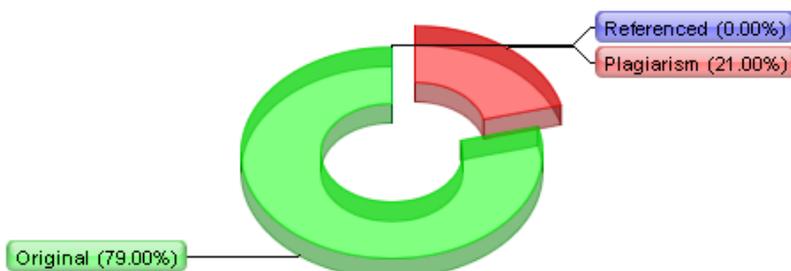


Plagiarism Detector v. 1708 - Originality Report 6/17/2020 18:55:43

Analyzed document: Puri Putri Maharani_4B_ARTIKEL SKRIPSI.docx Licensed to: Kuku Andri Aka_License2

Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 10	wrds: 270	https://asepianzulfikar.blogspot.com/2014/05/makalah-media-pembelajaran-video-da...
% 4	wrds: 124	https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/download/816/704
% 4	wrds: 158	https://text-id.123dok.com/document/eqoo0k8kq-karakteristik-siswa-usia-kelas-v-l...

[Show other Sources:]

Processed resources details:

119 - Ok / 15 - Failed	
------------------------	--

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:  [not detected]	Google Books:  [not detected]	Ghostwriting services:  [not detected]	Anti-cheating:  [not detected]
--	---	---	--

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

Nama

: Puri Putri MaharaniAfiliasi

: Universitas Nusantara PGRI KediriNo HP/WA

: 085735694051PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI UNTUK MENCERMATI KARAKTER TOKOH-TOKOH YANG TERDAPATPADA TEKS FIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Puri Putri Maharani A

lfi laila1, Novi Nitya Santi2PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

11

Purimaharani98@gmail.com2

mailto:alfilaila@unpkediri.ac.id

alfilaila@unpkediri.ac.id, mailto:3novisanti@unpkdr.ac.id

3novisanti@unpkdr.ac.idAbstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) need assesment siswa dan guru terhadap pengembangan media videoberbasis kearifan lokal;(2) kevalidan dari ahli media dari ahli materipada Subtema LingkunganTempat Tinggalku untuk mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.Penitian ini merupakan jenis penelitianpengembangan (Research and Development). Model pengembangan penelitian mengacu pada prosedur ADDIE dengan 5 tahapan: (a) Analysis; (b) Design; (c) Development; (d) Implementation; (e) Evaluation. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penilaian kevalidan media pembelajaran melibatkan lima dosen

Plagiarism detected: 0.17% <https://www.researchgate.net/public...> + 2 resources!

id: 1

ahli materi dan ahli media. Hasil

penelitian inimenunjukkan bahwa; 1) guru dan siswa sama-sama membutuhkan pengembangan media videoberbasis kearifan lokalpada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sukorame 2, 2) media videoberbasis kearifan lokalberdasarkan dari hasil validasi ahli materi didapatkan skor 97,85 masuk dalam kategori baik/layak dan ahli desain media diperoleh nilai rata-rata 97,14 yang berarti bahwa media yang dikembangkan tersebut

Plagiarism detected: 0.14% <https://lib.unnes.ac.id/26884/1/610...>

id: 2

masuk dalam kategori baik/layak, dan

3) berdasarkan hasil uji coba skala kecil hasilnya adalah 73 % tergolong dalam kategori layak danselanjutnya pada uji coba skala besar menghasikan data 87%, sehingga menyatakan media videoberbasis kearifan lokalpada layak digunakan di SDN Sukorame 2.Kata Kunci

:Media Video Berbasis Kearifan Lokal Kediri, Mencermati Karakter Tokoh-Tokoh Yang TerdapatPada Teks FiksiDEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA BASED ON LOCAL KEDIRI'S LIFE TO LOOK AT CHARACTERS OF CHARACTERS WHICH ARE OBTAINEDON THE FICTION TEXT OF CLASS IV STUDENTS BASIC SCHOOL

Puri Putri Maharani

, Alfi laila1, Novi Nitya Santi2PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

1mailto:1Purimaharani98@gmail.com

1Purimaharani98@gmail.com,2mailto:alfilaila@unpkediri.ac.id

alfilaila@unpkediri.ac.id, mailto:3novisanti@unpkdr.ac.id

3novisanti@unpkdr.ac.idAbstract

This study aims to describe: (1) need assessment of students and teachers for the development of video media based on local wisdom, (2) validity of media experts from material experts. This research is a type of research development (Research and Development). The research development model refers to the ADDIE procedure with 5 stages: (a) Analysis; (b) Design; (c) Development; (d) Implementation; (e) Evaluation. Data collection methods by observation, interview, questionnaire and documentation. Evaluation of the validity of instructional media involved five material and media expert lecturers. The results of this research show that; 1) teachers and students alike need the development of video media; 2) video media based on local wisdom

Plagiarism detected: 0.22% <https://journal.uwks.ac.id/index.ph...> + 2 resources!

id: 3

based on the results of the validation of

material experts obtained a score of 9

7.85

Plagiarism detected: 0.17% <https://repository.unsri.ac.id/1732...>

id: 4

included in the very good category

and media design experts obtained an average value of 97.14 which means that the developed media was included in the very good category, and 3) based

Plagiarism detected: 0.14% <https://www.researchgate.net/public...> + 2 resources!

id: 5

on the results of small-scale

trials the result is 73% classified in the feasible category and further on the large-scale trial yields 87% data, so it is declared feasible to be used in SDN Sukorame 2. Key Words: Kediri Local Wisdom Media Video, Observing Character Characters in Fiction Text

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya teknologi, terdapat banyaknya media pembelajaran. Ini

Plagiarism detected: 0.36% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 2 resources!

id: 6

semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Menurut Arsyad (2011: 5), "

Plagiarism detected: 0.75% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...>

id: 7

Teknologi merupakan suatu perluasan konsep media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan

ilmu".

Plagiarism detected: 1.36% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 3 resources!

id: 8

Pengajaran dengan menggunakan audio-visual bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual lebar. Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Teknologi audio visual yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah film, slide, dan video.

Media pembelajaran dapat membantu seorang tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para peserta didiknya.

Plagiarism detected: 0.8% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 2 resources!

id: 9

Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dimengerti dan dipahami oleh siswa, terutama pembelajaran yang rumit dan kompleks. Setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang

bervariasi.

Plagiarism detected: 0.17% <https://repository.unja.ac.id/8757/>

id: 10

Banyak peserta didik yang menganggap bahwa

mendengarkan penjelasan dari seorang tenaga pendidik dalam waktu yang lama merupakan sebuah kegiatan yang cukup membosankan. Pentingnya media pembelajaran sangat mendukung keberhasilan belajar siswa, karena media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Daryanto (2011: 79)

Plagiarism detected: 1.05% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 5 resources!

id: 11

mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain: "1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya. 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara

nyata". Sejalan dengan beberapa keunggulan-keunggulan tersebut, ada beberapa temuan hasil penelitian yang mengujikan bahwa dengan menggunakan media video proses pembelajaran bisa lebih efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti KBM. Pada Kurikulum 2013 kelas IV semester II tema 8 subtema Daerah Tempat Tinggalku, Kompetensi Dasar 3.9 mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan KKM 75. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu materi pelajaran yang sangat penting di sekolah. Berdasarkan data observasi yang diperoleh melalui wawancara di SDN Sukorame 2, kelas IV yang dilaksanakan pada 20 April 2019, hasil wawancara peneliti yang dilakukan kepada beberapa siswa yaitu Pembelajaran Bahasa Indonesia kurang kreatifnya guru dalam menggunakan bahan ajar, hal tersebut terlihat ketika di dalam kelas; guru tidak mengembangkan dan bahkan tidak mengintegrasikan beberapa kearifan local tempat tinggal anak pada pembelajaran, data tersebut didapatkan dari dokumentasi bahan ajar yang digunakan oleh guru; peserta didik merasa asing dengan tokoh-tokoh pada teks cerita nonfiksi, sehingga hal ini dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi. Peran guru dalam memberikan materi yang disampaikan dapat mencerminkan karakteristik guru untuk dapat berkembang dan terus berupaya untuk belajar. Selain guru lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar juga berpengaruh terhadap perkembangan siswa dalam proses belajar. Sistem nilai yang diajarkan dan didapatkan dari orang-orang di sekelilingnya inilah yang kemudian menjadi pedoman dan menjadi arahan dalam bertindak, bergaul dan berinteraksi dengan lingkungan masyarakat sekitar. Nilai religius termasuk bagian dari nilai sosial. Nilai religius merupakan tanggapan seseorang terhadap nilai-nilai yang diyakini serta keimanan manusia terhadap Tuhan

yang mewujudkan dalam sebuah tindakan (Jauhari (2010) dalam Husna 2020:3). Hal ini sesuai dengan yang diajarkan dalam Islam yang terdapat dalam surat Al-Imron ayat 104 yang berbunyi Artinya: 104

Plagiarism detected: 0.31% <https://almanhaj.or.id/2708-amar-ma...>

id: 12

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebijakan, menyuruh (

Plagiarism detected: 0.22% <https://www.pelajaran.co.id/2016/26...>

id: 13

berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar.

Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung. Berdasarkan ayat di atas bahwa peran guru sangatlah berpengaruh terhadap peserta didik, karena guru merupakan sosok yang patut ditiru dan dijadikan contoh tauladan yang baik untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam berbagai hal termasuk belajar. Rendahnya hasil pembelajaran tersebut juga dibuktikan dengan hasil belajar siswa dibawah terdapat banyak 20% siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan 80% siswa masih dibawah KKM dalam memahami materi Kompetensi Dasar 3.9 mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah media yang mampu memberikan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik yang diharuskan dikembangkan oleh guru, sehingga guru dituntut untuk lebih aktif, inovatif dan kreatif.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan materi mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi adalah media video. Media video adalah salah satu jenis

Plagiarism detected: 0.47% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 7 resources!

id: 14

media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Menurut

Plagiarism detected: 0.72% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 6 resources!

id: 15

Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa "Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup". Dari tersebut dapat disimpulkan bahwa,

Plagiarism detected: 0.61% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 9 resources!

id: 16

video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Sedangkan menurut Cheppy Riyana (2012: 93) berpendapat bahwa, "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 pembelajaran". Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan bahan pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012: 302), antara lain;

Plagiarism detected: 0.47% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 7 resources!

id: 17

memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin

bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan

Plagiarism detected: 0.61% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 7 resources!

id: 18

pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Hal tersebut juga di dukung oleh beberapa hasil penelitian yang menunjukkan bahwa hasil Penelitian Fadhlil (2015) yang menunjukkan bahwa

Plagiarism detected: 1.5% <https://www.researchgate.net/public...> + 3 resources!

id: 19

hasil uji-t diperoleh $t_{obs} = 2,98$ $t_{tabel} = 2,024$, artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Hasil post test menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar (71,3 62,5)

. Diteliti oleh Jadidah (2015). Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa media video terhadap kreativitas belajar siswa tergolong baik, ini terlihat dari hasil observasi keaktifan guru yang terdiri dari 5 aktivitas yang dilakukan

guru semuanya menempati rating ke-4 yang berarti tergolong baik. Kreativitas belajar siswa sebelum diterapkan media video memiliki rata-rata 66,48, sedangkan kreativitas belajar siswa sesudah diterapkan media video memiliki rata-rata 80,48. Berdasarkan hasil temuan dari tersebut maka pengembangan media video perlu dilanjutkan pada Kompetensi 3.9 mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Kelebihan media yang dikembangkan dibandingkan dengan media yang sudah ada yaitu penggunaan media video sangat tidak diragukan lagi di

Plagiarism detected: 0.72% <https://asepianzulfikar.blogspot.co...> + 4 resources!

id: 20

dalam kelas. Siswa pun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran. Menurut Susanto (2014: 77), tahap operasional konkret dimaknai sebagai berikut.

"Peserta didik mulai dapat memahami aspek-aspek kumulatif materi yang diajarkan serta mempunyai kemampuan untuk memahami serta mengombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatnya. Selain itu peserta didik dituntut untuk mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda yang ada di alam sekitar yang kongkret."

Menurut Umamah, (2018)

dalam Purnomo (2020:93) berpendapat bahwa life skills dan pembentukan karakter peserta didik merupakan satu arah yang saling memberi kontribusi dalam pengembangan kepribadian anak. Karena hakikat tujuan utama dari kegiatan pembelajaran adalah memberikan bimbingan dan layanan kepada siswa agar mereka menjadi manusia yang terdidik. Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa anak usia sekolah dasar proses belajarnya sudah memasuki tahap operasional konkret, sehingga cara berfikir anak usia sekolah dasar lebih terorganisasi lagi pada tahap yang lebih konkret atau nyata untuk memahami materi yang dipelajari. Anak usia sekolah dasar sudah mampu berfikir secara logis tentang apa yang sedang dipelajari. Ada beberapa karakteristik anak usia

Plagiarism detected: 0.42% <http://staff.uny.ac.id/sites/default...> + 2 resources!

id: 21

Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat

Sekolah Dasar, Menurut Suyati (2012:

Plagiarism detected: 0.33% <https://text-id.123dok.com/document...> + 3 resources!

id: 22

14-16) karakteristik anak umur 10-13 tahun atau kelas 4-6 adalah sebagai berikut:

Karakteristik Fisik

Otot tangan dan lengan lebih berkembang.

Anak-anak menjadi sadar akan keadaan jasmaninya.

Anak laki-laki senang pertandingan yang kasar dan keras. Anak-anak pada masa ini ada perbaikan kecepatan bereaksi.

Anak-anak umur ini gemar akan jenis olahraga pertandingan.

Koordinasi anak-anak umur ini baik, karena itu sudah dapat diajarkan jenis-jenis kegiatan yang agak sukar, artinya kegiatan yang memerlukan gerakan gabungan.

Keadaan jasmani terlihat kuat, kokoh dan sehat.

Karakteristik Sosial dan Emosional

Plagiarism detected: 2.05% <https://text-id.123dok.com/document...>

id: 23

Bersamaan dengan proses kematangan fisik, emosinya pada waktu itu tidak stabil.

Karena hasrat bergabung dan adanya perbedaan cara menimbulkan salah paham antara anak satu dan lainnya.

Anak usia ini mudah timbul takjub.

Anak-anak usia ini emosi biasa berontak.

Mempunyai tanggapan positif terhadap penghargaan dan puji-pujian.

Anak-anak masa ini mempunyai pandangan kritis terhadap tindakan orang dewasa. Rasa kebanggaan berkembang.

Setiap hal yang dikerjakan, menginginkan adanya penghargaan atau pengenal.

Ingin pengenal atau penghargaan dari kelompok.

Anak-anak masa ini mudah memperoleh teman. Lebih senang melakukan kegiatan dalam kelompok dari pada kegiatan yang bersifat perorangan (individual).

Karakteristik Mental

Plagiarism detected: 0.28% <https://text-id.123dok.com/document...>

id: 24

Anak-anak masa ini lebih gemar bermain-main dengan mempergunakan bola.

Anak-anak lebih berminat dalam permainan-permainan berregu atau berkelompok.

Plagiarism detected: 1.69% <https://text-id.123dok.com/document...>

id: 25

anak sangat terpengaruh apabila ada kelompok yang menonjol atau mencapai prestasi tinggi. Sementara anak masa ini mudah putus asa, karena itu usahakan bangun kembali atau bangkit kembali apabila tidak berhasil dalam mencapai sesuatu.

Dalam melakukan sesuatu usaha, selalu berusaha mendapat persetujuan dari guru terlebih dahulu. Anak-anak masa ini pada umumnya memperhatikan soal waktu, karena itu berusaha bekerja tepat pada waktunya.

METODE PENELITIAN

Plagiarism detected: 0.5% <https://www.researchgate.net/public...> + 17 resources!

id: 26

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Riset and Development). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model

ADDIE, menurut Mulyatiningsih (2011:5) "model

Plagiarism detected: 0.36% <https://repository.unja.ac.id/1828/...>

id: 27

ADDIE adalah model yang dianggap lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model lain". Hal ini dikarenakan model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai macam pengembangan produk seperti media, strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan bahan ajar. Adapun rangkuman langkah-langkah model ADDIE meliputi: Analisis

.Pra

Plagiarism detected: 0.36% <https://repository.unja.ac.id/1828/...> + 2 resources!

id: 28

perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan.

Merancang LKS yang sesuai keadaan siswa, LKS sesuai tujuan pembelajaran, mengidentifikasi materi dalam LKS

Plagiarism detected: 0.17% <https://repository.unja.ac.id/1828/...>

id: 29

dan mendesain struktur penulisan di dalam

LKS.Design

.Merancang konsep produk baru di atas kertas.Merancang perangkat pengembangan produk baru dengan menyusun peta LKS, menentukan judul LKS sesuai KD.KI. Penulisan draf meliputi: perumusan KD

Plagiarism detected: 0.17% <https://repository.unja.ac.id/1828/...>

id: 30

b) menentukan bentuk penilaian c) penyusunan

materi.Development

.Mengembangkan

Plagiarism detected: 0.17% <https://repository.unja.ac.id/1828/...> + 3 resources!

id: 31

perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang

akandiperlukan dalam pengembangan. Pada tahap ini, LKS mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai desain, setelah itu LKS

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.researchgate.net/public...> + 3 resources!

id: 32

divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

LKS yang belum mencapai kriteria layak, akan merevisi LKS sesuai saran ahli media serta ahli materi hingga mencapai kriteria layak. Implementation

.Mulai menggunakan produk baru kedalam lingkungan yang nyata. Pada tahap ini, akan diuji coba

Plagiarism detected: 0.17% <https://www.neliti.com/publications...>

id: 33

dengan memberikan angket kepada guru dan

siswa.Evaluation.Evaluasi digunakan dalam bentuk evaluasi formatif.Evaluation formatif dilaksanakan akhir pertemuan.Hasil evaluasi digunakan sebagai umpan balik.Revisi

Plagiarism detected: 0.31% <https://repository.unja.ac.id/1828/...> + 2 resources!

id: 34

dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi

dalam LKS tersebut.HASIL

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Analisis data Pada tahap ini, akan digunakan angket tertutup yang diberikan kepada siswa dengan beberapa alternatif jawaban dengan skala penilaian. Skala yang digunakan yaitu skala Likert. Setyosari (2015:234) mengemukakan: skala Likert, digunakan

Plagiarism detected: 0.33% <https://repository.unja.ac.id/1828/...>

id: 35

untuk menentukan skor atau nilai terhadap suatu pernyataan yang diajukan kepada responden, meliputi:

Plagiarism detected: 1.36% <https://repository.unja.ac.id/1828/...>

id: 36

sangat setuju (SS) diberi skor 5, setuju (S) 4, ragu-ragu (R) 3, tidak setuju (TS) 2 dan sangat tidak setuju (STS) 1. Sebaliknya, respon yang menunjukkan negatif, misalnya sangat setuju (SS) diberi skor 1, setuju (S) 2, ragu-ragu (R) 3, tidak setuju (TS) 4 dan sangat tidak setuju (STS)

) 5. Instrumen dihitung menggunakan jumlah skor kriterium. Dalam menentukan kategori yang akan

Plagiarism detected: 0.56% <https://repository.unja.ac.id/1828/...>

id: 37

diberikan ahli media, ahli materi, guru maupun siswa terhadap suatu kriteria dilakukan dengan cara mencocokkan hasil persentase rata-rata tanggapan dengan

kriteria kelayakan sebagai berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No.

Interval

Kategori 1.

0%-24,99%

Tidak baik / tidak layak 2.

25,00%-49,99%

Kurang baik / kurang layak 3.

50,00%-74,99%

Cukup baik / cukup layak 4.

75,00%-100%

Baik / layak Sumber: Ac

epYonny (2012: 176) Sedangkan rumus presentase yang digunakan untuk mengetahui hasil penilaian adalah sebagai berikut.

$P =$

$\frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$

$\sum xi \times 100\%$

Keterangan:

P = presentase kevalidan ahli isi/materi \sum

x = jumlah keseluruhan jawaban responden \sum

xi = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item 100% = konstanta Hasil Validasi Produk Media Audio

Visual Tabel 2 Uji Validasi Ahli Media

No

Aspek penilaian Nilai

Kualifikasi 1

Ketepatan dalam pemilihan gambar cover 95

,00 Baik/layak

2

Ketepatan pada cuplikan awal video

95

,00 Baik/layak

3

Ketepatan tulisan yang ditampilkan pada video

95

,00 Baik/layak

4

Ketepatan pemilihan musik pengantar pada video 100,00

Baik/layak

5

Ketepatan kualitas suara dan gambar 100

,00 Baik/layak

6

Isi dalam video mudah dipahami

100,00

Baik/layak

7

Mempermudah proses belajar pada siswa

100,00

Baik/layak

Rata-rata

97,

85 Baik/layak

Tabel 3 Uji Validasi Ahli Materi No

Aspek penilaian Nilai

Kualifikasi 1

Ketepatan susunan pada materi 100,00

Baik/layak

2

Ketepatan bahasa pada materi

95

,00 Baik/layak

3

Ketepatan penggunaan gambar dengan materi

95

,00 Baik/layak

4

Ketepatan musik pengiring pada video 95

,00 Baik/layak

5

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi

95

,00 Baik/layak

6

Memudahkan siswa dalam memahami materi 100,00

Baik/layak

7

Mudah untuk dipahami secara menyeluruh

100,00

Baik/layak

Rata-rata

9

7,14 Baik/layak Hasil uji coba luas guru dan siswa Hasil uji coba pada siswa dalam penggunaan video pada siswa

Tabel 4 Skor aspek penilaian penggunaan video pada siswa

No

Aspek penilaian

Jumlah

Presentase

1 .Ketika guru menggunakan media video pada proses pembelajaran, siswa lebih memahami dan mengerti saat

pembelajaran berlangsung

2

58

3 %2 .Dengan menggunakan media video proses belajar lebih tertarik, menyenangkan dan tidak membosankan

30

100%

3

.Dengan menggunakan media video siswa lebih fokus saat pembelajaran berlangsung

2

37

7%b.

Hasil uji coba pada siswa dalam penggunaan video pada guru

Tabel 5 Skor aspek penilaian penggunaan video

pada guru

No

Aspek Penilaian Jumlah

Presentase

1

.Pada materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi siswa membutuhkan media yang bergerak dalam bentuk video

27

90

%2

.Par a siswa mudah memahami materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi ketika menggunakan media video

25

83

%3

.Dengan adanya media video menjadi mudah lebih menerangkan pada siswa

3

0100%

Pembahasan

Kevalidan Ahli a. Ahli mediaHa

sil analisis Tabel 2, hasil penilaian yang diberikan pada ahli media diperoleh nilai sebesar 97,85% berada pada kategori baik/layak. Pentingnya penggunaan video saat proses mengajar membantu untuk mempermudah guru menjelaskan pada siswa sehingga siswa mudah

Plagiarism detected: 0.22% <https://core.ac.uk/display/14409926...>

id: 38

memahami materi yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa

dengan penggunaan media video layak digunakan untuk proses belajar mengajar.b

.Ahli materiHa

sil analisis Tabel 3, hasil penilaian yang diberikan pada ahli materi diperoleh nilai sebesar 97,14% berada pada kategori baik/layak. Dari hasil penilaian ahli materi sesuai dengan kelayakan video bahwa penggunaan video pada materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi perlu menggunakan media video untuk proses belajar untuk mempermudah guru menjelaskan

Plagiarism detected: 0.19% <https://core.ac.uk/display/14409926...>

id: 39

materi yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa

materi sudah sesuai dengan model yang akan dikembangkan dengan penggunaan media video layak digunakan untuk proses belajar mengajar. Hasil penilaian pengembangan media video Siswa Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media video pada dari sebanyak 30 siswa, bahwapada aspek penilaian pada pernyataan siswa mudah memahami materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi terdapat sebanyak 25 siswa (83%), pada pernyataan kedua dengan menggunakan media video proses belajar lebih tertarik, menyenangkan dan tidak membosankan terdapat sebanyak 30 siswa (100%) dan pada pernyataan dengan menggunakan media video siswa lebih fokus saat pembelajaran berlangsung terdapat sebanyak 23 siswa (77%). Dengan demikian bahwa penggunaan media video membuat siswa lebih mudah memahami karakter tokoh-tokoh yang ada dalam video yang disajikan selain itu suasana belajar lebih menarik dan siswa lebih bersemangat. Hal ini menunjukkan bahwa

Plagiarism detected: 0.17% <https://kamiluszaman.blogspot.com/2...>

id: 40

penggunaan media video dalam proses belajar

berhasil dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.b. Guru Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media video pada guru, bahwapada aspek pada materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi siswa membutuhkan media yang bergerak dalam bentuk video terdapat persentase sebesar 90%, pada pernyataan kedua para siswa mudah memahami materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi ketika menggunakan media video terdapat persentase sebesar 83% dan pada pernyataan dengan adanya media video menjadi mudah lebih menerangkan pada siswa 100%. Dengan demikian bahwa media video perlu dikembangkan untuk menunjang proses belajar pada materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi yang terbukti efektif. Keefektifan penggunaan media video pada pembelajaran Bahasa Indonesia a. Hasil uji coba skala kecil Berdasarkan hasil uji coba pada skala kecil dengan pengukuran uji coba instrumen kuesioner dengan skala likert pada 3 orang siswa. Hasil dari sebanyak 10 butir item pertanyaan bawa diperoleh sebesar 73%. Dengan demikian media video dapat dinyatakan layak dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan skala besar.b. Hasil Uji Coba Skala Besar Berdasarkan hasil uji

coba skala besar merupakan hasil uji akhir dalam pengembangan penggunaan media video mata pelajaran bahasa Indonesia materi mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Dari hasil uji coba luas yang diberikan kepada 30 siswa. Bahwa media video dapat digunakan untuk mempermudah materi yang diajarkan karena siswa lebih bersemangat dan tertarik saat proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan 87% siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan media yang digunakan. Dari hasil analisis yang diperoleh bahwa guru merasa terbantu saat menjelaskan materi karena siswa lebih fokus saat proses belajar sehingga hasil belajar lebih maksimal. Selain itu banyaknya siswa yang merasa tertarik dan lebih bersemangat menunjukkan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pada materi mencermati karakter tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi terbukti efektif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SDN Sukorame 2. KESIMPULAN Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video layak digunakan model pengembangan tipe ADDIE. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian kevalidan pada ahli media sebesar 97,85% kategori sangat baik dan kevalidan pada ahli materi sebesar 97,14% pada kategori sangat baik. Sedangkan hasil uji coba luas yang digunakan untuk penilaian siswa dan guru bahwa dari sebanyak 30 siswa, siswa mudah memahami materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi sebanyak 25 siswa (83%), penggunaan media video proses belajar lebih tertarik sebanyak 30 siswa (100%) dan penggunaan media video siswa lebih fokus saat

pembelajaran berlangsung sebanyak 23 siswa (77%). Dan membutuhkan media yang bergerak dalam bentuk video terdapat persentase sebesar 90%, siswa mudah memahami materi mencermati karakter tokoh-tokoh pada teks fiksi sebesar 83% dan media video menjadi mudah lebih menerangkan pada siswa sebesar 100%.**DAFTAR PUSTAKA**

Acep,

Yonny
dkk.

2012. Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Familia.Ahmad Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group)Andi, Prastowo

Plagiarism detected: 0.22% <https://repository.stkipgetsempena....> + 3 resources!

id: 41

2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta:

Diva PressArsyad, A. 2012.

Media Pembelajaran, Edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.Daryanto

. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.Fadhli, Muhammad. 2015. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Praktik Perataan Laba (Income Smoothing) pada Perusahaan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (Studi Empiris pada Kelompok Wholesale And Retail Trade Tahun 2010-2012). JOM Fekon. Vol.2 No 1, h. 1-15Husna, I. 2020. Internalisasi Nilai-Nilai Sosial Religius Bagi Anak Tunalaras di SLB E Prayuwana Yogyakarta. Jurnal Tarbiyatuna Vol. 11 No. 1. pp. 1-10.Mulyatiningsih, E.

2011.Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta.

Purnomo, H. 2020. Pendidikan Karakter Islami pada Online Class Management di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta Selama Pandemi Covid-19. Jurnal Tarbiyatuna. Vol.11 No. 1. pp. 91-100Riyana,Cheppy

. 2012. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.Setyosari

, Punaji.2015. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat. Jakarta: Prenadamedia Group.Suyati.2012.

Plagiarism detected: 0.78% <http://eprints.ums.ac.id/30953/11/D...>

id: 42

Pengaruh Pendidikan Kesehatan Reproduksi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Dalam Pencegahan Seks Pranikah. Jurnal Program Pasca Sarjana UNS Solo. <http://pasca.uns.ac.id/?p=2737> Diakses 12 Juni 2014.

TARBIYATUNA

: Kajian Pendidikan IslamPuri Putri Maharani (

Nama Penulis)Ahmad Muhammad (

Nama Penulis)Tarbiyatuna

: Volume 4 Nomor 1, 2019118116

Vicratina: Volume 4 Nomor 1, 2019This work is licensed under Creative Commons AttributionN

on Commercial 4.0 International LicenseAvailable online on: <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!