terdiri dari satu orang siswa berkemampuan rendah dan satu orang siswa berkemampuan tinggi. Dilakukan uji coba dengan menggunakan media video pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* yang telah dinyatakan sangat valid oleh ahli. Para siswa diminta untuk melihat dan menyimak video pembelajaran, setelah itu siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa. Adapun rangkuman data hasil respon siswa yaitu dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media Pembelajaran Siswa *One to One* (Perseorangan)

No	Nama	Aspek yang dinilai									Jumlah	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AP	4	4	3	4	3	3	4	2	4	31	86,1	Sangat mudah digunakan
2	DZ	4	3	3	3	4	3	4	4	4	32	88,8	Sangat mudah digunakan
Rata-Rata											87,5		Sangat mudah digunakan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap *one to one* dengan nilai rata-rata 87,5% termasuk kriteria sangat mudah digunakan. Hal ini dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dinyatakan praktis untuk digunakan.

a. *Small Group* (Kelompok Kecil)

Uji kelompok kecil dilaksanakan terhadap lima orang siswa dalam suatu kelompok. Kelima orang siswa tersebut diberikan media yang telah valid dan praktis berdasarkan tahap sebelumnya. Video pembelajaran yang diuji cobakan pada kelompok kecil sama dengan video pembelajaran perorangan. Setelah kelima siswa melihat video pembelajaran tersebut kemudian setiap siswa diberi lembar angket respon siswa yang sama dengan tahap sebelumnya. Adapun hasil respon siswa kelompok kecil terhadap media pembelajaran yaitu:

Tabel 4.8
Hasil Rata-Rata Kepraktisan Media Pembelajaran Siswa *Small Group* (Kelompok Kecil)

No	Nama	Aspek yang dinilai									Jumlah	%	Kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	MZA	4	4	3	3	4	3	4	4	4	33	91,6	Sangat mudah digunakan
2	MA	4	3	3	3	4	3	4	3	4	31	86,1	Sangat mudah digunakan
3	SAS	4	4	4	4	3	3	3	3	4	32	88,8	Sangat mudah digunakan
4	SDR	4	3	3	4	4	3	4	4	4	33	91,6	Sangat mudah digunakan
5	TF	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34	94,4	Sangat mudah digunakan
Rata-rata											90,5	Sangat mudah digunakan	

Setelah dilaksanakan tahap *one to one* (perorangan) yang melibatkan dua orang siswa dengan siswa yang berkemampuan kognitif yang tinggi dan siswa yang berkemampuan kognitif yang rendah, selanjutnya tahap *small grup* (kelompok kecil) yang melibatkan lima orang siswa. Dilanjutkan dengan diberikannya angket terhadap guru (wali kelas) di kelas IV SDN 001 Airtiris. Sama halnya dengan tahap sebelumnya guru menyimak video pembelajaran dan diminta untuk mengisi angket untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dilakukan guna menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran sudah layak digunakan atau tidak. Setelah diberikan angket kepada wali kelas, adapun perolehan hasil penilaian kepraktisan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Wali Kelas IV

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Kemudahan menggunakan media pembelajaran	5
2	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5
3	Kelengkapan materi	5
4	Kesesuaian antara isi materi dengan KD	5
5	Kejelasan uraian materi	5
6	Kesesuaian bahasa (pilihan kata) dalam media video pembelajaran	4
7	Tulisan pada video pembelajaran jelas	5
8	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran	4
9	Memenuhi kriteria media pembelajaran	5
Jumlah		43
Persentase		95,5
Kriteria		Sangat mudah digunakan

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap ini dengan nilai rata-rata 95,5% termasuk kriteria sangat mudah digunakan. Hal ini dikatakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dinyatakan praktis untuk digunakan tanpa revisi dengan tidak adanya komentar oleh guru yang bersangkutan.

b. Field Test (Uji Lapangan)

Pada tahap ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas IVC SDN 001 Airtiris dilakukan untuk menguji efektifitas produk yang dihasilkan. Dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* dengan soal pilihan ganda yang bentuk soalnya sama, untuk mendapatkan hasil

produk sebelum digunakan dan sesudah digunakan. Dimana soal *pretest* dan *posttest* tersebut terlebih dahulu telah di uji cobakan (divalidasi) di kelas lain yaitu pada kelas IVA di sekolah yang sama.

1. Uji Normalitas

Uji yang digunakan yakni uji *kolmogorv smirnov* terhadap data yang diperoleh yakni skor *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas
*One-Sample Kolmogorv smirnov Test***

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.127	20	.200*	.936	20	.198
<i>Posttest</i>	.200	20	.135	.890	20	.027

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa hasil uji normalitas data *pretest* diperoleh nilai sig = 0,200 dan data *posttest* diperoleh nilai 0,135. Nilai keduanya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka uji yang dipakai selanjutnya adalah uji *paired t-test*. Data olahan peneliti dapat dilihat pada lampiran 27.

2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Data yang diolah pada uji normalitas telah berdistribusi normal, maka pada tahap ini dilakukan uji *paired t-test*. Hasil olah data skor *pretest* dan *posttest* menggunakan *SPSS 22.0* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11 Uji Hipotesis
Paired Sample Correlations**

	<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pair 1 Pretest & Posttest</i>	20	.912	.000

Berdasarkan tabel diatas nilai korelasi antara dua variabel tersebut tergolong sangat kuat, dimana nilai *correlation* sebesar 0,912. Kesimpulan ini berdasarkan dengan pedoman interpretasi koefisien korelasi (Riduwan, 2014). Dapat dilihat pada tabel 3.20.

**Tabel 4.12 Hasil Uji Hipotesis
Paired t-test**

	<i>Paired Differences</i>					<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2- tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1 Pretest Posttest</i>	-33.500	15.652	3.500	-40.826	-26.174	-9.571	19	.000

Berdasarkan tabel di atas uji *paired t-test* dapat diketahui bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ maka artinya terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran dengan yang sudah menggunakan media video pembelajaran. Data olahan peneliti dapat dilihat pada lampiran 27.

Hasil analisis deskriptif data siswa kelas IVC sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* menunjukkan skor rata-rata *pretest* yaitu 52,00 dan data siswa kelas IVC setelah menggunakan media

pembelajaran aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* menunjukkan skor rata-rata *posttest* yaitu 85,50. Hal ini berarti skor rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada skor rata-rata *pretest*. Skor rata-rata menggambarkan hasil yang diraih oleh sebagian besar siswa (Wahyuni, 2020). Yang menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Hal tersebut didukung oleh penelitian Hari Suryanto et.al (2015) yang berjudul Pengembangan Multimedia *E-Learning* Berbasis *Screencast O'Maatic* pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media terdapat perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata *posttest* yaitu 83,50 lebih tinggi dibandingkan dengan skor rata-rata *pretest* yaitu 58,00.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah suatu tahap yang berisi hasil penilaian untuk melihat produk yang dibuat berhasil atau tidak. Tegeh, et al. (2014) menjelaskan bahwa tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya dilakukan perbaikan terhadap produk yang dibuat. Tahap evaluasi formatif yang dilakukan pada penelitian ini sudah dilakukan pada

tahap-tahap sebelumnya, untuk mengetahui kelayakan pada media yang dibuat. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap kompetensi yang diajarkan. Evaluasi sumatif dilakukan pada tahap *field test* dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektifitas terhadap media.

Pada tahap ini dilakukan peninjauan kembali terhadap langkah-langkah penelitian dari analisis sampai implementasi sudah terlaksana sebagaimana mestinya. Pada tahap ini analisis dilakukan dengan mewawancarai guru dan siswa untuk mengetahui analisis kebutuhan, kurikulum dan konsep. Pada tahap desain telah dilakukan pembuatan media video pembelajaran dengan materi tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 dengan materi Bahasa Indonesia, IPA dan IPS.

Pada tahap *development* dilakukan uji validasi instrument oleh ahli selanjutnya media yang digunakan divalidasi oleh ahli isi (konten), ahli bahasa dan ahli media. Setelah divalidasi oleh para ahli kemudian media diperbaiki sesuai dengan saran para ahli. Pada tahap implementasi dilakukan uji *one to one* (peseorangan) yang dilakukan oleh siswa yang memiliki kognitif yang tinggi dan siswa yang memiliki kognitif yang rendah dan *small group* dilakukan oleh lima orang siswa untuk uji praktikalitas media kemudian yang dinilai oleh wali kelas juga. selanjutnya *field test* dilakukan pada satu kelas untuk menguji efektifitas yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya pelaksanaan analisis sampai implementasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13
Evaluasi Kegiatan Pengembangan

Tahap	Instrumen Pengembangan	Keterangan
<i>Analysis</i>	1. Analisis kebutuhan 2. Analisis kurikulum 3. Analisis konsep	Telah dilaksanakan
<i>Design</i>	Pembuatan media pembelajaran rekam layar <i>screencast o'matic</i> kombinasi <i>kinemaster</i>	Telah dilaksanakan
<i>Development</i>	Penilaian ahli	Telah dilaksanakan dan disertai revisi sesuai saran
<i>Implementation</i>	1. Implementasi <i>one to one</i> 2. Implementasi <i>small group</i> 3. Implementasi <i>fiel test</i>	Telah dilaksanakan

B. Pembahasan

Penelitian ini telah menghasilkan tiga produk media video pembelajaran tema 2 subtema 3 Pembelajaran 1 kelas IV SD dengan materi Bahasa Indonesia “Teks Petunjuk”, IPA “Energi Alternatif dan IPS “Minyak Jarak sebagai Sumber Energi Alternatif”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran tema 2 subtema 3 Pembelajaran 1 kelas IV SD yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Produk dinyatakan valid jika memenuhi kriteria penilaian validator yang menyatakan produk tersebut dinyatakan valid dengan revisi atau valid tanpa revisi. Validasi dilakukan dengan melihat tiga aspek yaitu aspek isi (konten), aspek bahasa dan aspek media. Validasi tersebut di kaji oleh penilaian para

pakarnya (validator). Pada penelitian ini media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* telah dikategorikan sangat valid oleh kelima validator yang terdiri dari dua dosen untuk validasi isi (konten), satu dosen untuk validasi bahasa dan dua dosen untuk validasi media.

Praktikalitas media digunakan agar media video pembelajaran dapat digunakan oleh guru dan siswa. Praktikalitas media dapat dihasilkan setelah di uji cobakan pada siswa dengan tahap *one to one* (perseorangan) dan *small group* (kelompok kecil). Berdasarkan dari hasil evaluasi kedua tahapan tersebut media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* telah praktis dengan kriteria sangat mudah digunakan. Hal ini dapat dilihat dengan hasil rata-rata yang diperoleh dari tahap *one to one* sebesar 87,5% dan hasil rata-rata yang diperoleh tahap *small group* yaitu 90,5%. Dan Praktikalitas media yang di ujikan pada wali kelas diperoleh rata-rata 95,5% dengan tidak adanya saran ataupun komentar serta kriterianya yaitu sangat mudah digunakan. Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* telah valid dan praktis.

Hasil efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* dilihat dari hasil uji *paired t-test* dengan nilai signifikansi pada *sig.2(tailed.)* sebesar $0,000 < 0,05$ dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi

screencast o'matic kombinasi *kinemaster* telah efektif. Maka dari hasil tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* telah valid, praktis, efektif dan sudah layak untuk digunakan.

C. Keterbatasan Penelitian

Uji coba dibatasi hanya pada materi tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 dengan materi bahasa Bahasa Indonesia tentang teks petunjuk, IPA tentang energi alternatif dan IPS tentang minyak jarak sebagai sumber energi alternatif. Kemudian uji coba dibatasi hanya dengan skala kecil 5 orang siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE telah menghasilkan tiga produk video pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Media video pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan media pembelajaran pada kelas IV tema 2 selalu berhemat energi subtema 3 energi alternatif pembelajaran 1 di SDN 001 Airtiris.

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV yaitu media dirancang dengan melakukan analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. Analisis kurikulum yang bertujuan untuk menganalisis KD dan Indikator. Analisis konsep yang dilakukan untuk mengidentifikasi materi-materi yang dibahas pada pembelajaran. Tahap selanjutnya merancang pembuatan media pembelajaran dengan memvalidasi seluruh instrumen pada validator. Dilakukan pembuatan media video pembelajaran pada aplikasi *screencast o'matic* yaitu berupa *file powerpoint* yang direkam layar oleh aplikasi *screencast o'matic*. Sedangkan aplikasi *kinemaster* untuk membuat video pembelajaran semakin menarik baik berupa gambar yang bergerak, warna yang menarik, *background* yang beragam, mengedit video dan

menambah video yang telah dibuat di *screencast o'matic* untuk menggabungkan keduanya menjadi video pembelajaran. Setelah media video pembelajaran selesai dibuat media tersebut divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli isi (konten), ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian media pembelajaran diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator tersebut. Selanjutnya tahap implementasi yang terdiri dari tiga tahap yaitu *one to one* (perseorangan), *small group* (kelompok kecil) dan *field test* (uji lapangan). Tahap *one to one* dan *small group* dilakukan untuk praktikalitas media dan *field test* dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan produk sebelum dan sesudah digunakan.

Validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV dilakukan terhadap tiga aspek yaitu: isi (konten), bahasa dan media yang divalidasi oleh lima orang validator yang terdiri dari dua orang untuk memvalidasi isi (konten), satu orang untuk memvalidasi bahasa, dan dua orang untuk memvalidasi media. Berdasarkan uji kelayakan ahli media diperoleh rata-rata skor 4,8%, ahli bahasa diperoleh rata-rata 4,75% dan ahli isi (konten) diperoleh rata-rata skor 4,45% media video tersebut dinyatakan sangat valid atau layak digunakan dalam pembelajaran sesuai saran dan masukan dari validator.

Praktikalitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV dilakukan dengan diujicobakan dengan tahap *one to one*

(perseorangan) pada dua orang siswa yang berkemampuan kognitif tinggi dan siswa berkemampuan kognitif rendah, siswa menyimak video pembelajaran setelah itu mengisi lembar angket respon siswa. Tahap *small group* (kelompok kecil) pada lima orang siswa. Kelima siswa tersebut menyimak video pembelajaran setelah itu mengisi lembar angket respon siswa. Dilanjutkan dengan guru (wali kelas) menyimak video pembelajaran setelah itu mengisi angket respon guru. Kepraktisan media video pembelajaran oleh siswa *one to one* diperoleh rata-rata skor 87,5% dan *small group* diperoleh rata-rata skor 90,5% dengan kriteria sangat mudah digunakan. Tanggapan kepraktisan oleh wali kelas diperoleh rata-rata skor 95,5% memenuhi kriteria sangat mudah digunakan.

Efektifitas pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi rekam layar *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada pembelajaran tematik kelas IV dilakukan menguji instrumen soal terlebih dahulu yaitu uji validitas soal, uji reliabilitas soal, daya pembeda soal, dan tingkat kesukaran soal pada kelas IVA. Selanjutnya diberikan soal *pretest* dan *posttest* soal pilihan ganda yang bentuk soalnya sama, untuk mendapatkan hasil produk sebelum digunakan dan sesudah digunakan pada kelas IVC. Setelah itu dilakukan uji normalitas data *pretest* diperoleh nilai $sig = 0,200$ dan data *posttest* diperoleh nilai $sig = 0,135$. Nilai keduanya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakuka uji *paired t-test*. Berdasarkan hasil efektivitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster*

dilihat dari hasil uji *paired t-test* dengan nilai signifikansi pada *sig.2(tailed.)* sebesar $0,000 < 0,05$ dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* telah efektif.

B. Saran

1. Bagi guru media video pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 yang dihasilkan dapat diterima dan dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di rumah dengan pendampingan orangtua.
2. Bagi peneliti yang akan datang media video pembelajaran menggunakan aplikasi *screencast o'matic* kombinasi *kinemaster* pada tema 2 subtema 3 pembelajaran 1 yang dihasilkan dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi dari segi materi maupun penyajiannya. Oleh karena itu hal tersebut layak dijadikan kajian yang menarik untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agesti, R.R. (2019). *Pengaruh Pendekatan SAVI (Somatic, Auditori, Visual, Intelectual) Terhadap hasil belajar Pembelajaran Tematik Siawa*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang: Skripsi Tidak Dipublikasikan.
- Alami, Y. (2020). Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19. *Tarbiyatu wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2 (1), hlm. 49-56.
- Anitah, S. et al. (2008). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anjani, T. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Screencast O-Matic Mata Pelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 Pada Kelas VIII SMP*. Universitas Negeri Semarang, Semarang: Skripsi.
- Arikunto, S dan Safrudin, C. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, M. et al. (2019). Pengaruh Kemampuan Koneksi Matematika Terhadap Hasil Belajar Materi Garis Singgung Lingkaran SMPN 2 Sumbergepol Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*. 5, (1), hlm. 1-9.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Strategi Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa*. Jakarta: Depdiknas.
- Faisal, dan Lova, S.M. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV Harapan Cerdas.
- Fajariyah, L.A. (2017). "Pembelajaran Teks Report dengan Proyek "Cerdig" Berbasis Kinemaster". *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. Vol 2, (1), 152-161.
- Fauziyyah, Z. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang*. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim, Malang: Skripsi.
- Hakim, N. et al. (2020). "Manual Book Biology Scientific Camp: Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Outdoor Approach". *Biodik*. Vol 6, (1), 12-22.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad*

21. Bogor: Ghalia Indonesia.

Juanda, A. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu: Teori & Praktik Pembelajaran Tematik Terpadu Berorientasi Landasan Filosofis, Psikologis dan Pedagogis*. Cirebon: CV Confident.

Kemendikbud, (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 tahun 2014 SD kelas V*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber daya Manusia dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan Kemendikbud.

Kurniawan, D & Dewi, S.V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencasto-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3, (1), hlm. 214-219.

Lang, G., & Ceccucci, W. (2014). Information Systems Education. *Journal Information Systems Education Journal*, 12 (1).

Lukman, A., et al. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5 (2), hlm. 153–166.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoardjo: UMSIDA Press.

Peterson, E. (2007). Incorporating screencasts in online teaching. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8 (3). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v8i3.495>.

Poggiali, J. (2018). Student responses to an animated character in information literacy instruction. *Library Hi Tech*, 36 (1), hlm. 29–42. <https://doi.org/10.1108/LHT-12-2016-0149>.

Priowirjanto, et al. (2013) Materi simulasi digital, *Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre*.

Rochimah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang: Skripsi.

Rosyid, M.Z., et al. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.

Sugar, W., et al. (2010). “Examining the anatomy of a screencast: Uncovering common elements and instructional strategies”. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, Vol 11, (3), 1–20.

<https://doi.org/10.19173/irrodl.v11i3.851>.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif & RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanto, H. et al. (2015). Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast-O-Matic Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Devosi*. 5, (1), hlm. 11-21.
- Tegeh, I.M., and Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Addie Model, *Jurnal Ika*. 1, pp. 12–26, Available at:
<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Tegeh, et.al. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Trianto, A.I.B. (2015) *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Udin Saud, et al. (2013). *Konsep Dasar Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Wordpres.coma.
- Wahyuni, et.al. (2019). “Newspaper Literacy: A Practical Model Of Augmenting The Student’s Mathematical Skill In The Business Mathematics Learning In Higher Education”. *International Journal Of Scientific and Technology Research*. Vol 8, (11), 1917.
- Wahyuni, M. (2020). *Statistik Deskriptif untuk Penelitian Olah Data Manual dan SPSS Versi 25*. Bintang Pustaka Madani.