

Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar

Silvia Andali Putri¹, Ari Suriani²

^{1,2} Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: andaliisil09@gmail.com¹, arisuriani@fip.unp.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas di SDN 32 Muaro Putuih dan SDN 29 Gadih Angik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot di kelas III SD. Penelitian merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Untuk uji praktikalitas video animasi diujikan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III SD Negeri 32 Muaro Putuih dan SD Negeri 29 Gadih Angik. Jumlah peserta didiknya adalah 38 orang. Dan sebelum melakukan uji coba peneliti melakukan validasi materi dengan persentase 90.23%, lalu hasil uji validasi bahasa yaitu 91.43% dan hasil validasi media adalah 92.85%. Sedangkan hasil uji coba praktikalitas oleh guru mendapatkan nilai kepraktisan adalah 94,44% dari peserta didik kelas III SDN 32 Muaro Putuih dan 93,27% dari peserta didik kelas III SD Negeri 29 Gadih Angik. Sehingga disimpulkan bahwa pengembangan media menggunakan aplikasi Inshot sudah sangat membantu siswa dalam belajar.

Kata kunci: *Pengembangan, Media, Inshot*

Abstract

This study is based on the lack of development of communication media conducted by classroom teachers in SDN 32 Muaro Putuih and SDN 29 Gadih Angik. The purpose of this study was to develop a media defender using the Inshot application in grade III SD. Research is development research using the ADDIE model. For the practical test of video animation, teachers of the third grade and the students of the third grade of elementary school Negeri 32 Muaro Putuih and SD Negeri 29 Gadih Angik were tested. The number of trainees was 38. Before conducting the trial, researchers validated the material with a percentage of 90.23%, then the result of the language validation test was 91.43% and the result of the media validation was 92.85%. While the results of the practicability test by teachers obtaining practical grades were 94.44% of the students of the third grade of SDN 32 Muaro Putuih and 93.27% of the students of the third grade

of SD Negeri 29 Gadih Angik. Thus, it is concluded that the development of media using the Inshot application has greatly helped students in learning.

Keywords : Development, Media, Inshot

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat maju dan sangat berpengaruh di zaman era globalisasi seperti saat sekarang ini (Zulfa & Najicha, 2022). Dengan kemajuan teknologi ilmu pengetahuan sangat mudah untuk diperoleh. Kemajuan teknologi ini dapat kita rasakan diberbagai bidang. Salah satunya di bidang pendidikan yang mengalami perubahan yang sangat besar, yaitu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Cholik, 2021).

Menurut (Anwar et al., 2022) pembelajaran harus banyak melibatkan peserta didik agar mereka mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi. Untuk itu, perlunya kreativitas guru agar mereka mampu menjadi fasilitator bagi siswa. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal (Nisa, n.d.). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar (Asiba, 2021). Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga bisa meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari karena media pembelajaran mampu menarik minat peserta didik (Ari Suriani :2023).

Pembelajaran tematik terpadu memberikan suatu pengalaman secara langsung kepada peserta didik yang menarik perhatian dan minat serta bermakna bagi siswa dikarenakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu tersebut selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang biasa dijumpai peserta didik (Suryana & Hijriani, 2022) . Oleh karena itu, peserta didik diharapkan untuk mampu memahami konsep-konsep pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang bermakna, efektif, dan ideal dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDN 32 Muaro Putuih Tanjung Mutiara pada tanggal 06 - 07 Februari 2023 pembelajaran di SDN 32 Muaro Putuih dan di SDN 29 Gadih Angik telah menggunakan kurikulum 2013. Namun guru belum melakukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu penyebab guru belum mengembangkan media pembelajaran dikarenakan kurangnya kemampuan guru didalam menggunakan teknologi. Di sekolah menyediakan fasilitas berupa LCD Proyektor dan laptop yang bisa guru gunakan untuk menampilkan media pembelajaran, tetapi tidak dipergunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa buku sumber. Guru juga dalam penerapan pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penugasan. peserta didik masih dipandang sebagai objek yang

tidak tahu, sedangkan guru sebagai subjek yang serba tahu. Padahal sangat penting bagi guru untuk membuat pembelajaran yang berkualitas sehingga proses pembelajarannya membuat peserta didik kreatif, aktif, dan akan terasa menyenangkan serta mendapatkan hasil belajar yang baik. Dalam proses pendidikan di sekolah pembelajaran adalah aktivitas yang paling utama. (Mesi & Ari : 2023).

Proses pembelajaran masih berpusat pada guru, dengan paradigma konvensional. Gaya pembelajaran seperti ini tidak mendorong peserta didik bereksplorasi mengembangkan pengetahuan dan potensi dirinya (Assingkily et al., 2021). Hal ini didukung dengan fakta selama proses pembelajaran bahwa peserta didik hanya menerima apa yang disampaikan guru tanpa bisa mengeluarkan pendapat, bertanya serta menjawab pertanyaan. Hal ini menyebabkan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Dan juga model pembelajaran yang digunakan masih metode pembelajaran konvensional dan tidak terdapatnya aktivitas belajar yang melibatkan peserta didik. Selain itu banyak peserta didik yang tidak betah duduk ditempat duduknya masing-masing. Sehingga minat belajar peserta didik sangat kurang terutama dalam pembelajaran matematika dan juga hasil belajar yang cenderung rendah. (Intan, Yarisda : 2022)

Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan oleh kesibukan guru, sehingga guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru sehingga siswa pasif dalam belajar. Hal ini sangat disayangkan dikarenakan sekarang sudah serba teknologi namun tidak diterapkan sebagaimana mestinya. Permasalahan tersebut berdampak bagi peserta didik, diantaranya adalah: (1) Peserta didik di dalam kelas terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran (2) Aktivitas peserta didik kurang terlaksana, terlihat peserta didik ada yang ribut sehingga peserta didik kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran (3) Peserta didik kurang memahami apa yang diajarkan guru (4) Kurang aktifnya peserta didik mengeluarkan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru.

Dengan adanya sarana prasarana yang memadai dari sekolah seperti tersedianya LCD Proyektor dan laptop, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis IT guna menambah antusias peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah. contohnya media video pembelajaran dengan menggunakan LCD Proyektor untuk menampilkannya. Menurut Daryono (2020:58) "Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi". Video merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan sebuah informasi. Penerapan video dalam pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman baru.

Selain itu peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk video. Aditya (2018) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis video sebagai media sangat berpotensi dalam meningkatkan semangat

belajar, sehingga prestasi belajar siswa secara linier meningkat. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa video, siswa cenderung tervisualisasi dalam memahami materi, dan pola pikir mereka akan tumbuh semakin rasional. Selain itu peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk video. Guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disajikan dalam bentuk video, diantaranya yaitu videoscribe, Kinemaster, Inshot, Powtoon, animaker, dan sebagainya. Aplikasi tersebut bisa digunakan oleh guru untuk membuat video sebagai alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Dari berbagai aplikasi yang tersedia aplikasi inshot dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan media video pembelajaran yang menarik.

Kehadiran media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan juga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Begitupun dengan pembelajaran tematik terpadu. Menurut (Assingkily et al., 2021) "Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 yang berawal dari pengembangan pengetahuan yang ada di dalam diri siswa ". Selama ini dalam proses belajar mengajar, metode yang diterapkan kurang efektif dan efisien sehingga peserta didik kurang tertarik dan juga merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Misalnya menggunakan metode ceramah dimana guru menyampaikan isi materi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan materi yang guru sampaikan. Hasilnya peserta didik hanya dapat menguasai secara teoritis saja, sehingga kurang terampil dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, seharusnya perkembangan teknologi yang besar ini dapat dioptimalkan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Maka perlu adanya suatu model pembelajaran yang inovatif dan menarik serta berfungsi untuk menyampaikan materi menyediakan fitur-fitur yang unik. Aplikasi Inshot dapat dengan mudah diperoleh dengan mengunduhnya melalui Play Store dan hanya memanfaatkan paket data atau jaringan internet.

Aplikasi Inshot dapat memudahkan pengajar dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menumbuhkan minat siswa kegiatan belajar mengajar (Puspasari dkk, 2021). Menurut Adnin dalam Shukhria & Nurhamidah (2021), aplikasi Inshot mudah digunakan bagi pemula yang ingin mengedit film secara sederhana tanpa harus repot. Melalui aplikasi tersebut, kita dapat menggunakan fitur aplikasi untuk mengatur, memotong, menambahkan foto/ gambar, teks, dan musik sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, terdapat opsi untuk menambahkan emoji dan efek ke dalam video, sehingga output yang diperoleh lebih keren dan lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan yang penulis temukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk dimana judul penelitian ini yaitu " Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas III Sekolah Dasar".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis aplikasi Inshot pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid.

Serta untuk membantu peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Inshot di kelas III SD yang praktis.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.

Sesuai dengan model pengembangan media berbasis sparkol vidioscribe yang digunakan, prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu Tahap Analisis (Analysis), Tahap Desain (Design), Tahap Pengembangan (Development), Tahap Implementasi (Implementation), Tahap Evaluasi (Evaluation)

Subjek uji coba untuk pengembangan media pembelajaran video animasi Pada sub tema Peristiwa dalam Kehidupan di kelas III SD ini yaitu terdiri dari dosen, guru kelas III, dan peserta didik kelas III. Dosen dan guru sebagai subjek uji coba ahli yang berperan sebagai validator terhadap media pembelajaran video animasi yang dihasilkan. Untuk pratikalitas media pembelajaran video animasi diujikan kepada guru kelas III dan peserta didik kelas III SD Negeri 32 Muaro Putuuh dan SD Negeri 29 Gaduh Angik. Dimana jumlah peserta didiknya adalah 38 orang.

Validator media tersebut terdiri dari dua, yakni sebagai ahli media dan ahli materi. Untuk validator media merupakan dosen PGSD FIP UNP yang berpengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran. Validator materi sendiri dikriteriakan dari dosen PGSD FIP UNP yang menguasai bidang pembelajaran tematik terpadu di SD. Berdasarkan masukan dan saran-saran validator, media pembelajaran akan direvisi dan hasilnya akan digunakan pada uji coba selanjutnya.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari kritikan, tanggapan dan saran dari ahli materi, dan ahli media terhadap kualitas media pembelajaran video animasi yang terdapat dalam kolom komentar pada angket (Sadikin et al., 2020). Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil media pembelajaran, ahli materi, dan peserta didik melalui angket penilaian pratikalitas media pada saat uji coba (Ani & Lazulva, 2020). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah Instrumen Validasi, Instrumen Pratikalitas. Data yang diambil dari penelitian ini adalah saat analisis kebutuhan pelaksanaan uji coba berupa kevalidan dan pratikalitas media pembelajaran video animasi yang dihasilkan. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis dengan berikut. Untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket, maka akan digunakan analisis kuantitatif. Teknik analisis pratikalitas kegunaannya yaitu untuk analisis data hasil pengamatan ke terlaksanaan angket respon peserta didik dan respon guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Jenis Tahap uji coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan peserta didik kelas IV berjumlah 19 orang pada SD Negeri 32 Muaro Putuih, dan 19 orang pada SD Negeri 29 Gadih Angik. Berikut penyajian data hasil uji coba.

1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan

a. Analisis (analysis)

Pada tahap ini, dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas III SD Negeri 32 Muaro Putuih, Agam. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut ditemukan masalah seperti peserta didik kurang bersemangat dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga peserta didik tersebut menjadi tidak fokus belajar lalu mengganggu teman-temannya. Tampilan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks, tidak menarik sehingga peserta didik bosan mempelajarinya. Oleh karena itu, muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi.

b. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media video pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi Inshot. Media pembelajaran ini dirancang sebagai optimalisasi perkembangan teknologi yang semakin pesat serta dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada analisis KI, KD dan indikator yang sudah dirumuskan. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media video Inshot yang ditampilkan menggunakan LCD Proyektor. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Inshot.

c. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan media pembelajaran meliputi validasi terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang, kemudian melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran perbaikan yang disampaikan validator.

d. Implementasi (Implementation)

Tahap selanjutnya yang dilakukan setelah media video pembelajaran divalidasi oleh validator yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diuji cobakan setelah melalui tahapan revisi. Peneliti melakukan uji coba pada dua sekolah yaitu SD Negeri 32 Muaro Putuih dan SD Negeri 29 Gadih Angik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran video tersebut dengan melihat respon guru dan respon peserta didik. Uji coba praktikalitas yang pertama dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 32 yang berjumlah 19 Orang. Setelah dilakukan uji coba oleh guru dan peserta didik diberikan angket kepraktisan media pembelajaran tersebut. Uji coba yang kedua dilakukan oleh peserta didik kelas III SD Negeri 29 Gadih Angik yang berjumlah 19 orang. Setelah dilakukan

uji coba produk guru beserta peserta didik diberikan angket kepraktisan media pembelajaran tersebut.

e. Hasil Tahap Evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini peneliti hanya sampai uji coba, maka evaluasi yang dimaksud adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapatkan dari saran guru dan peserta didik selama uji coba dilaksanakan, sehingga dari tahap evaluasi ini maka dilakukan revisi akhir.

2. Penyajian Data Hasil Uji Coba

a. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

1) Validator Materi

Berdasarkan masukan dari validator materi, maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan, yakni

- Sesuaikan tujuan pembelajaran yang meliputi degree dan condition.
- Gunakan gambar siswa berpakaian yang sopan
- Sinkronkan gambar dengan suara
- Perjelas mengenai konsep konversi satuan Panjang
- Tambahkan slide soal evaluasi berupa gambar

2) Validator Bahasa

Berdasarkan masukan dari validator bahasa, media pembelajaran sudah dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, namun perbaiki penggunaan EBI yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.

3) Validator Media

Berdasarkan masukan dari validator media, maka media pembelajaran direvisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan, yakni

- Buatlah slide judul Video
- Ganti Resolusi Video keperangkat PC atau Laptop
- Pertimbangkan Kembali warna tulisan
- Tambahkan contoh-contoh gambar yang mendukung materi
- Tambahkan background yang menarik untuk siswa sekolah dasar

b. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang telah dinyatakan valid kemudian dilakukan uji coba pada dua sekolah untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran. Uji coba pertama dilakukan pada peserta didik kelas III SD Negeri 32 Muaro Putuik Kabupaten Agam dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang. Sedangkan untuk uji coba kedua dilakukan pada siswa kelas III di SD Negeri 29 Gaduh Angik Kabupaten Agam dengan jumlah peserta didiknya 19 orang. Pelaksanaan uji coba pertama dilakukan pada tanggal 11 Desember, dan uji coba kedua dilaksanakan pada tanggal 12 Desember.

B. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan data uji coba sehingga bisa dipahami. Analisis data juga digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

1. Analisis Hasil Uji Validitas Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi

Inshot

a. Analisis Hasil Uji Validitas Materi

Data uji validitas aspek materi diperoleh dari Ibu Dr. Melva Zainil, M.Pd selaku dosen Matematika di PGSD FIP UNP. Uji validitas dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan lembar validasi materi. Hasil validasi materi Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD pada Tema 3 Benda Di Sekitarku Subtema 2 Wujud Benda Pembelajaran 1 didapat pesentase awal 76.67% dan harus dilakukan revisi sehingga didapatkan hasil 95.56% setelah revisi.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek media diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{76,67}{95,56} = 80,23\% \text{ (Valid)}$$

b. Analisis Validasi Ahli Bahasa

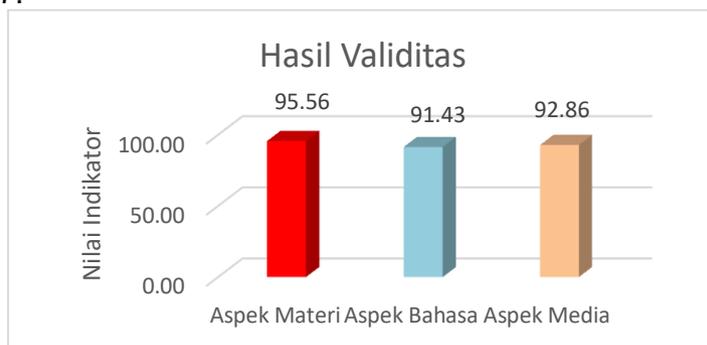
Data uji coba aspek Bahasa diperoleh dari Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd selaku dosen Bahasa di PGSD FIP UNP. Uji validitas dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap media pembelajaran menggunakan lembar validasi Bahasa. Hasil validasi media pembelajaran pada aspek kebahasaan adalah 91.43 % dan tidak harus melakukan revisi karena sudah layak untuk diujicobakan.

c. Analisis Hasil Uji Validitas Media

Data uji validitas aspek Media diperoleh dari Ibu Winanda Amilia, M.Pd.T, selaku dosen Kesenian di Teknik Pendidikan FIP UNP. Uji validitas dilakukan dengan cara penilaian terhadap media pembelajara menggunakan lembar validasi media.

Hasil persentase aspek media diperoleh 92,85% dengan kategori sangat Valid. Meskipun demikian, validasi media mendapat beberapa saran perbaikan dari validator. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III yang dirancang dikategorikan layak pada aspek media.

Nilai Rata-rata validasi Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III memuat tiga aspek yaitu 1) Aspek materi, 2) Aspek kebahasaan, dan 3) Aspek media. Hasil plot nilai validasi dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar1. Hasil Validasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III

Respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran melalui angket yang diisi oleh Ibu Endang, S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri 32 Muaro Putuih Kabupaten Agam dan juga Bapak Irjasman, S.Pd selaku wali kelas III SD Negeri 29 Gadih Angik Kabupaten Agam. Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 11 Desember di SD Negeri 32 Muaro Putuih Kabupaten Agam dan 12 Desember di SD Negeri 29 Gadih Angik Kabupaten Agam. Hasil uji praktikalitas diperoleh dari analisis terhadap instrument lembar praktikalitas. Nilai rata-rata praktikalitas diperoleh 93,06% dengan kategori sangat praktis dengan rentang nilai 3-4. Jadi, dapat disimpulkan bahwa guru menilai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat praktis dan dapat membantu guru menarik minat perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

d. Analisis Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik

Uji praktikalitas media pembelajaran video menggunakan aplikasi Inshot terhadap respon peserta didik dilakukan oleh 19 orang peserta didik kelas IV SD Negeri 32 Muaro Putuih, dan 19 orang peserta didik SD Negeri 29 Gadih Angik. Pengambilan data uji praktikalitas ini dilakukan pada tanggal 11 Desember 2023 di SD Negeri 32 Muaro Putuih Kabupaten Agam, dan 12 Desember di SD Negeri 29 Gadih Angik Kabupaten Agam. e.

Setelah melalui proses pengembangan dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation maka dihasilkanlah sebuah video pembelajaran memanfaatkan aplikasi Inshot pada Tema 3 Benda Di Sekitarku untuk peserta didik kelas III SD yang dibatasi pada materi Subtema 2 Wujud Benda Pembelajaran 1 yang didalamnya memuat mata pelajaran, Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP.

Media video pembelajaran ini menyajikan materi berupa teks, gambar, suara, serta backsound yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran yang menarik minat dan perhatian peserta didik.

Sebelum media pembelajaran dikembangkan telah dilakukan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil uji coba kelayakandianalisis dan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator maka video pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis kelayakan uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang menunjukkan tingkat kevalidan 95,56%. Selanjutnya uji validasi bahasa menunjukkan tingkat kevalidan 91,43% dan selanjutnya uji validasi media menunjukkan tingkat kevalidan 92,86%.

Selanjutnya media pembelajaran video tersebut diuji tingkat praktikalitasnya pada guru dan peserta didik di dua sekolah. Uji coba pertama dilakukan pada 1 orang guru dan 19 peserta didik di SD Negeri 32 Muaro Putuih Kabupaten Agam, dimana hasil analisis uji coba praktikalitas tersebut memperoleh nilai dengan persentase 94,44% untuk respon guru dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk respon peserta didik memperoleh nilai dengan persentase 95,91% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba di SD Negeri 29 Gadih Angik mendapat nilai dengan persentase 91,67%

untuk respon guru, sedangkan untuk respon peserta didik memperoleh nilai dengan persentase 93,27 % dengan kategori sangat praktis.

SIMPULAN

Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas III Sekolah Dasar”. Sudah dikembangkan menggunakan model ADDIE memperoleh hasil rata-rata dari dua dosen validator ahli sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid dan media pembelajaran Inshot layak digunakan di lapangan. Media pembelajaran video menggunakan aplikasi Inshot yang dikembangkan pada Kelas III Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang sangat praktis digunakan di Sekolah Dasar. Berdasarkan uji coba yang dilakukan di SDN 32 Muaro Putuih tingkat keperaktisan media pembelajaran yaitu 92,90% berkategori sangat praktis sedangkan di SDN 29 Gadih Angik didapatkan sebesar 94,20% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari angket respon guru di SDN 32 Muaro Putuih ialah 81,60% dengan kategori praktis dan angket respon guru di SDN 29 Gadih Angik adalah 96,50% memiliki kategori sangat praktis. Dengan itu membuat media pembelajaran video menggunakan aplikasi Inshot sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & AR, K. (2018). Penggunaan Video Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Aesthetika, N. M., Popy, F., Evie, D., & Alfaro, M. R. (2021). Tutorial Penggunaan Aplikasi Edit Video InShot. UMSIDA Press.
- Anggraini Intan & Yarisda Ningsih. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Bangun Datar Kelas IV SD Gugus 3 Kecamatan Barangin Sawah Lunto. *Journal Of Basic Education Studies*. Vol.5 No. 1, Hal 722
- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87–105.
- Anwar, A., Sukino, S., & Erwin, E. (2022). Komparasi Penerapan Kurikulum Merdeka Dan K-13di Sma Abdussalam. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 83–96.
- Suriani, Ari, et al. "Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.2 (2021): 800-807.
- Asiba, W. P. (2021). *Pentingnya Teknologi bagi Guru pada Masa Pandemi Covid-19*.
- Assingkily, M. S., Fauzi, M. R., Hardiyati, M., & Saktiani, S. (2021). *Desain Pembelajaran Tematik Integratif Jenjang MI/SD (Dari Konvensional Menuju Kontekstual yang Fungsional)*. Penerbit K-Media.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi/ICT dalam Berbagai Bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2), 39–46.

- Daryono, Dkk (2020). Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SIMDIG). Pasuruan : Lembaga Academic & Research Institute
- Nisa, S. Z. (n.d.). *Administrasi Sarana Dan Prasarana Di Lembaga Pendidikan*.
- Puspasari, N., Dhea , A. F., Anisa, M. R., Neng, Y. Y., & Nahrowi, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering and Education (IJOCSEE)*, 1, 65-70. doi:http://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/
- Sadikin, A., Johari, A., & Suryani, L. (2020). Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis website dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 5(01), 18–28.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E., & Habibi, H. (2021). Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 800-807.
- Suriani, Ari, et al. "Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5.2 (2021): 800-807.
- Suriani, A., Chandra, C., Sukma, E. and Habibi, H., 2021. Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp.800-807.
- Suriani A, Chandra C, Sukma E, Habibi H. Pengaruh Penggunaan Podcast dan Motivasi Belajar terhadap Keterampilan Berbicara pada Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 2021 Mar 3;5(2):800-7.
- Suriani Ari. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Guna Menciptakan Suasana Belajar Yang Menyenangkan Di SDN 01, 02, 03 Balai Panjang. *Human : Journal Of Community And Public Service*. Vol 2 No. 2, Hal 43
- Sugiyono. (2013). *Metode Peneleitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094.
- Syukhria, R., & D. N. (2021). Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran. *Jurnal Peneletian Pendidikan*, 21, 34-40.
- Zulfa, A., & Najicha, F. U. (2022). Urgensi Penguatan Identitas Nasional dalam Menghadapi Society 5.0 di Era Globalisasi. *Jurnal Kalacakra: Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(2), 65.