

Pengembangan Media Video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) Berbasis Model Pembelajaran *Picture and Picture* Menggunakan Aplikasi Filmora Pada Kelas III SD

Lintang Ramadhani¹, Khusnul Fajriyah², dan Rofian³

¹ Universitas PGRI Semarang

Email: lintangr96@gmail.com, khusnulfajriyah88@gmail.com, kotakomik.pian@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang yang mendorong penelitian ini adalah masih dijumpai guru dalam melaksanakan pembelajaran ada yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya memberikan tugas saja, guru belum pernah membuat kreasi media video pembelajaran, tetapi hanya download video yang ada di internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui pengembangan media video MAJUDDA berbasis model pembelajaran picture and picture menggunakan aplikasi Wondershare Filmora 9 pada materi tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 2 “Wujud Benda” Pembelajaran 1 yang layak dan praktis bagi siswa kelas III SDN Sawah Besar 01 Semarang dan SDN Pandean Lamper 04 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Reearch and Development (R&D) dengan model Prof. Soegiyono (Borg and Gall) dengan teknik menggunakan teknik Non Probelity Sampling. Hasil penelitian yaitu, Untuk menguji kevalidan dalam penggunaan media video MAJUDDA menggunakan aplikasi Wondershare Filmora 9 memvalidasi produk yang dibuat kepada ahli media dan ahli materi, memperoleh nilai persentase 94,5% dari total seluruh indikator oleh ahli media, 84,4% dari total seluruh indikator oleh ahli materi. Kemudian untuk menguji kepraktisan media video MAJUDDA menggunakan aplikasi Wondershare Filmora 9 dengan melihat hasil angket tanggapan siswa dan tanggapan guru, memperoleh nilai rata-rata persentase 92,85% dari tanggapan siswa di SDN Pandean Lamper 04 Semarang dan 100% dari tanggapan siswa di SDN Sawah Besar 01 Semarang. Tanggapan guru di SDN Pandean Lamper 04 Semarang diperoleh persentase dari total seluruh indikator sebesar 94,28% dari tanggapan guru dalam materi pembelajaran diperoleh persentase dari total seluruh indikator sebesar 90,66% dari tanggapan guru dalam media pembelajaran. Tanggapan guru di SDN Sawah Besar 01 Semarang diperoleh persentase dari total seluruh indikator sebesar 100% dari tanggapan guru dalam materi pembelajaran diperoleh persentase dari total seluruh indikator sebesar 100% dari tanggapan guru dalam media pembelajaran. Kesimpulan produk media video MAJUDDA menggunakan aplikasi Wondershare Filmora 9 yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses Pembelajaran Tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 2 “Wujud Benda” Pembelajaran 1

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 2 “Wujud Benda” Pembelajaran 1.*

Abstract

The background that drives this research is that there are still teachers who do not use learning media, only give assignments, teachers have never made learning video media creations, but only download videos on the internet. The purpose of this study was to find out the development of MAJUDDA video media based on the picture and picture learning model using the Wondershare Filmora 9 application on the theme material 3 "Things around me" Sub-theme 2 "Wujud Objects" Learning 1 that is feasible and practical for third grade students at SDN Sawah Besar 01 Semarang and SDN Pandean Lamper 04 Semarang. This study uses the method of Research and Development (R&D) with the model of Prof. Soegiyono (Borg and Gall) with the technique of using the Non Probability Sampling technique. The results of the study are, To test the validity in the use of MAJUDDA video media using the Wondershare Filmora 9 application to validate products made to media experts and material experts, obtaining a percentage value of 94.5% of the total indicators by media experts, 84.4% of the total indicators by material experts. Then to test the practicality of the MAJUDDA video media using the Wondershare Filmora 9 application by looking at the results of student responses and teacher responses, obtaining an average percentage value of 92.85% of student responses at SDN Pandean Lamper 04 Semarang and 100% of student responses at SDN Sawah Big 01 Semarang. The teacher's response at SDN Pandean Lamper 04 Semarang obtained a percentage of the total indicators of 94.28% of the teacher's responses in learning materials obtained a percentage of the total indicators of 90.66% of the teacher's responses in learning media. The teacher's response at SDN Sawah Besar 01 Semarang obtained a percentage of the total of all indicators of 100% of the teacher's responses in learning materials obtained a percentage of the total of all indicators of 100% of the teacher's responses in learning media. Conclusion MAJUDDA video media products using the Wondershare Filmora 9 application developed are very suitable for use in the Learning process Theme 3 "Things around me" Sub-theme 2 "The Form of Objects" Learning 1.

Keywords: *Learning Media; Theme 3 "Things Around Me" Sub-theme 2 "The Form of Objects" Learning 1.*

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya masa, dunia Pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut tentunya tidak lepas dengan kaitannya pengembangan. Pengembangan yang biasa terjadi dalam Pendidikan adalah pengembangan kurikulum, proses pembelajaran, sarana prasarana, dan sebagainya. Dalam pengembangan tersebut, ada satu hal yang perlu diperhatikan dan dijadikan pedoman yaitu fungsi Pendidikan itu sendiri. Pendidikan diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien yang menjadikan peserta didik belajar agar dapat menyerap informasi dan pengetahuan, serta

perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah banyak manfaat dalam kemajuan di dunia Pendidikan. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran atau alat bantu efektif dan efisien untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan yang optimal, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai perkembangan yang optimal dalam ketiga aspek tersebut. Untuk mencapai tujuan yang sama, dengan cara siswa melakukan kegiatan belajar, sedangkan guru melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis tersebut pada saat membelajarkan siswa.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, setiap pendidikan formal dan non formal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional dan kewajiban peserta didik (1). Ketentuan mengenai penyediaan sarana dan prasarana pendidikan pada semua satuan pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003: 30).

Menurut Undang-Undang Sisdiknas tentang sarana dan prasarana yang menunjang pendidikan dalam potensi siswa, saat ini siswa sudah mengenal teknologi. Maka penggunaan teknologi sebenarnya sangat dibutuhkan untuk menunjang berkembangnya pendidikan, karena dengan teknologi bisa mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik khususnya sarana dan prasarana dalam menunjang proses, kemajuan dan hasil belajar.

Pengembangan pendidikan harus selalu disesuaikan dengan adanya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Teknologi merupakan solusi tepat bagi penyelesaiannya dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran saat ini sangat penting, karena pada masa Pandemi atau Belajar Dari Rumah (BDR) teknologi ini sangat mendukung untuk pembelajaran online. Program pembelajaran interaktif ini mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi, karena ketertarikannya pada sistem multimedia. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi dapat menunjang pembelajaran. Untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, guru hendaknya mempunyai kewajiban memfasilitasi dan membimbing siswa. Guru hendaknya menggunakan model, metode, strategi serta media untuk mengoptimalkan pembelajaran.

Menurut Dr. H. Abd. Kadir & Hanun Ashorah (2014: 1) Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Pada dasarnya pembelajaran tematik diimplementasikan pada kelas awal kelas I sampai dengan kelas III sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Implementasi yang demikian mengacu pada pertimbangan bahwa pembelajaran tematik lebih sesuai dengan perkembangan fisik dan psikis anak. Pembelajaran tematik merupakan suatu usaha memadukan pengetahuan secara komprehensif dan terintegrasi. Pembelajaran terpadu Lintang Ramadhani, Khusnul Fajriyah, Rofian, Pengembangan Media Video MAJUDDA 31 (Tema Wujud Benda) Berbasis Model Pembelajaran *Picture and Picture* Menggunakan Aplikasi Filmora Pada Kelas III SD

di sekolah dasar membantu mengembangkan pemahaman siswa berakibat siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Pendidikan tematik sebagai salah satu pendekatan integrasi secara alami menghubungkan fakta-fakta dan ide-ide dalam upaya untuk memahami dunia. Melalui jaringan tema, siswa dapat menghubungkan ide-ide dengan pengalaman dan lingkungan tempat tinggal siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang masih dijumpai guru dalam melaksanakan pembelajaran ada yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya memberikan tugas saja, ada juga guru menggunakan media video pembelajaran sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan. Namun guru belum pernah membuat kreasi media video pembelajaran, tetapi hanya download video yang ada di internet. Hal ini dikarenakan guru merasa lebih praktis dalam menyajikan media pembelajaran. dan di SD Pandean Lamper 04 Semarang, pada masa pandemi seperti ini dengan pembelajaran jarak jauh membuat siswa kurang memahami dalam materi pembelajaran

serta siswa kurang tertarik dengan pembelajaran secara online dan memanfaatkan media buku tema saja, dengan adanya pembelajaran jarak jauh memerlukan media pembelajaran berupa video yang menyenangkan dan tidak monoton serta menumbuhkan rasa minat belajar siswa.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, maka dibutuhkan alat peraga atau media pembelajaran berupa video. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Wondershare Filmora ini bisa menampilkan sebuah film atau video yang dapat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan, seperti dengan mengaitkan tentang sebuah pembelajaran yang akan diperhatikan kepada siswa dengan memperhatikan nilai dan sikap dalam mengikuti pembelajaran. Disini saya akan mencoba membuat penggambaran siswa tentang pembelajaran tematik yaitu pada tema 3 "Benda di Sekitarku" subtema 2 "Wujud Benda" pembelajaran 1 menjelaskan tentang wujud benda. Jika siswa diminta untuk memperhatikan benda yang ada di lingkungan sekitarnya benda yang berwujud padat, cair, maupun gas beberapa siswa masih ada yang merasa kesulitan. Oleh karena itu diberikan sebuah gambaran beserta penjelasan yang jelas dengan menampilkan sebuah video pembelajaran, sehingga siswa tidak sembarangan memilih atau menjawab.

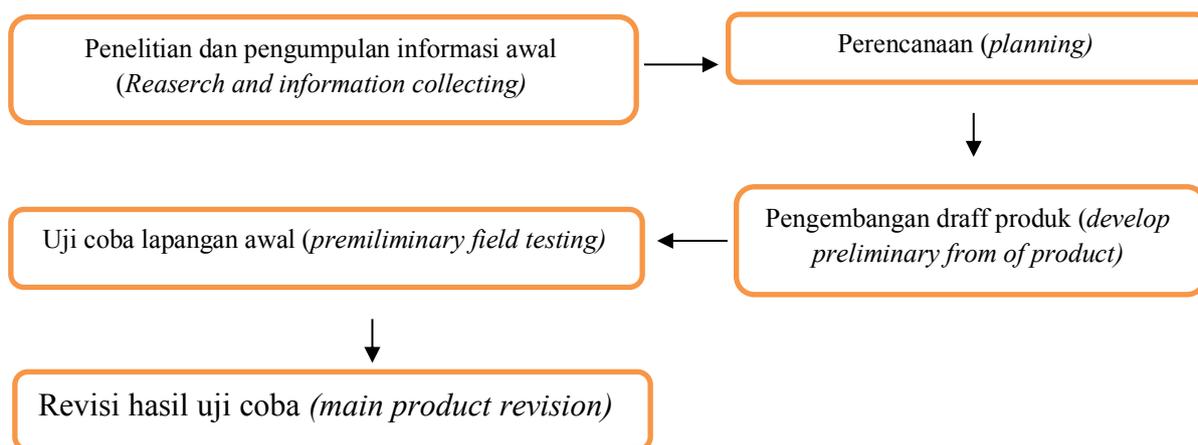
Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) Berbasis Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Menggunakan Aplikasi Filmora pada Kelas III SD".

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam diartikan Bahasa Inggris yaitu Research and Development (R&D) adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017: 297)

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan media MAJUDDA (Tema Wujud Benda) berbasis model *picture and picture* dengan menggunakan aplikasi *filmora* pada kelas III SD. Penelitian pengembangan ini menerapkan model Borg and Gall (1989) yang dikembangkan oleh Prof. Sugiyono. Model ini memiliki 10 langkah/prosedur penelitian dan pengembangan, yaitu : (1) Penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan, (7) Menyempurnakan produk hasil Uji coba, (8) Uji pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan berdasarkan masukan dari lapangan, (10) Mendesiminasikan dan mengimplementasikan. Namun karena keterbatasan waktu, peneliti hanya menggunakan sampai dengan tahap kelima.



Gambar 1. Modifikasi langkah-langkah dan media pengembangan

Dengan penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut Penelitian dan pengumpulan informasi awal, dalam tahap penelitian yang dilakukan oleh peneliti melakukan wawancara pada 2 sekolah yaitu di kelas III SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang. Tahap Perencanaan, Pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti memilih mengembangkan model pembelajaran *picture and picture* dan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora*. Tujuan penelitian dan pengembangan model pembelajaran *picture and picture* dan media video pembelajaran berbasis *wondershare filmora* agar dapat digunakan sebagai perangkat dalam proses pembelajaran. Tahap Pengembangan Draft Produk, pada tahap pengembangan draf produk, peneliti akan memberikan solusi dengan mendesain produk pengembangan media video model pembelajaran *picture and picture* berbasis aplikasi *wondershare filmora*. Tahap Uji coba lapangan awal, pada tahap uji coba lapangan awal model pembelajaran *picture and picture* berbasis video pembelajaran *wondershare filmora* dilakukan di kelas III di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dengan jumlah 28 Siswa dari sekolah tersebut, dan di SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang dengan jumlah 28 siswa dari sekolah tersebut, sebagai uji coba lapangan awal diterima atau tidaknya tentang pengembangan model pembelajaran *picture and picture* berbasis video pembelajaran *wondershare filmora*. Tahap Revisi produk, pada tahap revisi

produk penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari dosen ahli dan pendapat dari siswa berdasarkan angket.

Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian dilaksanakan dengan uji coba lapangan di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang dengan membagikan angket tanggapan siswa dan angket Respon Guru dalam media pembelajaran dan materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis dan memaparkan mengenai data yang dinyatakan dengan kata-kata maupun bentuk uraian dalam lembar hasil wawancara. Sedangkan, penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif untuk melakukan analisa data berupa angka yang diperoleh dari angket kebutuhan guru, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, dan angket tanggapan siswa. Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru menggunakan skala likert dengan penilaian 1-5.

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor Ahli Media, Ahli Materi Angket dan Respon Guru

Keterangan	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Pada angket respon siswa menggunakan skala *Guttaman* dengan penilaian “ya” dan “tidak”.

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket Respon Siswa

Keterangan	Skor
Tidak	0
Iya	1

Rumus Penghitungan angket

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor (x)}}{\text{Jumlah Skor Maximum (xi)}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media

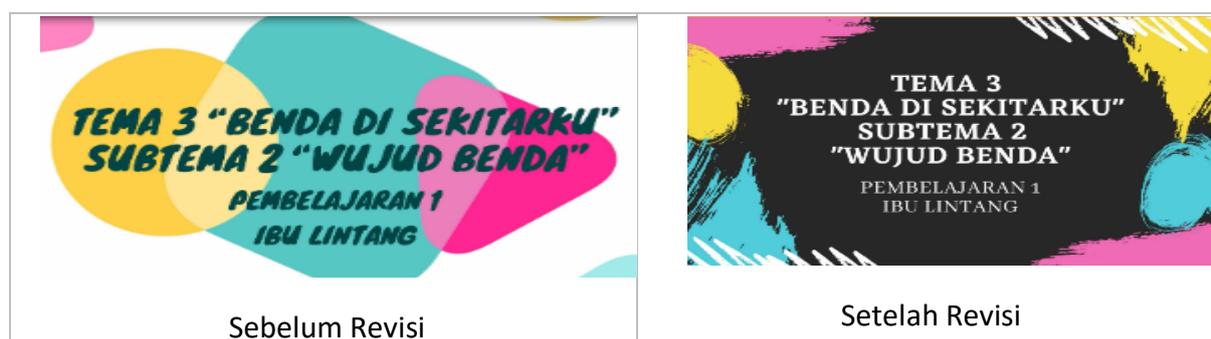
Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media yang dibutuhkan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan berupa wawancara, memberikan angket kebutuhan siswa dan angket kebutuhan guru kepada 2 sekolah yaitu SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa wawancara dan angket kebutuhan guru, penulis mendapatkan informasi bahwa setiap sekolah menyediakan media pembelajaran berupa video yang telah diberikan oleh pemerintah, tetapi materi yang terdapat dalam media tersebut pun terbatas dan kurangnya guru dalam menghadirkan dan menggunakan media dalam penyampaian materi. Pengembangan produk berupa media pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh penulis yakni dengan melalui tahap penentuan materi yang akan dibawakan, desain gambar storyboard, pembuatan teks narasi sesuai dengan materi, menyusun storyboard media, rekaman audio sebagai narasi dalam produk video animasi dan yang terakhir melakukan proses editing untuk menggabungkan audio dan visual dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora9. Setelah melalui tahap tahap tersebut, maka dalam pengembangan produk media pembelajaran dilaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan diberikan revisi terhadap peroduk yang dibuat.



Gambar 2. Hasil revisi latar gambar media pembelajaran



Gambar 3. Hasil Revisi Perpindahan *scene*

Pembahasan

Produk media yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai bahan ajar pada materi Tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 2 “Wujud Benda” Pembelajaran 1 kelas III Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dengan interaksi antara media pembelajaran terhadap guru dan siswa. Hal ini menunjukkan dengan hasil angket respon sebanyak 53 siswa dalam dua SD yaitu SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang dengan SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang, menunjukkan rerata skor persentase sebesar 95,48% dan pada uji coba lapangan, peneliti memberikan angket respon guru terhadap media pembelajaran dan memperoleh skor 90,66% dengan kriteria sangat layak digunakan.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

Responden	Skor
Siswa	95,48%
Guru	90,66%

Kelayakan produk media pembelajaran video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora 9* dilakukan uji validasi oleh dosen Universitas PGRI Semarang dengan 2 dosen sebagai validasi ahli materi dan 2 dosen sebagai validasi ahli media. Pada Validasi Materi Pertama mendapatkan skor 97,3% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada Validasi Materi Kedua pada tahap pertama mendapatkan skor 60% dengan kriteria cukup layak digunakan dan pada tahap kedua mendapatkan skor 96% dengan kriteria

sangat layak digunakan. Pada Validasi Media Pertama mendapatkan skor 92% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada Validasi Media Kedua mendapatkan skor 97% dengan kriteria sangat layak digunakan. Pada tahap pertama dalam validasi baik oleh ahli media dan ahli materi diberikan beberapa perbaikan yang nantinya akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Tahap Pertama	TahapKedua
Ahli Materi Pertama	-	97,3%
Ahli Materi Kedua	60%	96%
Ahli Media Pertama	-	92%
Ahli Media Kedua	-	97%

Berdasarkan penjabaran mengenai hasil temuan yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu bahwa penjabaran mengenai hasil temuan yang telah dilakukan tentang kelayakan produk dalam pembelajaran jarak jauh dengan pengembangan media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) berbasis model pembelajaran *Picture and picture* dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora 9* untuk Kelas III di dua SD yaitu SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang dan SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang ini dikatakan berhasil. Sebelumnya dalam wawancara peneliti saat dengan Guru kelas III SD, mengatakan bahwasannya pada masa pandemi seperti ini dengan pembelajaran jarak jauh membuat siswa kurang memahami dalam materi pembelajaran serta siswa kurang tertarik dengan pembelajaran secara *online* dan memanfaatkan media buku tema saja, dengan adanya pembelajaran jarak jauh memerlukan media pembelajaran berupa video yang menyenangkan dan tidak monoton serta kurang menumbuhkan rasa minat belajar siswa.

Saya menemukan hasil pokok temuan dari Ananda Kusumaningrum (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* Untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana yaitu dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* ini dikatakan sangat baik dengan persentase 98,07%. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* Untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana praktis digunakan di kelas V Sekolah Dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat diambil pada penelitian dan pengembangan ini adalah Kevalidan Media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora 9* dapat dilihat dari persentase hasil validasi terhadap Media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora 9*. Validasi dilakukan oleh empat dosen Universitas PGRI Semarang, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 94,84% dengan kriteria

“Sangat Layak digunakan”, dan hasil rata-rata penilaian yang diperoleh ahli materi sebesar 98,96% dengan kriteria “Sangat Layak digunakan”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora 9 pada tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 2 “Wujud Benda” Pembelajaran 1 valid digunakan di kelas III Sekolah Dasar.

Kepraktisan Media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora 9 diperoleh dari persentase hasil angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru kelas III SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang. Hasil rata-rata tanggapan siswa terhadap media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora 9 sebesar 96,51%. Selanjutnya hasil tanggapan guru terhadap media pembelajaran sebesar 90,66%, dan hasil tanggapan guru terhadap materi pembelajaran sebesar 94,28%. Berdasarkan hasil tersebut, maka disimpulkan bahwa media video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) dengan menggunakan aplikasi wondershare filmora 9 pada tema 3 “Benda di Sekitarku” Subtema 2 “Wujud Benda” Pembelajaran 1 praktis digunakan di kelas III Sekolah Dasar. Pengembangan Media Video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) Berbasis Model Pembelajaran *Picture And Picture* Menggunakan Aplikasi Filmora telah dipublikasi melalui media sosial yaitu melalui youtube, dan memberikan soft file didua Sekolah Dasar yaitu di SD Negeri Sawah Besar 01 Semarang dan di SD Negeri Pandean Lamper 04 Semarang.

Saran yang dapat peneliti ajukan adalah dalam proses belajar jarak jauh, Penggunaan media pembelajaran menjadi stimulus agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran jarak jauh maka lebih perlu diperlukan media yang lebih menarik agar siswatetap senang mengikuti pembelajaran. Kemudian pihak sekolah memberikan dorongan agar guru lebih kreatif menciptakan media pembelajaran. Bagi Peneliti Mengembangkan inovasi media pembelajaran baru yang lebih kreatif dan mudah digunakan di Sekolah Dasar. Adanya penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin. 2020. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Hari Wicaksono, Khusnul Fajriyah. 2019. *Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Camtasia Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kecamatan Ulujami*.

- Denistyanto Nurpavitra, Dwi Sudjanarti, pembuatan Iklan Video Di Sosial Media Menggunakan Aplikasi Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan Penjualan Pada Toki Food Malang, JAB Jurnal Aplikasi Bisnis, Volume 5 Nomor:1, Juni 2019, h.2.
- Soegiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Jakarta: Alfabeta, 2012) hlm. 414 Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* (Bandung : Alfabeta, 2017) hlm. 145
- Sugiyono, 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Jakarta: Alfabeta
- Himmatul Ulya, Rofian. 2019. Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. hlm. 140-149
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2009) hlm. 297
- Cresswell, John W. 2007. *Designing and Conducting Mixed methods Research*, Toronto: Sage Publicaton
- Daryanto. 2012. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Nasution,S. 2003. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*, Jakarta: Bumi Aksara
- Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana)
- Permendikbud RI No.67 Tahun 2013. tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Ananda, Kusumaningrum, Khusnul Fajriyah (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Profesional CS6* Untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana. Volume 6, Nomer 6.1, hlm. 36-42.
- Rowntree, Derek. 1995. Teaching Throught Self-Instruction How to Develop Open Learning Materials. (Revisi ed) New York: Kogan Page London/Nicholas Publishing.
- Sekaran, Uma. 2006. *Metodologi Pneliaan untuk Bisnis*, Terjemahan Kwan Men Yon, Jakarta: Salemba Empat
- Sudaryono. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sujadi, 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta. Rineka cipta
- Sutrisno Hadi, *Metode Research*, Jilid 1, 2, UGM, 1986
- Usman, H, Purnomo SetiadyAkbar. 2003. Metodologi Penelitan Sosial, Jakarta: Bumi Aksara
- UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Sarana dan Prasarana Yang Menunjang Pendidikan