

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK BERBASIS APLIKASI *WONDERSHARE*
FILMORA PADA TEMA SEHAT ITU PENTING
SUBTEMA PEREDARAN DARAHKU SEHAT DI
KELAS V SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Indah Pratiwi

NIM: 06131181722011

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK BERBASIS APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA PADA TEMA SEHAT ITU PENTING
SUBTEMA PEREDARAN DARAHKU SEHAT DI
KELAS V SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Indah Pratiwi

NIM: 06131181722011

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Asnimar, M.Pd.
NIP 195604031986112001

Pembimbing 2



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP 195702081982032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan



Dr. Azizah Husin, M.Pd.
NIP 196006111987032001

Koordinator Program Studi



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP 195702081982032001

Universitas Sriwijaya

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK BERBASIS APLIKASI WONDERSHARE
FILMORA PADA TEMA SEHAT ITU PENTING
SUBTEMA PEREDARAN DARAHKU SEHAT DI
KELAS V SD NEGERI 129 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh
Indah Pratiwi
NIM: 06131181722011

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu


Tanggal : 13 Februari 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Drs. Asnimar, M.Pd.
2. Sekretaris : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
3. Anggota : Dra. Toybah, M.Pd.



Palembang, Februari 2021
Koordinator Prodi PGSD,



Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP 195702081982032001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah Pratiwi

NIM : 06131181722011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbasis Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat di Kelas V SD Negeri 129 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatukan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 07 April 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Indah Pratiwi
NIM 06131181722011

PRAKATA


Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbasis Aplikasi *Wondershare Filmora* Pada Tema Sehat Itu Subtema Peredaran Darahku Sehat di Kelas V SD Negeri 129 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Asnimar, M.Pd. dan Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Ir. Dr. H. Anis Sagaff, MSCE., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Toybah, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 07 April 2021

Penulis



Indah Pratiwi

NIM 06131181722011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Batasan Masalah	17
1.3 Rumusan Masalah	18
1.4 Tujuan Penelitian	18
1.5 Manfaat Penelitian	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Pembelajaran Tematik	19
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	19
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik	20
2.2 Model Pembelajaran.....	21
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	21
2.2.2 Macam-Macam Model Pembelajaran	22
2.2.3 Model Pembelajaran Problem Based Learning	22
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Problem Based Learning	23
2.3 Hakikat Media Pembelajaran	24
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	24
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	25
2.3.3 Ragam Media Pembelajaran	26

2.4 Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i>	26
2.4.1 Pengertian <i>Wondershare Filmora</i>	26
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wondershare Filmora</i>	27
2.5 Penelitian yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.1.1 Penelitian Pengembangan.....	29
3.1.2 Lingkup Penelitian dan Pengembangan.....	30
3.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.3 Subjek Penelitian.....	31
3.4.1 Wawancara.....	31
3.4.2 Kuesioner (Angket).....	32
3.4.3 Validasi Ahli	32
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.5.1 Analisis Penilaian Validasi Ahli	34
3.5.2 Analisis Kemerikutan Media Video Pembelajaran	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil.....	36
4.1.1 Deskripsi Prototype Produk.....	36
4.1.2 Hasil Uji Lapangan.....	48
4.2 Pembahasan.....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	65
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	65
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media.....	65
Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan Media	65
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	69
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Editing.....	27
Gambar 4.2 Layout Video Pembelajaran	39
Gambar 4.3 Intro Video	40
Gambar 4.4 Pembukaan Video 1	41
Gambar 4.5 Pembukaan Video 2	41
Gambar 4.6 Judul Pembelajaran	41
Gambar 4.7 KD dan indikator.....	41
Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran.....	42
Gambar 4.9 Pembahasan Materi Video 1	42
Gambar 4.10 Pembahasan Materi Video 2	42
Gambar 4.11 Penutup Materi Video 1	42
Gambar 4.12 Penutup Materi Video 2	43
Gambar 4.13 Awal dan akhir sebelum revisi	43
Gambar 4.14 Awal dan akhir setelah revisi	44
Gambar 4.15 Tampilan terjeda sebelum revisi	44
Gambar 4.16 Perpindahan tanpa jeda setelah revisi.....	44
Gambar 4.17 Awal dan akhir sebelum revisi	45
Gambar 4.18 Awal dan akhir setelah revisi	45
Gambar 4.19 Gambar kartun sebelum revisi.....	45
Gambar 4.20 Gambar real setelah revisi	45
Gambar 4.21 Revisi guru memberikan soal melengkapi pantun	47
Gambar 4.22 Uji coba guru kelas V.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Usul Judul.....	57
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	58
Lampiran 3 SK Izin dari FKIP UNSRI	60
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari Dinas	61
Lampiran 5 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	62
Lampiran 6 RPP Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 3	63
Lampiran 7 Surat Permohonan Menjadi Validator	70
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media.....	71
Lampiran 9 Surat Permohonan Menjadi Validator	75
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi	76
Lampiran 11 Angket Respon Guru	80
Lampiran 12 Foto Wawancara dan Pengisian Respon Guru	83
Lampiran 13 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1	84
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2	87
Lampiran 15 Bebas Plagiat	89
Lampiran 16 Perbaikan Ujian Skripsi	91
Lampiran 17 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	104
Lampiran 18 Cuplikan Video Pembelajaran.....	105

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
TEMATIK BERBASIS APLIKASI WONDERSHARE FILMORA
PADA TEMA SEHAT ITU PENTING SUBTEMA PEREDARAN
DARAHKU SEHAT DI KELAS V SD NEGERI 129 PALEMBANG**

Oleh:

Indah Pratiwi

NIM: 06131181722011

Pembimbing: 1. Dra. Asnimar, M.Pd.

2. Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran tematik berbasis aplikasi *Wondershare Filmora* pada tema Sehat Itu Penting subtema Peredaran Darahku Sehat di kelas V SD Negeri 129 Palembang serta mengetahui kevalidan dan kemenarikan media video pembelajaran tematik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Prosedur penelitian yang digunakan adalah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan validasi oleh validator ahli media dan ahli materi serta diuji cobakan pada guru kelas V untuk dimintai respon. Hasil penilaian oleh ahli media didapat skor 97,5% yang masuk dalam kategori sangat valid. Hasil penilaian oleh ahli materi didapat skor 93,18% yang masuk dalam kategori sangat valid. Hasil yang didapat dari guru setelah mengisi angket respon ialah 96,67% sehingga masuk kategori sangat menarik.

Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, *wondershare filmora*

**THE DEVELOPMENT OF THEMATIC LEARNING VIDEO
MEDIA BASED ON WONDERSHARE FILMORA ON THEME
OF HEALTH IS IMPORTANT THE SUBTHEME OF MY
BLOOD CIRCULATION IS HEALTHY IN GRADE V SD
NEGERI 129 PALEMBANG**

By:

Indah Pratiwi

NIM: 06131181722011

Supervisor: 1. Dra. Asnimar, M.Pd.

2. Dra. Nuraini Usman, M.Pd.

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research was aim at creating a thematic learning video media based on the *Wondershare Filmora* application on the theme of health is important the sub-theme of my blood circulation is healthy in grade V SD Negeri 129 Palembang and to determaine validity and attractiveness thematic learning video media. The type of research used is Research and Development (R&D). The research procedure used is the development of ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). This research was validated by media expert validators and material expert and tested on grade V teachers to be asked for a response. The results of the assessment by media experts obtained a score of 97,5% which falls into the very valid category. The results of the assessment by material experts obtained a score of 93,18% which falls into the very interesting category.

Keywords : *Development, learning media, wondershare filmora*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia untuk hidup bermasyarakat. Dengan menempuh pendidikan yang tinggi, maka tiap manusia akan memiliki pandangan yang lebih masuk akal dalam menjalani kehidupan. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/ atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Hamalik (2017:3) mendefinisikan pendidikan sebagai proses yang dilakukan untuk mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya sebaik mungkin. Selain itu, John Dewey memandang bahwa pendidikan ialah sebagai proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, yang menyangkut daya pikir (intelektual) maupun daya rasa (emosi) manusia (dikutip Jalaluddin, 2017:8). Lebih lanjut, Soegarda Poerwakawatja menguraikan bahwa pendidikan sebagai semua perbuatan dan usaha yang dilakukan oleh generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan dan keterampilannya kepada generasi muda, sebagai upaya menyiapkan generasi muda agar dapat memahami makna serta tujuan hidupnya, baik jasmani maupun rohani (dikutip Jalaluddin, 2017:8).

Jika dilihat berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan proses belajar yang dilakukan secara sadar guna membentuk pribadi menjadi lebih baik lagi sebagai dasar pengalaman agar dapat menyesuaikan diri di lingkungan saat ini maupun masa yang akan datang.

Pendidikan formal di Indonesia telah ada sejak dahulu, saat ini pemerintah mewajibkan program belajar selama 12 tahun, dimulai dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas. Pendidikan dasar tentu memiliki pengaruh yang cukup signifikan bagi jenjang pendidikan menengah bahkan hingga perguruan tinggi. Karena pendidikan menengah dan tinggi merupakan lanjutan dari pendidikan dasar yang berkesinambungan.

Pendidikan sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya.

Pendidikan dasar atau juga disebut sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun serta merupakan jenjang pendidikan level rendah yang akan menentukan pembentukan kualitas peserta didik kedepannya. Untuk memperoleh kualitas peserta didik yang baik, tentu dimulai dari program sekolah yang telah terencana dengan baik pula. Salah satu yang menjadi perhatian dalam meningkatkan kualitas peserta didik ialah bagaimana konsep pembelajaran yang diterapkan pada suatu sekolah.

Hampir semua orang setuju bahwa tujuan pembelajaran merupakan upaya memengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar. Karwono & Mularsih (2018:20) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berjalan baik dengan dilakukan upaya menentukan cara atau metode untuk membantu terjadinya proses belajar menjadi efektif, efisien dan terarah pada tujuan yang ditetapkan. Pembentukan proses belajar yang efektif, efisien dan terarah dimulai dengan dibentuknya Kurikulum yang mengatur segala proses pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan itu, pemerintah Indonesia telah menetapkan Kurikulum 2013 sebagai acuan dalam menjalankan pendidikan di sekolah-sekolah. Hampir seluruh sekolah di Indonesia saat ini telah menerapkan sistem Kurikulum 2013.

Penerapan Kurikulum 2013 di Indonesia telah berjalan sejak tahun 2013, dan terus mengalami perombakan Kurikulum guna menghasilkan Kurikulum yang lebih baik. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Konsep Kurikulum 2013 sendiri ialah menghadirkan pembelajaran berdasarkan kehidupan nyata di lingkungan tempat peserta didik tinggal serta memberikan stimulus bagi peserta didik guna melatih daya berpikir kritis untuk

menyelesaikan suatu permasalahan. Maka dari itu pada Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik.

Daryanto (2014:51) memaparkan penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan seperti mengamati, mengklasifikasikan, mengukur, meramalkan, menjelaskan dan menyimpulkan. Sehingga dengan proses-proses tersebut diperlukannya bantuan guru. Akan tetapi bantuan guru semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya peserta didik atau semakin tingginya kelas peserta didik. Hal demikian juga dipaparkan oleh Suryani (2017) bahwa dalam penerapan pembelajaran Kurikulum 2013, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk dapat memecahkan masalah belajar yang dialami.

Pendekatan saintifik dengan semua proses-proses yang ada dalam penerapannya di kelas tentu membutuhkan media sebagai penunjang tambahan dalam melaksanakan pembelajaran. Karena ada beberapa objek belajar yang tidak dapat dibawa ke dalam kelas maka penggunaan bantuan media pembelajaran sangat diperlukan.

Menurut Yaumi (2018:7) media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang dirancang secara terencana untuk menyampaikan pesan dan/ atau informasi serta membangun interaksi. Hermawan (2017) berpendapat bahwa guru dapat memilih media yang paling tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan hasil belajar yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar diharapkan mampu menumbuhkan semangat belajar peserta didik sehingga menimbulkan interaksi-interaksi baik itu antara peserta didik satu dengan yang lain maupun antara peserta didik dan guru.

Media pembelajaran ialah suatu yang memiliki sifat meyakinkan pesan serta dapat menstimulus pikiran, perasaan dan kemauan *audiens* atau peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Wati, 2017:3). Sejalan dengan itu Hakiki (2016) mengatakan bahwa media pembelajaran perlu dipersiapkan secara benar untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif

dalam proses belajar. Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran yang digunakan di sekolah terus mengalami perubahan.

Pembelajaran masa kini telah memasuki fase pembelajaran 4.0, yang artinya pembelajaran di era saat ini telah mengalami perkembangan dalam bidang teknologi. Pembelajaran era 4.0 dikatakan penting karena dapat memberikan kemudahan bagi pengajar maupun pembelajar yang dalam hal ini ialah peserta didik sehingga dapat mengembangkan materi serta cara belajar yang lebih interaktif (Kamal, dkk., 2020:9). Dalam proses pembelajaran, tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan sangat membantu seorang guru dalam memberikan materi ajar pada peserta didik sehingga dapat lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran biasanya ditampilkan di kelas, namun saat ini keadaan kegiatan belajar mengajar tidak lagi seperti biasa. Para guru dan peserta didik dipaksa untuk tidak bertatap muka di sekolah demi keselamatan serta kesehatan semua. Ini terjadi karena adanya Pandemi Covid-19 yang sedang melanda Indonesia yang juga berdampak pada bidang pendidikan, maka pemerintah menerapkan system pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Dengan diberlakukannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) mengharuskan semua warga satuan pendidikan, baik itu guru maupun peserta didik terhubung dalam jaringan. Selama pembelajaran jarak jauh, banyak guru telah menggunakan teknologi dengan berbagai variasi, diantaranya penggunaan laptop dan handphone (HP), serta pemanfaatan beberapa aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lain sebagainya.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan bersama guru kelas V di SDN 129 Palembang, didapat kesimpulan bahwa dalam masa pembelajaran jarak jauh, guru memberikan materi ajar dengan merekam buku materi dan dibantu dengan suara guru menjelaskan dari balik kamera. Tidak hanya itu, terdapat pula guru yang merekam diri terlebih dahulu sebagai pembukaan pembelajaran, kemudian menampilkan video yang berkaitan dengan materi ajar yang diambil dari *youtube*. Namun, peneliti belum menemukan guru yang memanfaatkan aplikasi pengedit video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video agar terlihat lebih

menarik dan tentu di dalam video tersebut terdapat guru yang sedang menjelaskan ditambah dengan animasi-animasi pendukung. Jika melihat keadaan saat ini yang mengharuskan peserta didik dan guru melakukan proses belajar dari rumah melalui *WhatsApp*, sehingga untuk penyajian materi terbilang monoton, maka diperlukannya sebuah pengembangan dalam pemanfaatan media yang digunakan guru selama mengajar di masa pembelajaran jarak jauh. Pengembangan ini termasuk dalam pengembangan produk baru karena sebelumnya guru, sekolah maupun peneliti lainnya belum ada yang melakukan pengembangan media video pembelajaran.

Menurut Krissandi (2018) bahwasanya kreativitas seorang guru dalam mengemas pembelajaran agar lebih menarik sangat diperlukan sehingga dapat terlihat tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan dikembangkan media video pembelajaran, peneliti mengharapkan akan lebih memudahkan guru dalam memberikan materi secara keseluruhan untuk tiap pembelajaran serta menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yaitu salah satunya dengan pengaplikasian media video pembelajaran tematik jenis *audio-visual* sebagai pengantar dalam pembelajaran. Video tematik yang dikemas terkait dengan materi yang akan diberikan oleh guru kepada peserta didik yang ditujukan untuk memancing peserta didik agar lebih tertarik mempelajari pelajaran kelas V.

Lebih lanjut bahwa video pendek lebih mengasyikkan, video yang diselingi pembahasan langsung oleh pengajar dengan slide lebih mengasyikkan daripada slide saja (Guo, dkk., 2014).

Sejalan dengan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Berbasis Aplikasi Wondershare Filmora Tema Sehat Itu Penting Subtema Peredaran Darahku Sehat di Kelas V SD Negeri 129 Palembang*”.

1.2 Batasan Masalah

Penelitian lebih terarah karena adanya batasan-batasan sebagai berikut:

- (1) Aplikasi yang digunakan untuk membuat media video pembelajaran ialah *Wondershare Filmora* dengan tambahan bantuan *software Microsoft Power Point*.
- (2) Materi yang disajikan hanya pada pembelajaran 3 tema sehat itu penting subtema peredaran darahku sehat.
- (3) Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian, diperlukan sebuah rumusan masalah sebagai acuan dalam langkah penelitian. Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu “Bagaimana mengembangkan media video pembelajaran tematik tema Sehat itu Penting subtema Peredaran Darahku sehat di kelas V yang layak dan menarik?”

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran tematik tema sehat itu penting subtema peredaran darahku sehat di kelas V yang layak dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk pengembangan media video pembelajaran tematik, secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

- (1) Bagi guru diharapkan hasil dari penelitian dapat dijadikan sebagai bahan tambahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif terkhusus selama pembelajaran jarak jauh serta menumbuhkan semangat belajar bagi peserta didik.
- (2) Bagi sekolah dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai refleksi dalam pengembangan kurikulum serta pembelajaran yang ada.
- (3) Bagi peneliti, dengan hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif lagi sebagai guru di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA PRESS.
- Agustian, N. O., Asrizal, & Kamus, Z. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Fisikan Berbasis WEB Pada Konsep Temofinamika Untuk Pembelajaran Menurut Standar Proses Siswa Kelas XI SMA. *Pillar Of Physics Education*, 2, 12.
- Ain, N., & Kurniawati, M. (2013). Implementasi Kurikulum KTSP: Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(2), 316–328.
- Arikunto, S., & Cepi, S. A. J. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Gava Media.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *L@S 2014 - Proceedings of the 1st ACM Conference on Learning at Scale*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Hakiki, R. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Wondershare Dengan Pendekatan Rme Pada Materi Smp. *Aksioma*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1425>
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hermawan, M. (2017). Pengembangan Media Video Wondershare Pada Praktik Kayu Pembuatan Kusen Pintu Kelas XI TKK SMK Negeri 2 Trenggalek. *Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 3(17).
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), 34–49.
- Jalaluddin. (2017). *Filsafat Pendidikan Edisi Revisi*. PT Raja Grafindo Persada.

- Kadir, A., & Asrohah, H. (2015). *Pembelajaran Tematik*. PT Raja Grafindo Persada.
- Kamal, I., Firmansyah, E. A., Rafiah, K. K., Rahmawan, A. F., & Rejito, C. (2020). *Pembelajaran di Era 4.0*. Penerbit Yrama Widya.
- Karli, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2752>
- Karo-karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(1).
- Karwono, & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. PT Raja Grafindo Persada.
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8.
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. CV AE MEDIA GRAFIKA.
- Meryansumayeka, M., Yusuf, M., & Suganda, V. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI untuk Mendukung Mental Calculation Siswa dalam Permasalahan Aritmatika Sosial. *Jurnal Elemen*, 4(2), 119.
<https://doi.org/10.29408/jel.v4i2.634>
- Mukhlis, M. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(20), 63–76.
- Nurdin, S., & Adrinatori. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1).
- Resnani, R. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Vc Sdit Generasi Rabbani Kota Bengkulu. *Jurnal PGSD*, 12(1), 9–14.
<https://doi.org/10.33369/pgsd.12.1.9-14>

- Ridwan. (2013). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Alfabeta.
- Santosa, E. dan K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Wondershare Filmora Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Kompetensi Guru dan Menulis Deskripsi Siswa Kelas 3. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian&Pengembangan*. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Penerbit Pustaka Abadi.
- Suriyani, I. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Model Problem Solving Berbantu Wondershare Pada Materi Statistika Di Smp. *Aksioma*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i1.1405>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teguh. (2020). Guru SD yang Inovatif di Era Revolusi 4.0. *Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1). <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jisd/article/view/11625/5460>
- Wati, E. I. (2017). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Yaumi, M. (2018). *Media&Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.