

**PENGNEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
DENGAN BANTUAN APLIKASI FOCUSKY
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD**

Indah Komalasari

Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
ambu.indah@gmail.com

Yayat Ruhiat, Luluk Asmawati

Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
yruhiat09@gmail.com, nialuluk@yahoo.com

Abstract

The development of media for thematic learning theme 8 on natural events, continues through various bases and methods. In this study conducted with the aim to produce learning video media products with the help of a focusky application. To achieve this goal, research and development (R&D) methods are used. Development of instructional media focuses on thematic learning theme 8 about natural events sub theme 1 learning 1. To determine the coherence between media and material, a validity test is conducted by media experts and material experts. The results of the product validity by the two experts obtained very decent category. Material experts obtained values of 85% for the aspect of content and 82% for aspects of learning and media experts for aspects of video display by a value of 87% and 85% for programming aspects. Furthermore, to find out the effectiveness of the media on the subject matter, a trial was carried out at SD Permata Insani Islamic School. The results of small group trials obtained a decent category with a value of 80%. Based on the results of the analysis of the two experts as well as trials on students, that the instructional video media with the help of a focusky application has met the criteria to be used as a medium for Thematic Theme 8 learning about Natural Events.

Keyword: video media, focusky applications

Abstrak

Pengembangan media untuk pembelajaran Tematik tema 8 tentang peristiwa alam , terus dilakukan melalui berbagai basis dan metode. Dalam penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky. Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan metode riset dan development (R&D). Pengembangan media pembelajaran focus pada pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam sub tema 1 pembelajaran 1. Untuk mengetahui koherensi antara media dan materi, dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validitas produk oleh ke dua ahli diperoleh kategori sangat layak. Dari ahli materi diperoleh nilai sebesar 85% untuk aspek isi dan 82 % untuk aspek pembelajaran serta ahli media untuk aspek tampilan video sebesar nilai 87% serta untuk aspek pemograman 85%. Selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas media terhadap materi pelajaran, dilakukan uji coba di SD Permata Insani Islamic School. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh kategori layak dengan nilai sebesar 80%. Berdasarkan hasil analisis kedua ahli serta uji coba pada siswa, bahwa media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky telah memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media untuk pembelajaran Tematik Tema 8 tentang Peristiwa Alam.

Kata kunci: media video pembelajaran, aplikasi focusky

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan suatu mata pisau tajam yang akan menjadi dasar dalam suatu mata rantai pengetahuan seseorang. Pendidikan dasar berperan dalam pembentukan karakter serta watak siswa agar memiliki kemampuan dalam intelektual maupun spiritual, berilmu pengetahuan yang cerdas, menguasai teknologi dan informasi yang global serta memiliki daya cipta tinggi.

Bantuan multimedia dalam pembelajaran muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah difahami sehingga suasana belajar yang tadinya menegangkan dan bersifat bosan akan menjadi menyenangkan. Media yang semakin bervariasi menuntut guru untuk dapat memilih, merancang dan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Oleh karena itu, media harus memadai dan guru harus menciptakan sendiri alat dan media pembelajaran tersebut. Penggunaan media yang pasif dan monoton kurang optimal sehingga, menimbulkan kondisi pembelajaran yang kurang kondusif dan tidak bisa

memusatkan perhatian peserta didik, maka dalam hal ini perlu adanya media yang dapat memberikan solusi yang menggabungkan berbagai elemen media yang dapat mendesain lingkungan belajar yang ceria dalam memahami konsep pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang pembelajaran sesuai dengan empat rekomendasi strategi dalam menyukseskan Pendidikan di abad 21 yaitu 1. *learning to learn* (belajar untuk mengetahui atau menggali informasi yang ada disekitarnya) 2, *Learning to be* (belajar untuk mengenal dirinya/ mengembangkan diri. 3, *learning to do* (belajar melakukan atau mengerjakan) 4, *learning to be together* (memuat bagaimana hidup dalam masyarakat yang saling bergantung dan mampu bekerjasama).

Pendahuluan harus berisi (secara berurutan) latar belakang umum, kajian literatur terdahulu (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, pernyataan kebaruan ilmiah, dan permasalahan pengabdian. Di bagian akhir pendahuluan harus dituliskan tujuan pengabdian tersebut.

Di dalam format artikel ilmiah tidak diperkenankan adanya tinjauan pustaka sebagaimana di laporan pengabdian, tetapi diwujudkan dalam bentuk kajian literatur terdahulu (*state of the art*) untuk menunjukkan kebaruan ilmiah artikel pengabdian tersebut. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya penelitian ini bertujuan untuk :Untuk memahami proses desain media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky, Untuk memahami tahapan proses pembelajaran dengan aplikasi focusky., Untuk menunjukan keefektifan penggunaan media video pembelajaran berbasis focusky terhadap pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 , Untuk menjelaskan hasil produk video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada pembelajaran tematik tema 8 sub 1 pembelajaran 1.

B. KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Media Video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil permasalahan yang ditemukan di atas, maka perumusan masalahnya sebagai berikut:

- a. Bagaimana desain media video pembelajarandengan bantuan aplikasi focusky.
- b. Bagaiman tahapan proses pembelajaran dengan aplikasi focusky?
- c. Bagaimana efektifitas penggunaan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky terhadap pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 ?
- d. Bagaimana hasil produk media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada pembelajaran tematik tema 8 sub 1 pembelajaran 1 ?

informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Pembelajaran Tematik

Triatno mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan model webbed. Pembelajaran model wbed adalah pembelajaran yang menggunakan model tematik. Tematik ini pengembangannya dimulai dari menentukan tema tertentu. Setelah tema ditentukan kemudian dikembangkan kedalam sub-sub tema dengan memperhatikan kaitannya dengan bidang -bidang studi yang bias dihubungkan. Dari sub-sub tema inilah dikembangkan aktivitas belajar yang harus dilakukan oleh murid Triatno (2010 : 61-62).

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan yang menjadi pokok pembicaraan . Selanjutnya menurut Kuandar, “ Tema merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan suatu konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran tematik, tema diberiakn dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satuan yang utyuh, memperkaya pembendaharaan

Bahasa eserta didik dan membuat pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada murid. Keterpaduan dalam pembelajaran ni dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar. Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat didalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka.

3. Definisi *Focusky*

Focusky adalah salah satu software yang digunakan untuk menampilkan bahan presentasi(Eduinformasi.blogspot.com:2 017). Aplikasi ini dirancang agar pengguna dapat membuat prese tasi animasi yang interaktif mengenai berbagai topik. Aplikasi ini juga mendukung metode drag and drop, untuk mempermudah pembuatan presentasi .

Focusky menyediakan kanvas tak terbatas untu diedit dan disesuaikan, Sehingga tidak perlu khawatir jika gambar yang diperbesar akan buram. *Focusky* ini mirip dengan powerpoint

namun tampilan *focusky* ini lebih menarik. Cara membuatnya sedikit rumit, namun jika kita mau bersungguh – sungguh membuatnya hasilnya akan bagus. Sebelum mengoprasikan software ini kita harus mengetahui terlebih dahulu apa fungsi dari masing-masing icon yang disediakan, agar pada saat kita membuatnya hasilnya akan bagus. *Software focusky* belum banyak digunakan karena masih asing ditelinga kita, *software* ini sebagian layanan yang disediakan menggunakan akses berbayar. misalnya saat kita ingin mempublish hasil karya kita, maka akan dikenakan biaya.

Pada tahap pembuatan *focusky*, kita tidak harus terhubung ke data internet, namun untuk beberapa layanan hanya bisa digunakan saat kita terhubung dengan internet. Misalnya saat kita ingin menambahkan gambar-gambar yang asli disediakan oleh *software focusky* ini maka kita harus terhubung dengan internet.

Kelebihan aplikasi *focusky* diantaranya yakni :

- a. Menyajikan template yang menarik
- b. Mampu membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.
- c. *Focusky* merupakan salah satu *software* presentasi yang penggunaannya mudah dan hasilnya bagus.
- d. *Focusky* menyediakan banyak sekali template yang bisa dimanfaatkan untuk membuat presentasi, Tidak perlu susah-susah buat dari awal, guru tinggal melakukan pengeditan pada template yang tersedia dan sesuai kebutuhan. Namun guru juga dapat mendesain sendiri sesuai dengan keinginan.
- e. Mampu menumbuhkan dan mengembangkan ide kreatifitas dalam mendesain.
- f. Selain ratusan template yang tersedia, banyak *tool* yang dapat digunakan untuk menambah objek baru, gambar edit teks, music, grafik, video dan masih banyak lagi.
- g. Selain membuat di dalam aplikasi ini, pengguna juga dapat mengimport file dari

- powerpoint,dan file dengan format SWF.
- h. Memudahkan seseorang yang baru belajar membuat tampilan media presentasi yang menarik.
 - i. Tampilan dari focusky yang unik akan bisa menarik perhatian siswa

ketika proses pembelajaran. Salah satu *tool* yang unik adalah adalah penambahan musik, ketika pengguna mengimport musik dan menenatkannya dalam salah satu fram presentasi.

C. METODE PENELITIAN

Pendekatan dan metode pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD (Research and Development) Mengadaptasi model borg and Gall Bagian metode penelitian ini menguraikan langkah-langkah penyelesaian masalah.

Research and Development difahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* (penelitian) dan diteruskan dengan *development* (pengembangan). Kegiatan *Research* dilakukan untuk mendapat[atkan informasi tentang kebutuhan pengguna(*need assessment*), sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat

keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi lima langkah pengembangan yaitu tahap pra pengembangan, tahap desain produk, tahap pengembangan produk, tahap uji coba produk dan tahap revisi produk.

1. Potensi dan masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada mata pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 dikelas 1 Sekolah Dasar, peneliti melakukan observasi dan wawancara guna mencari potensi dan masalah di sekolah SD Permata Insani Islamic School. Berdasarkan hasil observasi sarana dan prasarana seperti halnya jaringan internet atau *wifi* yang mendukung proses pembelajaran, sarana

lab komputer yang memadai, sedangkan masalah yang ada ialah belum dikembangkannya media pembelajaran berupa video animasi dengan pokok bahasan tematik tema 8 khususnya tentang materi proses siang dan malam, dan keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta penguasaan teknologi yang masih rendah sehingga guru kurang aktif untuk memanfaatkan media tersebut di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru, terbatas pada media cetak yang berupa gambar untuk menjelaskan materi. Serta tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda dalam memahami materi pembelajaran, dengan adanya potensi tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 pembelajaran

1. Potensi tersebut berguna meminimalisir masalah pembelajaran di kelas.

2. Pengumpulan Data

Masalah yang ditemukan pada pra penelitian dijadikan sebuah potensi bagi peneliti, sehingga dikumpulkan

berbagai informasi mengenai media pembelajaran baru. Peneliti mencari informasi melalui jurnal, buku, dan internet untuk mengetahui penelitian yang menunjang pada media pembelajaran berikut cara pengoperasian dari media tersebut. Serta data yang diperoleh dari pra penelitian dikumpulkan yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan perencanaan untuk membuat media pembelajaran.

3. Desain Produk

Tahapan ini digunakan untuk membuat produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada pembelajaran tematik tema 8. Pada tahap ini ada beberapa hal yang menjadi perhatian khusus dalam mengembangkan media video pembelajaran pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky yaitu melakukan observasi, menentukan jenis media yang sesuai, mengembangkan GBIM, peta materi, *flowchart* dan juga naskah media video animasi meliputi merealisasikan program sesuai naskah yang telah dibuat sebelumnya.

Membuat media yang telah disusun melalui naskah media pembelajaran kedalam bentuk grafis, animasi, teks, suara. Pembuatan desain grafis/animasi, maka akan diperoleh wujud nyata dari *storyboard* yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Validasi Desain

Setelah desain dihasilkan, kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk berupa media secara rasional akan lebih efektif karena validasi bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional belum fakta lapangan. Kegiatan validasi dapat dilakukan dengan melibatkan ahli di bidang pengembangan produk.

5. Revisi Desain

Revisi desain bertujuan untuk memperbaiki kelemahan yang didapat setelah dilakukan validasi oleh validator ahli pada tahap sebelumnya. Kekurangan diketahui dari hasil validasi dan saran dari pakar pada proses validasi Setyosari (2013: 293). Setelah produk direvisi dan mendapatkan predikat baik, maka produk tersebut dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

6. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi desain selesai dilanjutkan ke tahap uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat efektifitas, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang telah dikembangkan. Untuk uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil (*Small Group Tryout*) dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil di lakukan di SD Permata Insani Islamic School dengan 10 responden. Selanjutnya uji coba lapangan (*Field Try-Out*) dilakukan dengan 20 peserta di SD Permata Insani Islamic School.

7. Revisi Produk

Peneliti menguji media video pembelajaran tematik sebagai media pembelajaran oleh para ahli dan direspon oleh peserta didik. Apabila masih ada bagian produk belum seperti apa yang diharapkan, maka peneliti akan merevisi produk terhadap kelemahan tersebut sampai menjadi produk final yang siap digunakan sebagai media pembelajaran.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Kebutuhan (potensi dan masalah)

Hasil analisis kebutuhan siswa kelas 1 SD Permata Insani Islamic School yang bersesuaian dengan materi tema 8 sub tema 1 pembelajaran 1 adalah sebagai berikut:

Berdasarkan observasi, siswa kelas 1 Sekolah Dasar Permata Insani Islamic School, pembelajaran tematik tema 8 sub 1 pembelajaran 1 masih mengalami kendala yang dikarenakan penyajian materi dalam pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga pembelajaran yang searah dan menjadikan siswa kurang mampu mengeksplorasi dirinya, guru belum mampu mengelola pembelajaran dengan baik dan masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa adanya media penunjang dalam pemberian materi. Untuk mengatasi kendala ini, salah satunya dapat dilakukan mengembangkan media pembelajaran dengan pembuatan media berupa video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

2. Pengumpulan Data

Setelah analisis kebutuhan lengkap maka tahap selanjutnya adalah

mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan multimedia interaktif. Referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu:

- a. Buku “Multimedia Pembelajaran yang inovatif “oleh Muhammad Rusli, Dadang Hermawan dan Ni Nyoman Supuwingsih.
- b. Buku “Media Pembelajaran “ Arsyad azhar. Sedangkan materi didapat dari :
 - 1) Buku Tematik Tema 8 tentang peristiwa alam (buku guru).
 - 2) Buku Tematik Tema 8 tentang Peristiwa alam (buku siswa)
 - 3) Rpp Tematik tema 8 tentang peristiwa alam sub tema 1 pembelajaran 1.

3. Desain Produk

Tahap Desain merupakan tahapan perencanaan pembuatan video pembelajaran secara keseluruhan, proses penyusunan dan pengorganisasian materi yang berpatokan pada indikator pembelajaran menjadi kesatuan yang sistematis. Langkah pada tahapan desain yaitu menyusun peta kebutuhan multimedia interaktif (video pembelajaran), menentukan struktur

video pembelajaran , proses yang dilakukan pada tahapan desain diuraikan sebagai berikut :

a. Menyusun peta kebutuhan video pembelajaran

Penyusunan peta kebutuhan video pembelajaran dilakukan memperhatikan SK dan KD serta indicator pencapaian kompetensi. Peta kebutuhan multimedia interaktif (video pembelajaran) disusun untuk memudahkan peneliti dalam mengurutkan materi- materi yang akan disajikan dalam video pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis pada peta kebutuhan video pembelajaran adalah :

- 1) Menetapkan satuan pelajaran yang akan dijadikan batas/lingkup kegiatan.
- 2) Mempelajari RPP tematik tema 8 tentang peristiwa alam sub tema 1 pembelajaran 1.

b. Garis Besar Isi Media

GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam membuat video pembelajaran. GBIM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan. GBIM berisi pokok-pokok media yang akan ditampilkan dalam produk video pembelajaran dengan

bantuan aplikasi focusky tentang peristiwa alam terjadinya siang dan malam. GBIM berisi mengenai Kompetensi dasar, Indikator yang disesuaikan dengan materi pokok peristiwa alam sehingga tercipta ketersesuaian dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penyusunan GBIM merujuk pada silabus dan Rpp yang dimiliki oleh guru.terdapat di lampiran.

c. Penyusunan Storyboard

Penyusunan Storyboard merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi pembuatan multimedia interaktif berupa video pembelajaran serupa dengan video pembelajaran pada umumnya, yaitu terdapat keterangan scene, keterangan tampilan visual, keterangan narasi dan audio. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya. Storyboard terdapat dalam lampiran.

d. Penyusunan Naskah

Penyusunan naskah merupakan tahap awal sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media video pembelajaran serupa dengan naskah pada umumnya, yang terdiri dari scene,

keterangan tampilan visual dengan adegan, serta keterangan narasi dan audio. Isi dari naskah merupakan rancangan awal desain produk yang akan di buat nantinya. Terdapat dalam lampiran.

e. Produksi

1) Pra Produksi

Dalam tahap ini dimulai dengan mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat multimedia interaktif berupa video pembelajaran seperti: laptop, aplikasi focusky, koneksi internet dan microfone.

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi video pembelajaran. Persiapan dimulai dengan membuka aplikasi focusky kemudian dilanjutkan dengan memasukkan materi-materi yang terkait dengan pembelajaran yang relevan.

2) Produksi

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah yang sudah dibuat. Pembuatan dimulai dengan memilih karakter kartun yang akan mengisi video pembelajaran tersebut, ada pada bagian kanan template focusky.

4. Tahap validasi Ahli

Pada tahap ini produk yang sudah jadi divalidasi oleh pihak yang berwenang untuk ahli media produk ini di validasi oleh Bapak Dr. Lukmanul Hakim sebagai dosen media pembelajaran di Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa , dan untuk Ahli materi di validasi oleh Ibu Juju Juhaeriyah M.Pd, beliau merupakan guru senior di Sekolah Dasar Al-Itqon dan memiliki latar belakang sekolah di S2 Prodi PGSD.

5. Tahap Revisi Desain

Setelah produk di validasi oleh ahli media dan materi maka produk tersebut direvisi agar produk tersebut bisa dipergunakan dengan baik.

1) Ahli Materi

Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli materi agar peneliti tahu apakah ada kesalahan dalam hal materi atau isi yang terdapat dalam video pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar ketika media akan diterapkan sesuai dengan pembelajaran yang akan dipelajari. Saran yang diterima peneliti adalah dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Revisi ahli materi

No	Revisi	Tindak Lanjut
1	Bahasa yang digunakan baiknya lebih sederhana agar peserta didik lebih memahami dikarenakan sasarannya adalah anak kelas rendah.	Memperbaiki Bahasa yang lebih sederhana lagi
2	Untuk materi PPKN baiknya diberikan suara dari karakter	Karakter ini membacakan, lambang dan isi sila ke Lima

2) Ahli Media

Produk yang sudah jadi diujikan kepada ahli media, agar peneliti tahu apakah ada kekurangan dalam hal media, tampilannya, kualitas dan hasil produk. Hal ini bertujuan agar dalam

penerapan media mudah dipahami oleh peserta didik. Saran yang diterima peneliti ketika melakukan uji coba produk kepada ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Revisi ahli media

No	Revisi	Tindak Lanjut
1	Bentuk huruf harus bervariasi	Mengubah beberapa bentuk huruf
2	Tampilan huruf harus di perjelas	Menambah ukuran huruf
3	Suara dalam video harus jelas	Memperbaiki volume suara
4	Durasi penayangan jangan terlalu lama nanti membuat peserta didik jenuh	Durasi disesuaikan dengan kebutuhan.

6. **Kelayakan Video Pembelajaran Tematik**

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan video pembelajaran, bisa diketahui bahwa produk video pembelajaran dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam

proses pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat validasi konten terhadap ahli materi da ahli media.

Berdasarkan pada data hasil pengujian produk video pembelajaran

oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakan di dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran ini dikatakan valid karena hasil pengujian, hasil persentase untuk aspek isi 85 % sedangkan untuk aspek pembelajaran 82 % dari nilai maksimal 100%.

Penilaian ahli materi dari aspek isi mendapatkan penilaian 85% dengan kategori sangat baik dan dari aspek pembelajaran mendapatkan penilaian 82% dengan kategori sangat baik. Hal ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang dicapai. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman(2010) bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana peserta didik akan pergi, bagaimana siswa tau harus kesana dan bagaimana siswa tahu bahwa telah sampai tujuan. Hal ini juga di dukung oleh teori Daryanto (2010:56) bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan bahwa materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan.

Melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek tampilan video memiliki kategori sangat baik dengan 87 %. Dari aspek pemograman dengan 85 % dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori layak dan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran tematik tetma 8 tentang peristiwa alam dikatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pernyataan diatas diperkuat dengan penjabaran analisis angket pada aspek tampilan video mendapatkan skor 87 % dengan kategori sangat baik . Hal ini sesuai dengan teori Daryanto (2010:53) yang menyatakan bahwa media pemnelajaran harus memiliki lebih dari satu media yang konvergen.

Aspek tampilan program terdiri dari kesesuaian dengan karakter siswa mendapatkan skor 87% dinyatakan sangat baik sesuai dengan teori yang dinyatakan Sadiman (2002:47) bahwa dalam pengembangan multimedia harus

diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media dalam mengembangkan media untuk siswa SD berbeda dengan siswa SMP.

7. Hasil produk Video Pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan video pembelajaran, bisa diketahui bahwa produk video pembelajaran dinyatakan bisa dilakukan uji kelayakan di dalam proses pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam. Hal ini bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat validasi konten terhadap ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan pada data hasil pengujian produk video pembelajaran oleh ahli materi dikatakan valid dan bisa diujikan untuk menilai kelayakan di dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran ini dikatakan valid karena hasil pengujian, hasil persentase untuk aspek isi 85 % sedangkan untuk aspek pembelajaran 82 % dari nilai maksimal 100%.

Penilaian ahli materi dari aspek isi mendapatkan penilaian 85% dengan kategori sangat baik dan dari aspek pembelajaran mendapatkan penilaian 82% dengan kategori sangat baik. Hal

ini diartikan bahwa program yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang dicapai. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sadiman(2010) bahwa tujuan pembelajaran dapat memberi arah kemana peserta didik akan pergi, bagaimana siswa tau harus kesana dan bagaimana siswa tahu bahwa telah sampai tujuan. Hal ini juga di dukung oleh teori Daryanto (2010:56) bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan bahwa materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan.

Melalui data yang diperoleh dapat diartikan bahwa ahli media menyebutkan bahwa dari aspek tampilan video memiliki kategori sangat baik dengan 87 %. Dari aspek pemrograman dengan 85 % dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut didasarkan pada rentang acuan kategori layak dan memadai untuk bisa dilakukan uji kelayakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari beberapa deskripsi data diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran

tematik tetma 8 tentang peristiwa alam dikatakan layak untuk dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pernyataan diatas diperkuat dengan penjabaran analisis angket pada aspek tampilan video mendapatkan skor 87 % dengan kategori sangat baik . Hal ini sesuai dengan teori Daryanto (2010:53) yang menyatakan bahwa media pemnelajaran harus memiliki lebih dari satu media yang konvergen.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *focusky* didasari oleh model pengembangan RnD. Tahapan dalam pengembangan media video pembelaaran dengan bantuan aplikasi *focusky* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan maslah, pengumpulan data dan materi produk, desain ,naskah dan produk media video pembelajaran, pengujian, revisi, validasi ,dan implementasi di

Aspek tampilan program terdiri dari kesesuaian dengan karakter siswa mendapatkan skor 87% dinyatakan sangat baik sesuai dengan teori yang dinyatakan Sadiman (2002:47) bahwa dalam pengembangan multimedia harus diperhatikan karakteristik pengguna dalam mengembangkan media dalam mengembangkan media untuk siswa SD berbeda dengan siswa SMP.

- sekolah yang di teliti kemudian di evaluasi. Media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi *focusky* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas I SD pada pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam di SD Permata Insani Islamic School.
2. Media video pembelajaran ini yang telah disusun selanjutnya diukur keefektifannya berdasarkan pendapat para ahli dan siswa sebagai berikut: Dicapai prosentase 85% dari aspek isi dan 82% dari aspek pembelajaran. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi dalam

media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada pembelajaran tematik tema 8 termasuk dalam kategori layak. Untuk pengukuran oleh ahli media di dapat prosentase sebesar 87% dari aspek tampilan dan 85% dari aspek pemrograman. Hal ini diartikan bahwa media video

pembelajaran termasuk dalam kategori layak. Dari siswa didapatkan prosentase sebesar 80%, hal ini dapat diartikan bahwa media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi focusky pada pembelajaran tematik tema 8 tentang peristiwa alam termasuk dalam kategori layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, S. (2012). *Penelitian Kausalitas*. Surabaya: elearningunesa.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, a. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Grafindo Persada.
- Emzir. (2013). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dzamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firdaus. (2006). *Reformasi Pembelajaran Menuju Kualitas Insan Bertaraf Dunia*. Pekanbaru: CV Mitra Irzani.
- Innesa. (2015). *pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kuswanto, J., & yosita. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknologi Komunikasi dan Informasi Kelas VIII . *Innovative Journal of Curriculum and Educational Tecnology*, 58.
- Muhmidayeli. (2010). *Filsafat Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Mulyasa. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramayulis, & samsulrizal. (2010). *Filsafaat Pendidikan Islam Telaah sistem Pendidikan dan pemikiran*

- para tokoh Cet 2* . Jakarta: Kalam Mulia.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori,Praktik dan penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saud, u. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Reineka Cipta. Sukardi, M. (2011). *Evaluasi Pendidikan,prinsip dan Operasionanlnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutirjo, & mamik, i. S. (2004). *Tematik Pembelajaran efektif dalam kurikulum 2004*. malang: batu media publishing.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan (RnD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2013). *Dasar dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Surasmi, & Wuwuh Asrining. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII* (p. 526). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Trianto. (2014). *Pembelajaran Terpadu konsep strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ (2010). *Model Pembelajaran TerpaduKonsep Strategi dan Implementasinya Dalam kurikulum tingkat satuan Pendidikan* . Jakarta: Bumi Aksara.
- _____ (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara