



## PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL CORE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TERINTEGRASI TEMA 1 KELAS V SD

Dewa Ayu Made Manu Okta Priantini  
Universitas Dwijendra, Denpasar, Indonesia

Surel: [manuokta@undwi.ac.id](mailto:manuokta@undwi.ac.id)

Abstrak	
<b>Kata Kunci:</b> Bahasa Indonesia; Model CORE; Video Pembelajaran	Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran bagi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga minat siswa untuk belajar kurang maksimal. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan ( <i>research and devlopment</i> ) model ADDIE. Subyek uji coba penelitian adalah siswa kelas V SD N 6 Kesiman. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar evaluasi (angket). Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian terhadap produk media dilaksanakan berdasarkan enam aspek, yaitu: aspek isi bidang studi/ dengan persentase tingkat pencapaian 88.05% (layak); ditinjau dari aspek desain pembelajaran dengan persentase tingkat pencapaian 84.65% (layak); ditinjau dari aspek media pembelajaran dengan persentase tingkat pencapaian 87.00% (layak); ditinjau dari aspek uji coba perorangan, dengan persentase tingkat pencapaian 91.55% (sangat layak); uji coba kelompok kecil, dengan persentase tingkat pencapaian 93.40% (sangat layak); dan ditinjau dari aspek uji coba lapangan dengan persentase tingkat pencapaian 92.46% (sangat layak). Dengan demikian produk media video pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.
Abstract	
<b>Keywords:</b> Indonesian Language; CORE Model; Development, Learning Video Media	<i>The problem behind this research is the lack of learning media for students in Indonesian language subjects so that students' interest in learning is less than optimal. This research is a research and development (research and development) ADDIE model. The subjects of the research trial were fifth grade students of SD N 6 Kesiman. The data collection instrument used was an evaluation sheet (questionnaire). Data analysis used descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the assessment of media products are carried out based on six aspects, namely: the aspect of the content of the field of study / with a percentage level of achievement of 88.05% with a decent predicate; viewed from the aspect of learning design with a percentage level of achievement of 84.65% predicate worthy; in terms of the aspect of learning media with a percentage level of achievement of 87.00% predicate worthy; viewed from the aspect of individual trials, with a percentage level of achievement of 91.55% Predicat is very feasible; small group trial, with an achievement level of 93.40% with a very decent predicate; and viewed from the aspect of field trials with a percentage level of achievement of 92.46% the predicate is very feasible. Thus, this learning video media product has a good level of validity and is suitable for use in the learning process in Indonesian subjects.</i>
<b>Diterima/direview/ publikasi</b>	14 Desember 2021/ 04 Januari 2022/ 20 Maret 2022
<b>Permalink/DOI</b>	<a href="http://dx.doi.org/10.23887/jjpbs.v12i1.42154">http://dx.doi.org/10.23887/jjpbs.v12i1.42154</a>
	<i>This is an open access article under the <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA</a> license. Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i>



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa maka tercipta sumber daya manusia yang memiliki kualitas unggul. Masyarakat yang sadar pentingnya pendidikan selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas dirinya membekali diri dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan. Mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tentunya melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah yaitu proses penyampaian informasi atau pesan dari guru kepada siswa melalui berbagai cara untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran sangat ditentukan dengan keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran di dalam kelas bergantung pada keahlian guru dalam menggunakan metode dan memahami komponen pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang baik bagi siswa.

Proses pembelajaran yang baik bagi siswa menurut Susanto (2013) harus memberikan aktivitas belajar untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa. Proses pembelajaran yang diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, dapat membuat siswa terbiasa hanya menimbun dan menghafal informasi tanpa memaknai informasi yang diperoleh tersebut. Menurut teori belajar bermakna dari Ausubel, pembelajaran menjadi lebih bermakna apabila terdapat suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan seperti fakta atau generalisasi yang telah dipelajari atau diingat oleh siswa. Pembelajaran yang dimulai dari pengaitan informasi lama dengan informasi baru yang dipelajari oleh siswa membuat pembelajaran menjadi bermakna sehingga terjadi proses pengembangan keterampilan berpikir siswa salah satunya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting karena dapat dijadikan sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk keperluan menyangkut berbagai masalah, sarana pengembangan penalaran, serta sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khazanah kesusastraan Indonesia.

Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, guru dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang dirasa mampu meningkatkan motivasi siswa. Dengan mengembangkan media pembelajaran, guru akan lebih dibantu dalam pembelajarannya dan siswa pun akan lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran (Wisudariani, 2021). Namun dalam kenyataan yang terjadi di lapangan, siswa kurang tertarik dan cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran siswa sering diminta untuk terus membaca sehingga siswa jenuh dan tidak maksimal dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diakibatkan karena kurangnya kreativitas guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

Pada masa pandemi Covid-19, pembelajaran jenjang sekolah dasar dilakukan dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh secara daring (Priantini, 2021). Saat pembelajaran tatap muka guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menghubungkan keterkaitan antara konsep sehingga pembelajaran lebih bermakna (Adnyani, Ni Made Rai



Wisudariani, Gede Aditra, 2021). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru sekolah dasar di SD N 6 Kesiman, pada saat pembelajaran daring hal itu sulit untuk dilakukan. Buku pembelajaran matematika sebagai bahan ajar kepada siswa tidak cukup untuk pembelajaran karena bersifat abstrak dan memiliki materi yang terbatas, buku hanya langsung menyampaikan suatu informasi tanpa memberitahu siswa keterkaitannya dengan konsep lainnya, pada bahasan pembuatan cerita bergambar, misalnya. Dalam buku tersebut tidak dijelaskan karakteristik maupun pengertian tentang cerita bergambar.

Media video yang diunduh melalui Youtube sering dijadikan sebagai alternatif guru dalam memberikan pembelajaran secara daring. Namun, video yang diberikan hanya menyampaikan materi yang sudah ada pada buku tanpa memperdalam informasi yang membuat siswa tidak mampu memahami konsep dari materi pembelajaran. Keterbatasan media video yang ditemukan di antaranya yakni tidak memberikan fasilitas pada siswa untuk dapat melatih keterampilan berpikir kritis dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Media video memanglah sebuah media yang hanya memberikan aktivitas belajar satu arah kepada pengguna, namun terlepas dari itu media video seharusnya mampu membantu guru menyampaikan informasi secara mendalam kepada siswa, terdapat aktivitas belajar yang mengarah dan melatih keterampilan berpikir siswa dalam mengkoneksikan pengetahuannya, sehingga siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya dan membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

Keterbatasan media video pembelajaran yang ada juga terkait dengan keterbatasannya dalam menyampaikan konsep-konsep pengetahuan yang bermakna bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami pembelajaran dan cenderung menghafal. Jika siswa hanya memiliki kecenderungan menghafal dalam pembelajaran, dampaknya akan membuat siswa tidak memahami konsep, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru hendaknya menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya (Susanto, 2013). Siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut. Dengan demikian pada pembelajaran baik secara daring maupun tatap muka, guru memerlukan suatu media pembelajaran yang tidak hanya memuat materi pembelajaran namun juga memberikan konsep-konsep yang bermakna dan dapat dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai perantara penyampaian pesan atau informasi kepada siswa, membantu siswa aktif membentuk, menemukan dan mengembangkan pengetahuannya. Menurut Rohani (2019) media pembelajaran dikelompokkan menjadi media audio, media visual, media audio, proyeksi visual diam, proyeksi visual diam dengan audio, visual gerak, visual gerak dengan audio dan benda. Media visual gerak dengan audio sering disebut media video. Media video dalam pembelajaran adalah media yang menyajikan suara dan gambar yang bergerak yang berisikan konsep, prinsip dan prosedur yang membantu siswa untuk memahami materi (Priantini, 2020; Samri, dkk., 2020; Rubini, dkk., 2018; Riyanto & Gunardhi, 2017). Membuat atau merancang suatu video pembelajaran yang bermakna bagi siswa, membuat siswa menjadi lebih memahami konsep dengan mengkoneksikan pengetahuannya diperlukan langkah-langkah penting dan terstruktur agar memiliki skenario pembelajaran yang mudah dipahami dan bermakna bagi siswa. Maka



diperlukan sebuah media video yang mengadaptasi sebuah model pembelajaran menjadi skenario video pembelajaran salah satunya adalah model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*).

Menurut Shoimin (2014) model CORE merupakan salah satu model pembelajaran inovatif pada Kurikulum 2013 yang memiliki langkah-langkah menghubungkan informasi lama dan informasi baru dan antarkonsep, mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi, merefleksi dan mendalami kembali informasi yang telah didapat, serta mengembangkan dan menggunakan informasi tersebut. Model pembelajaran CORE berkaitan dengan teori pembelajaran bermakna dari Ausubel yang menjelaskan bahwa belajar bermakna adalah proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang sudah dimiliki dalam struktur kognitif siswa. Hal ini berkaitan dengan langkah pertama pada model pembelajaran CORE yaitu *connecting*, siswa mendapatkan aktivitas belajar untuk mengoneksikan atau mengaitkan antara konsep yang telah dipelajari siswa dengan konsep yang sedang dipelajari.

Sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memaknai materi pembelajaran, diperlukan suatu inovasi dalam mengembangkan pembelajaran agar menjadi menarik, bermakna dan mudah dipahami. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis model CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*) pada pokok bahasan cerita bergambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia tema 1 kelas V SD.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran berbasis model CORE pada pokok bahasan cerita bergambar kelas V SD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Tegeh, dkk (2014) model ADDIE adalah suatu model pengembangan yang memiliki langkah-langkah sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Ahli yang dilibatkan pada tahap validasi yakni ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Subyek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 6 Kesiman. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data ini adalah metode wawancara tidak terstruktur, metode kuesioner dan metode tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa tes dan angket. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada tahapan Uji Ahli Isi mata kuliah, produk ini telah diujikan dan dinilai oleh seorang ahli isi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Uji validitas menggunakan instrumen angket. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 88,05% dengan kualifikasi/predikat baik/ layak sehingga tidak perlu untuk direvisi. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi pada media tersebut sesuai dengan tuntutan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.



Media ini juga didukung dengan kesesuaian animasi, gambar, teks, suara pada video sehingga materinya mudah dipahami oleh siswa dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Pada tahapan kedua yakni Uji Ahli Desain Pembelajaran yang dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari uji ahli isi mata kuliah. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran, media yang dikembangkan diujicobakan kepada ahli desain pembelajaran untuk mendapatkan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari segi desain pembelajaran. Media pembelajaran diujicobakan kepada seorang ahli desain pembelajaran. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 84,65% dengan kualifikasi/predikat baik/layak dan tidak perlu direvisi. Hal tersebut dikarenakan media ini sudah sesuai dengan indikator yang telah ditentukan, serta penyajian materi yang disajikan dalam bentuk gambar, animasi, teks, serta suara menghasilkan media yang mudah dipahami dan lebih menarik untuk dibelajarkan.

Pada tahapan ketiga yakni uji ahli media pembelajaran yang dilakukan setelah uji coba ahli isi mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran media. Produk media video pembelajaran diujicobakan kepada seorang ahli media pembelajaran. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 87,00% dengan kualifikasi/predikat baik/layak dikarenakan kualitas tampilan animasi, nilai estetika penyajian animasi, kemudahan pengoperasian secara keseluruhan pada video pembelajaran sehingga menurut uji ahli media, media ini tidak perlu direvisi.

Tahapan keempat adalah uji coba media pembelajaran untuk perorangan. Subjek yang dijadikan sebagai subjek penelitian ini adalah siswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjumlah sebanyak 3 orang siswa. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 91,55% dengan kualifikasi/predikat sangat baik/sangat layak. Hal tersebut dikarenakan sudah sesuai dengan unsure-unsur yang mendukung media video pembelajaran yakni kesesuaian tata letak gambar dengan teks, kualitas sound effect/fx, tingkat kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan media sehingga materi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik, tidak membosankan serta dapat memotivasi siswa dalam belajar dan media tidak perlu lagi direvisi

Tahap kelima yaitu Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba ini dilakukan setelah melalui tahap uji coba perorangan yang melibatkan 15 responden atau siswa. Penilaian yang dilakukan oleh 15 orang siswa ini tetap difokuskan pada aspek materi dan media secara keseluruhan, baik fisik maupun non-fisik, termasuk juga dari segi teknis pengoperasian. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi pap tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 93,40% dengan kualifikasi/predikat sangat baik/sangat layak kesesuaian tata letak gambar dengan teks, kualitas sound effect/fx, tingkat kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan media pada media video pembelajaran sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. sehingga media ini tidak perlu direvisi.

Tahap terakhir yang dilakukan yakni Uji Coba Lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan setelah melalui tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan dua puluh orang siswa sebagai responden. Penilaian yang dilakukan tetap difokuskan pada aspek materi dan media secara keseluruhan, baik fisik maupun non-fisik,



termasuk juga dari segi teknis pengoperasian. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 5, persentase tingkat pencapaiannya adalah 92.46% dengan kualifikasi/predikat sangat baik/sangat layak kesesuaian tata letak gambar dengan teks, kualitas sound effect/fx, tingkat kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan media pada media video pembelajaran sehingga membuat materi yang disampaikan menjadi lebih menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran., sehingga media ini tidak perlu direvisi.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilewati sebelumnya maka dilakukan revisi pengembangan produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan berkualitas. Pada tahapan ini dipaparkan mengenai revisi produk media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan siswa yang dijadikan sebagai responden. Dari tahapan uji coba yang dilaksanakan maka revisi produk dipaparkan secara berurutan mulai dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, hingga uji coba lapangan.

Berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran, media video pembelajaran mencapai tingkat pencapaian sangat baik, sehingga tidak perlu direvisi. Berdasarkan penilaian dari ahli desain pembelajaran saat tahap uji coba ahli desain pembelajaran, produk yang dihasilkan telah mencapai tingkat pencapaian baik. sehingga tidak perlu direvisi. Namun berdasarkan saran yang diberikan oleh responden maka media ini, dipandang perlu dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Kemudian hasil penilaian pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan menunjukkan tidak adanya saran untuk melakukan revisi terhadap produk media video pembelajaran. Tiga orang siswa yang ditunjuk sebagai responden tidak memberikan komentar. Maka dari itu, tidak lagi dilakukan revisi pada produk ini.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dihasilkan terlebih dahulu dinilai oleh beberapa ahli, seperti ahli isi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah mendapatkan review/penilaian dari para ahli, media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan, selanjutnya media ini diujicobakan di SD N 6 Kesiman. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan, dapat diketahui kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk baik/layak. Memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Media yang berada pada tingkat pencapaian baik tidak perlu direvisi. Akan tetapi berdasarkan tanggapan para ahli dan siswa pada saat uji coba produk, perlu dilakukan beberapa perbaikan komponen media sesuai dengan masukan yang diberikan demi kesempurnaan media yang dihasilkan.

Video pembelajaran adalah media yang memiliki pola komunikasi satu arah sehingga pembelajaran menjadi memiliki pola yang sama dengan metode ceramah yaitu komunikasi satu arah. Video pembelajaran yang dirancang dengan scenario yang baik membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Seperti dengan mengadaptasi langkah-langkah model pembelajaran CORE sebagai scenario dalam video pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwa pada model pembelajaran CORE terdapat empat langkah konstruktivis yaitu connecting, organizing, reflecting dan extending. Diawali dengan menghubungkan atau mengkoneksikan informasi lama yang diingat dan dipelajari siswa dengan informasi baru yang



dipelajari dan hubungan antar konsep, dilanjutkan dengan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi, memikirkan kembali dan memahami informasi, kemudian memperluas dan menggunakan informasi tersebut.

Terdapat beberapa hasil penelitian yang terkait. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Anis Agung Nugroho (2019) mengenai pengembangan perangkat pembelajaran geometri mengadaptasi model CORE pada materi Geometri mendapatkan hasil RPP dan LKS termasuk praktis dengan kategori sangat baik menurut penilaian guru dengan skor kepraktisannya secara berturut-turut sebesar 47 dan 26. Sedangkan menurut penilaian siswa LKS dan proses 37 pembelajaran termasuk praktis dengan kategori secara berturut-turut baik dan sangat baik. Berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran pada siswa dan guru tergolong praktis dengan rata-rata persentase keterlaksanaan secara berturut-turut sebesar 94,3% dan 96%, disimpulkan bahwa pada penelitian yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari penggunaan perangkat pembelajaran dengan model CORE mendapatkan respon dalam kategori sangat baik oleh guru dan mendapat respon dalam kategori baik oleh siswa. Kemudian penelitian yang kedua dilakukan oleh Mashuri dan Budiyo (2020) dengan penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V mendapatkan hasil penelitian hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase mencapai 77% dalam kategori layak dan ahli materi menunjukkan persentase mencapai 84% dalam kategori layak. Presentase respon siswa mencapai 90% dalam kategori sangat baik.

## PENUTUP

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media video pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba lapangan, dapat diketahui kualitas media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk baik/layak. Memperhatikan aspek-aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria baik. Hal tersebut ditunjukkan oleh Hasil penilaian terhadap produk media dilaksanakan berdasarkan enam aspek, yaitu: aspek isi bidang studi/ dengan persentase tingkat pencapaian 88.05% dengan predikat layak; ditinjau dari aspek desain pembelajaran dengan persentase tingkat pencapaian 84.65% predikat layak; ditinjau dari aspek media pembelajaran dengan persentase tingkat pencapaian 87.00% predikat layak; ditinjau dari aspek uji coba perorangan, dengan persentase tingkat pencapaian 91.55% predikat sangat layak; uji coba kelompok kecil, dengan persentase tingkat pencapaian 93.40% predikat sangat layak; dan ditinjau dari aspek uji coba lapangan dengan persentase tingkat pencapaian 92.46% predikat sangat layak. Dengan demikian produk media video pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. L. P., N. M. R. Wisudariani, & G. Aditra. (2021). A Need Analysis for Developing Multimedia English Learning Materials for Deaf or Hard of Hearing (DHH) Children. *Journal of Education Technology*, 4(4), 571-578. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i4.38829>
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing
- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1-17.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres



- Azizah, L. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model CORE Bernuasa Konstruktivisik untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Journal of Mathematics Education Research*, 1(2), 101-105.
- Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Curwen, M. S., Roxanne G. M., Kimberly A. W. S., & Robert C. C. (2010). Increasing Teachers 'Metacognition Develops Students' Higher Learning during Content Area Literacy Instruction: Findings from the Read-Write Cycle Project. *Teacher Education*, 19(2), 127-151.
- Darmawan, A. (2018). *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi dan Informasi Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Ichsan, M. (2016). Psikologi Pendidikan dan Ilmu Mengajar. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 60-76.
- Lisiswanti, R. (2016). Peranan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102-105.
- Melinda, V. A., N. Sudana D., & Dedi K. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDN Kratonkencong. *JINOTEP*, 3(2), 158-164. DOI: 10.17977/um031v3i22017p158.
- Nugroho, D. A. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Geometri dengan Mengadaptasi Model CORE untuk Meningkatkan Efikasi Diri. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 39-52.
- Nurdyansyah & Eni F. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42-47, DOI: <https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Priantini, D.A.M.M.O. (2021). How Effective is Learning Style Material with Emodules During the COVID-19 Pandemic?. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v5i2.37687>
- Priantini, D. A. M. M. O. (2021). The Development of Teaching Video Media Based on Tri Kaya Parisudha in Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4(4), 448-455. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Priantini, D. A. M. M. O., & Darwati, G. M. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Tri Hita Karana untuk Anak Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Inovasi dalam Penelitian Sains, Teknologi dan Humaniora*, 1111-1120. <https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/view/93>
- Putra, I.P.D.P, Priantini, D. A. M. M. O. & Winaya, I. M. A.(2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325-338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>
- Rahmah, N. (2013). Belajar Bermakna Ausubel. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Pengetahuan Alam*, 1(1), 43-48.
- Riyanto, W. D., & Gunarhadi, G. (2017). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning: Utilizing Power Points for Students with Learning Disability. *IJPTE : International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1(1), 55-63. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v1i1.8400>.
- Rubini, B., Permanasari, A., & Yuningsih, W. (2018). Learning Multimedia Based on Science Literacy on the Lightning Theme. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*, 4(2), 89-104. <https://doi.org/10.30870/jppi.v4i2.3926>.
- Samri, F., Rewo, J. M., & Laksana, D. N. . (2020). Electronic Thematic Teaching Multimedia with Local Culture Based Materials and Its Effect on Conceptual Mastery of Primary School Students. *European Journal of Education Studies*, 7(2), 625-641. <https://doi.org/10.46827/ejes.v7i12.3474>.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri
- Sanjaya, W. (2014). *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana
- Shoimin, A. (2018). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Tersedia secara online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>

ISSN: -p-ISSN: 2614-4743 (cetak) dan e-ISSN : 2614-2007 (online)

Volume 12 Nomor 1 Tahun 2022, pp 1-9

- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 58-67.
- Smaldino, S. (2013). *Instructional Technology and Media for Learning*. British: Pearson
- Soeharto, K. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club Pribadi
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Tegeh, I M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Wisada, P. D., I K. Sudarma, & I W.I. Yuda S. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaranberorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Wisudariani N. M., IP. Agus A. S. P., & I. A. M. Darmayanti. (2021). Validitas Perangkat Pembelajaran Teks Biografi Berorientasi Strategi E-Learning. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 83-94. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jjpbs.v11i1.32615>
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP. *Laporan Penelitian*, Semarang: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES.