



## Pembelajaran Tematik: Pengembangan Media Video Untuk Kemampuan Berdiskusi Siswa di Kelas V di Sekolah Dasar

Miftachur Rohmah <sup>1</sup>, Sripit Widiastuti <sup>2</sup>, Dwi Kameluh Agustina <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Balitar, Indonesia

Email: [miftachurrohmah1997@gmail.com](mailto:miftachurrohmah1997@gmail.com), [phywidia@gmail.com](mailto:phywidia@gmail.com),  
[dkameluhagustina@gmail.com](mailto:dkameluhagustina@gmail.com)

**Abstract** This study aims to develop thematic learning video media to improve discussion skills of fifth grade students in elementary schools. The scientific approach of the 2013 Curriculum is the basis for development, with a focus on learning methods that encourage active participation and critical thinking. Using the Research and Development (R&D) model adapted from Borg and Gall, this study went through the validation stages of material, media, and language experts. The validation results showed a feasibility percentage of 88.34% for material, 80.60% for media, and 84.45% for language, all in the "very feasible" category. Trials on 20 students showed a positive response with a percentage of 94%. This video media successfully facilitated a more interactive learning experience and increased students' interest and discussion skills. These findings support the use of digital learning media as an effective tool in thematic education in elementary schools.

**Keywords:** Thematic Learning, Revised 2013 Curriculum, Video Media

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan berdiskusi siswa kelas V di Sekolah Dasar. Pendekatan saintifik Kurikulum 2013 menjadi dasar pengembangan, dengan fokus pada metode pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis. Menggunakan model Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari Borg dan Gall, penelitian ini melalui tahap validasi ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan 88,34% untuk materi, 80,60% untuk media, dan 84,45% untuk bahasa, semua dalam kategori "sangat layak." Uji coba pada 20 siswa menunjukkan respon positif dengan persentase 94%. Media video ini berhasil memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan minat serta keterampilan berdiskusi siswa. Temuan ini mendukung penggunaan media pembelajaran digital sebagai alat efektif dalam pendidikan tematik di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Tematik, Kurikulum 2013 Revisi, Media Video

### 1. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 revisi merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan menggunakan pendekatan saintifik dalam proses pembelajarannya (Hakim, 2017). Pendekatan saintifik bertujuan untuk mendorong siswa mengonstruksi konsep melalui tahap-tahap seperti mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis, dan menarik kesimpulan (Hosnan, 2014). Pembelajaran ini juga ditujukan untuk meningkatkan kemampuan intelektual, sistematis, dan kritis siswa dalam mengembangkan karakter.

Pendekatan saintifik memiliki sembilan ciri utama, salah satunya adalah berbasis pada fakta dan fenomena yang dapat dijelaskan secara logis, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan hipotetik (Hakim, 2017). Kurikulum 2013 mengedepankan partisipasi aktif siswa, kreativitas, dan inovasi, yang didukung oleh buku pegangan siswa yang dirancang untuk menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, seperti melalui pertanyaan yang

mendorong eksplorasi lingkungan dan budaya. Untuk mendukung keaktifan siswa, diskusi kelompok menjadi salah satu model pembelajaran yang relevan. Menurut Masrik (2020), diskusi kelompok dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu menyelesaikan masalah individu. Diskusi kelompok juga merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberi dampak positif pada proses belajar jika setiap anggota kelompok aktif berpartisipasi.

Namun, berdasarkan observasi di beberapa SD di Blitar, guru cenderung jarang menggunakan buku pegangan siswa dan lebih sering menggunakan metode ceramah serta buku pendamping yang berisi soal-soal. Metode ini tidak sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013 yang meminta siswa untuk berperan aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Rahmadani (2019) menegaskan bahwa berpikir kritis siswa berkembang ketika mereka diberikan kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi selama pembelajaran.

Pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti yang dijelaskan Hosnan (2014), menuntut siswa untuk aktif dan berpikir kritis. Tamarli (2017) juga menegaskan pentingnya latihan berpikir kritis secara rutin dalam pembelajaran agar siswa mampu memecahkan masalah. Sulistiani & Masrukan (2017) menambahkan bahwa berpikir kritis penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pelajaran tematik yang melibatkan observasi dan eksperimen aktif. Berdasarkan masalah di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran video yang berlandaskan pendekatan saintifik untuk mendukung keterampilan berdiskusi siswa kelas V. Media ini berbasis pada fakta dan fenomena yang dapat dijelaskan secara logis melalui diskusi, sesuai dengan ciri pendekatan saintifik yang dikemukakan oleh (Hakim, 2017).

Berdasarkan latar belakang yang menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran tematik siswa, penelitian ini mengajukan pengembangan media video pembelajaran tematik guna meningkatkan keterampilan berdiskusi siswa kelas V Sekolah Dasar. Rumusan masalah yang diangkat meliputi pengembangan media video tersebut serta respon siswa terhadap penggunaannya dalam simulasi instruksional. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan media video pembelajaran tematik dan mengidentifikasi respon siswa terhadap penggunaannya dalam keterampilan berdiskusi.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini digunakan

untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dalam konteks pendidikan (Ayuningrum, 2012). Menurut (Nunuk et al., 2018), media pembelajaran merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk mendorong proses belajar yang terencana. Ada berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media visual yang menampilkan gambar diam atau bergerak, audio visual yang menyajikan gambar dan suara bersamaan, serta media komputer yang menggunakan perangkat lunak interaktif (Haryanti & Hidayati, 2022). Microsoft PowerPoint juga digunakan untuk presentasi grafis yang menarik dan memudahkan pemahaman materi. Selain itu, internet memainkan peran penting sebagai sumber informasi yang luas dan membantu menarik minat siswa. Multimedia, yang menggabungkan teks, grafik, audio, dan video, menjadi alat bantu interaktif yang efektif dalam proses belajar mengajar (E. R. Wati, 2016).

### **Video Pembelajaran**

Media video pembelajaran merupakan media audio-visual yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran berupa konsep, prinsip, prosedur, atau teori untuk memudahkan pemahaman siswa (Ayuningrum, 2012). Video ini menggabungkan unsur audio dan visual, dapat digunakan melalui VCD player, dan termasuk dalam kategori *Audio Visual Aids* (AVA). Tujuan utamanya adalah mempermudah penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta memungkinkan variasi penggunaan (Ayuningrum, 2012). Karakteristik penting media video pembelajaran mencakup kejelasan pesan, bersifat mandiri, user-friendly, serta memiliki representasi isi yang baik. Media ini menggunakan resolusi tinggi dan dapat digunakan dalam konteks klasikal atau individu. Keuntungannya antara lain fleksibilitas ukuran tampilan, kejelasan informasi, dan menambah dimensi baru dalam pembelajaran.

### **Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pendekatan yang mengaitkan beberapa aspek dalam atau antar mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang holistik, bermakna, dan otentik kepada siswa (Majid, 2019). Model pembelajaran ini memadukan materi dari berbagai kompetensi dasar dan standar kompetensi, yang dapat dilakukan melalui pendekatan keterkaitan tema dan masalah (Trianto, 2016). Guru berperan penting dalam mentransfer materi secara efektif dengan memperhatikan lingkungan belajar yang relevan (Prayogo, 2015). Karakteristik pembelajaran tematik meliputi berpusat pada siswa, memberikan pengetahuan langsung, bersifat fleksibel, dan menggabungkan konsep dari berbagai mata pelajaran (Hosnan, 2014).

## **Diskusi**

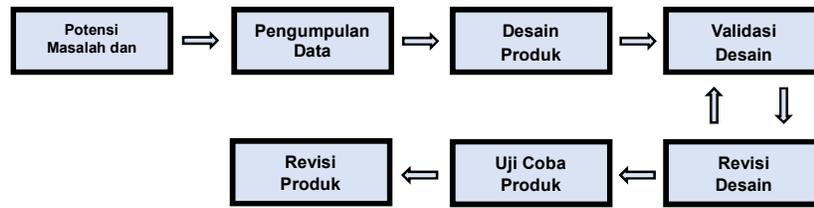
Diskusi merupakan percakapan terarah antara dua orang atau lebih untuk mencapai kesepakatan dalam memecahkan masalah (Haryanti, 2014). Rusiyono (2011) menambahkan bahwa diskusi adalah metode berpikir kelompok untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan pengertian ini, diskusi dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar untuk mendapatkan keputusan bersama. Jenis-jenis diskusi, menurut (Adawiyah et al., 2013), meliputi diskusi faktual, yang bertujuan mengolah bahan di bawah bimbingan ahli; diskusi podium, di mana wakil kelompok menyampaikan pendapat; forum diskusi, yang mengombinasikan beberapa bentuk dialog; dan diskusi kasualis, yang meneliti masalah konkret untuk mencari solusi.

### ***Problem Based Learning***

*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan memberikan permasalahan nyata di awal proses pembelajaran (Sulistio & Haryanti, 2022), sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui kolaborasi kelompok untuk menemukan solusi (Rahmadani, 2019). Menurut Triwiyanto (2021), PBL memiliki karakteristik seperti memulai pembelajaran dengan masalah menarik, melibatkan eksplorasi berbagai disiplin ilmu, dan bekerja dalam kelompok kecil. Meskipun PBL efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kelemahannya adalah waktu persiapan yang lama dan ketergantungan pada motivasi siswa (Levin & Greenwood, 2001).

## **3. METODOLOGI**

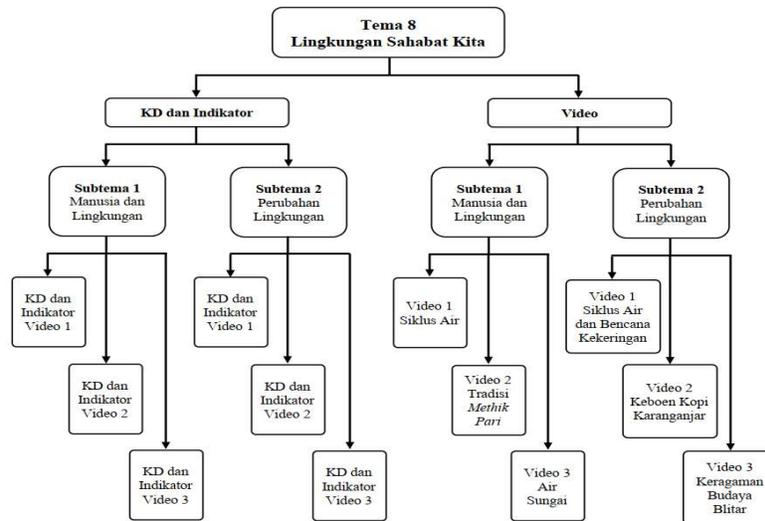
Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif diterapkan berdasarkan data berupa skor yang diperoleh dari validator dan angket respons siswa (Fitri & Haryanti, 2020). Sementara itu, pendekatan kualitatif diambil dari penilaian validator yang memberikan kritik dan saran perbaikan terkait media video pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk keterampilan berdiskusi siswa. Desain penelitian ini mengikuti model Research and Development (R&D) dengan tujuan utama mengembangkan media video pembelajaran tematik. Proses pengembangan ini didasarkan pada model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, yang diadaptasi oleh (Sugiyono, 2019). Meskipun terdapat 10 tahapan dalam desain ini, penelitian ini hanya mencakup hingga tahap ke-7 karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.



**Gambar 1** Tahapan R&D Sugiyono (2019) yang telah dimodifikasi

Dalam kerangka kerja penelitian, tahapan pengembangan media video pembelajaran tematik dilakukan berdasarkan model Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2019). Tahapan pertama dimulai dengan mengidentifikasi potensi dan masalah melalui observasi awal di kelas V SD Kabupaten Blitar antara tanggal 5 November 2018 hingga 31 Januari 2019. Potensi yang ditemukan kemudian dikembangkan menjadi produk, setelah dilakukan pengumpulan data untuk mendukung pengembangan lebih lanjut.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi proses pembelajaran serta wawancara dengan guru. Hasilnya menunjukkan bahwa guru di kelas V jarang menggunakan buku pegangan siswa yang disediakan oleh pemerintah, dan lebih sering menggunakan buku pendamping yang berisi kumpulan materi dan soal-soal. Hal ini bertentangan dengan pendekatan saintifik yang diuraikan oleh (Hakim, 2017), di mana guru seharusnya lebih memfasilitasi pengembangan pengetahuan siswa melalui materi resmi.



**Gambar 2** Tahapan R&D Sugiyono (2019) yang telah dimodifikasi

Selanjutnya, peneliti merancang produk media video pembelajaran tematik yang didasarkan pada analisis materi dari tema 8, "Lingkungan Sahabat Kita." Desain produk ini mencakup beberapa tahap, antara lain menganalisis materi, menyesuaikan indikator dengan kompetensi dasar, dan merancang media video yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Setelah desain produk selesai, peneliti melakukan validasi desain dengan melibatkan 9 validator yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KI dan KD.
		Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran.
		Kedalaman materi.
		Kesesuaian soal dengan tampilan video.
		Kesesuaian soal dalam mencapai tujuan pembelajaran.
		Kesesuaian video dengan karakter siswa.
2.	Komponen Penyajian	Ukuran tampilan efektif.

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	Kemenarikan tampilan awal media.
		Keteraturan desain media.
		Pemilihan jenis dan ukuran huruf mendukung media menjadi lebih menarik.
		Kemudahan untuk membaca teks/tulisan.
		Kejelasan suara.
2.	Operasional	Operasional.
3.	Kesesuaian dengan materi	Kesesuaian video dengan materi.
		Kesesuaian cerita, gambar, dan materi.

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Penilaian Ahli Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Tampilan	Kejelasan petunjuk penggunaan.
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa.
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosional siswa.
		Kemampuan untuk mendorong rasa ingin tahu siswa.
		Kesantunan penggunaan bahasa.
		Ketepatan dialog/teks dengan cerita/materi.
		Ejaan yang digunakan sesuai dengan struktur kalimat EYD.
		Penggunaan kalimat baku.

Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan kelayakan produk sebelum dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para validator. Setelah revisi, produk diuji coba pada skala terbatas di kelas V UPT SD Negeri Panggungrejo 05. Uji coba ini melibatkan pemberian angket

respons kepada siswa untuk mengetahui tingkat ketertarikan mereka terhadap media video pembelajaran yang digunakan.

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Rasa Senang	Perasaan senang mempelajari materi.
		Bersungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran.
2.	Minat	Tidak merasa bosan.
		Mengikuti pelajaran hingga selesai.
3.	Keseriusan	Aktif mengikuti pelajaran.
		Melatih untuk menalar jawaban sesuai permasalahan yang dipaparkan.
4.	Kemudahan	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.
		Tidak kesulitan mengikuti pembelajaran menggunakan media video.
5.	Ketertarikan	Tertarik mempelajari materi pembelajaran.
		Bersesemangat mempelajari materi pembelajaran.

Tahapan akhir dari penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa dan menyesuaikan materi dengan kompetensi dasar serta kompetensi inti pada tema yang dipilih. Proses desain dan pengembangan produk dilakukan menggunakan aplikasi seperti Adobe Premiere Pro CC 2017 dan Adobe After Effects CC 2017. Setelah produk divalidasi dan direvisi, media video pembelajaran tematik siap untuk diuji coba lebih lanjut di lapangan.

#### 4. HASIL

##### Analisis Potensi Masalah dan Solusi

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan buku pegangan siswa dari pemerintah, meskipun buku tersebut sudah memadai untuk mengembangkan kemampuan konstruksi pengetahuan siswa. Sebaliknya, guru lebih sering menggunakan buku pendamping yang hanya berisi materi dan soal dengan jawaban yang sudah disediakan, yang tidak sesuai dengan pendekatan saintifik (Hakim, 2017). Pembelajaran yang diterapkan masih konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, tanpa menggunakan media pendukung, meskipun fasilitas seperti LCD proyektor sudah tersedia. Hal ini membuat siswa kurang terlibat dalam pemecahan masalah. Kurikulum 2013 revisi yang berpusat pada siswa dan berbasis tim mendorong peneliti untuk mengembangkan media video pembelajaran tematik yang menekankan keterampilan berdiskusi, diharapkan meningkatkan kemampuan siswa melalui model *Problem Based Learning* (PBL).

### Desain Awal Produk Pengembangan

Media yang dikembangkan didesain berdasarkan data observasi awal, kemudian dilanjutkan dengan tahap perancangan. Prosesnya meliputi analisis materi tema 8 "Lingkungan Sahabat Kita" penyesuaian indikator dengan kompetensi dasar yang relevan, perencanaan isi media video pembelajaran tematik untuk keterampilan berdiskusi, pencarian serta pembuatan video yang sesuai, hingga perancangan media menggunakan aplikasi seperti Adobe Premiere Pro CC 2017, Adobe After Effects CC 2017, Corel Draw X7, dan AutoPlay Media Studio 8. Berikut tampilan media video pembelajaran tematik untuk keterampilan berdiskusi sebelum divalidasi oleh para ahli.



Gambar 1. Desain Produk Video Tematik

### Hasil Pengembangan Produk

Produk media yang sudah jadi selanjutnya divalidasi kepada 9 validator yang terdiri dari 3 validator ahli materi, 3 validator ahli media, dan 3 validator ahli bahasa. Proses validasi materi dilakukan melalui pengisian lembar angket validasi materi, yang mencakup aspek-aspek seperti kesesuaian isi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, keselarasan soal dengan tampilan video, kesesuaian soal dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta kecocokan video dengan karakter siswa. Berdasarkan angket tersebut, peneliti mengembangkan 8 pernyataan. Hasil penilaian dari para validator disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahli Materi

Butir Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total
1	4	4	5	13
2	4	5	4	13
3	4	5	5	14
4	4	5	4	13
5	4	5	5	14
6	4	5	5	14
7	4	4	4	12
8	4	4	5	13
Total Skor				106
Skor Maksimal				120
Persentase				88,34%

Berdasarkan data pada Tabel 5 diperoleh persentase sebesar 88,34%, yang berada dalam rentang 80-100%. Persentase ini masuk dalam kategori sangat baik atau sangat layak, sehingga media yang dikembangkan dinyatakan siap untuk digunakan.

Selanjutnya, proses validasi media dilakukan melalui pengisian angket validasi media, yang mencakup aspek seperti kemenarikan tampilan, kemudahan dalam membaca teks, kejelasan suara, kesesuaian video dengan materi, serta keselarasan antara cerita, gambar, dan materi. Berdasarkan angket tersebut, peneliti mengembangkan 11 pernyataan. Hasil penilaian para validator disajikan dalam Tabel 6.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Media

Butir Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total
1	3	5	5	13
2	3	4	4	11

3	4	3	4	11
4	5	4	5	14
5	4	4	4	12
6	4	4	4	12
7	4	4	5	13
8	4	4	4	12
9	4	4	3	11
10	4	4	4	12
11	4	4	4	12
Total Skor				133
Skor Maksimal				165
Persentase				80,60%

Berdasarkan data pada Tabel 6, diperoleh persentase sebesar 80,60%, yang berada dalam rentang 80-100%. Persentase ini masuk dalam kategori sangat baik atau layak, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan.

Proses validasi dilakukan melalui pengisian angket validasi bahasa. Angket tersebut mencakup aspek kejelasan dan kesesuaian bahasa dengan struktur kalimat sesuai EYD, serta hubungannya dengan kemampuan berpikir siswa. Berdasarkan angket ini, peneliti menyusun 9 pernyataan. Hasil penilaian para validator disajikan pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Bahasa

Butir Pernyataan	Validator 1	Validator 2	Validator 3	Total
1	4	5	5	14
2	4	4	4	12
3	4	4	4	12
4	4	4	4	12
5	4	5	4	13
6	5	5	5	15
7	4	4	4	12
8	4	4	4	12
9	4	4	4	12
Total Skor				144
Skor Maksimal				135
Persentase				84,45%

Berdasarkan data pada Tabel 7, diperoleh persentase sebesar 84,45%, yang berada dalam rentang 80-100%. Persentase ini tergolong dalam kategori sangat baik atau layak, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan.

### **Hasil Uji Coba Produk**

Setelah media dinyatakan valid, dilakukan uji coba skala terbatas dengan melibatkan 20 siswa kelas V di UPT SD Negeri Panggungrejo 05 pada tanggal 25 September 2019. Uji

coba bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap simulasi instruksional produk yang dikembangkan. Persiapan uji coba meliputi penyiapan sarana seperti LCD proyektor dan sound system, serta pengkondisian lingkungan kelas. Selama penerapan media video pembelajaran tematik, peneliti mengarahkan siswa untuk memperhatikan video dan berinteraksi secara terbatas. Pada saat sesi diskusi, siswa diminta untuk berdiskusi dengan pasangan diskusinya. Setelah pemutaran video, siswa diminta mengisi angket respon secara jujur. Hasil analisis respon siswa diperoleh melalui angket dan wawancara, yang disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 8.** Hasil Uji Respon Siswa

Responden	Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5
2	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4
3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5
5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5
6	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
8	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
11	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
12	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4
13	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5
14	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5
15	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4
16	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5
17	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5
18	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
19	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5
20	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5
Total	94	95	92	96	93	96	91	93	98	92
Total Skor										940
Skor Maksimal										1000
Persentase										94%

Berdasarkan data pada Tabel 8, diperoleh persentase sebesar 94%, yang termasuk dalam rentang 80-100%, menandakan bahwa media tersebut tergolong sangat baik atau sangat layak untuk digunakan. Tingginya persentase ini didukung oleh hasil wawancara dengan

beberapa siswa, yang menunjukkan bahwa respon mereka terhadap media yang dikembangkan sangat positif.

### **Evaluasi Produk**

Tahapan evaluasi produk dilakukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli yang telah menilai kelayakan dan kualitas produk. Proses evaluasi ini melibatkan berbagai aspek, seperti kesesuaian materi, efektivitas media, dan penggunaan bahasa yang tepat. Setelah melalui tahap validasi, produk kemudian diuji cobakan kepada siswa untuk melihat sejauh mana produk tersebut dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu kelebihan utama dari produk ini adalah siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari materi yang disajikan. Selain itu, produk tersebut mampu merangsang kemampuan penalaran siswa, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa produk tidak hanya menarik dari segi tampilan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, menjadikannya alat pembelajaran yang interaktif dan edukatif.

### **Penyempurnaan Produk**

Penyempurnaan produk dilakukan untuk memperbaiki produk setelah melalui proses validasi oleh para ahli di bidang terkait. Proses ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk agar lebih sesuai dengan standar yang diharapkan. Penyempurnaan tersebut dilaksanakan dengan berpedoman pada saran dan masukan yang diberikan oleh validator yang berfokus pada materi, media, serta bahasa yang digunakan. Validator materi memberikan masukan terkait keakuratan dan kedalaman konten, validator media mengusulkan perbaikan pada tampilan atau cara penyajian, sementara validator bahasa memastikan penggunaan bahasa yang jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.

## **5. PEMBAHASAN**

### **Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Untuk Keterampilan Berdiskusi Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Pengembangan media video pembelajaran tematik untuk keterampilan berdiskusi melalui tahap validasi dari tiga aspek: materi, media, dan bahasa. Dalam aspek materi, media yang dikembangkan sudah sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), serta tujuan pembelajaran. Ada kesesuaian antara soal dengan tampilan video, soal dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan karakter siswa. Materi yang disajikan berbasis pada Buku Tematik Tema 8 "*Lingkungan Sahabat Kita*" yang telah disesuaikan dengan kondisi nyata di lingkungan

siswa. Peneliti berupaya mengembangkan materi agar siswa dapat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Berdasarkan evaluasi dari tiga validator ahli, materi dalam media ini dikategorikan sangat layak (Hakim, 2017).

Dalam aspek media, video yang dikembangkan masuk ke dalam kategori media audio-visual. Menurut (R. Wati, 2016), media audio-visual adalah media yang menampilkan unsur gambar dan suara bersamaan saat menyampaikan pesan. Media video yang dibuat memadukan gambar dan audio yang menjelaskan konsep serta teori untuk membantu siswa memahami materi. Berdasarkan penilaian validator, media ini mendapat kategori layak. Media ini juga sesuai dengan karakteristik video pembelajaran menurut Ayuningrum (2012), yaitu pesan yang jelas, mandiri dari bahan ajar lain, menggunakan bahasa sederhana, serta dikemas dalam multimedia dengan resolusi tinggi.

Dalam aspek bahasa, media ini telah disesuaikan dengan aturan EYD serta kemampuan berpikir siswa. Bahasa yang digunakan sederhana, mudah dipahami, dan umum, seperti yang dijelaskan oleh Riyana dalam (Ayuningrum, 2012). Berdasarkan penilaian tiga validator ahli, bahasa yang digunakan mendapat kategori sangat layak. Dengan hasil validasi dari ketiga aspek ini, media video pembelajaran tematik yang dikembangkan dianggap sangat layak untuk diuji coba.

### **Respon Siswa terhadap Media Video Pembelajaran Tematik Untuk Keterampilan Berdiskusi Siswa Kelas V Sekolah Dasar**

Media yang telah dinyatakan valid kemudian diuji coba dalam skala terbatas. Uji coba ini melibatkan 24 siswa kelas V dan dilaksanakan pada tanggal 25 September 2019 di UPT SD Negeri Panggungrejo 05. Tujuan dari uji coba adalah untuk mengukur respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam uji coba ini meliputi angket respon siswa dan lembar wawancara siswa.

Hasil dari angket menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak. Dari wawancara siswa, diperoleh informasi bahwa media ini menarik dan tidak membuat siswa merasa bosan. Materi yang disampaikan dalam video sangat jelas karena didasarkan pada pengalaman nyata yang relevan. Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan dalam video berdasarkan pemahaman mereka sendiri dan pengalaman yang sesuai dengan materi yang disajikan. Hasil angket dan wawancara membuktikan bahwa media video pembelajaran tematik yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa.

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran tematik untuk keterampilan berdiskusi, terdapat dua kesimpulan utama. Pertama, pengembangan media ini melalui validasi tiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa, yang semuanya dinyatakan "sangat layak." Dari ahli materi, media ini memperoleh persentase 88,34%, ahli media memberikan 80,60%, dan ahli bahasa memberikan 84,45%, semuanya dengan kategori "sangat layak." Kedua, media video ini juga mendapat respon positif dari siswa, dibuktikan dengan hasil angket respon siswa yang mencapai persentase 94%, masuk dalam kategori "sangat layak" atau "sangat baik".

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Karim, A., & Yunidar, Y. (2013). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui metode diskusi siswa kelas IV SDN Inti Tomoli. *Jurnal Kreatif Online*, 5(3).
- Ayuningrum, F. (2012). *Pengembangan media video pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah soup kontinental di SMK N 2 Godean*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, mixed method dan research and development*. Madani Media.
- Hakim, L. (2017). Analisis perbedaan antara kurikulum KTSP dan kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 17(2), 280–292.
- Haryanti, N. (2014). *Ilmu pendidikan Islam*. Malang: Gunung Samudera.
- Haryanti, N., & Hidayati, Y. (2022). *Inovasi model aplikasi pembelajaran online daring di sekolah*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Levin, M., & Greenwood, D. (2001). Pragmatic action research and the struggle to transform universities into learning communities. In *Handbook of action research: Participative inquiry and practice* (pp. 103–113).
- Majid, A. (2019). *Pembelajaran tematik terpadu*.
- Masrik, H. M. H. (2020). Penggunaan metode diskusi kelompok guna meningkatkan hasil belajar materi menemukan ide bacaan teks di SMP. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 3(2), 208–215.
- Nunuk, S., Achmad, S., & Aditin, P. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Prayogo, P. D. (2015). Pengembangan multimedia interaktif tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condongcatu. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7.
- Rahmadani, R. (2019). Metode penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL). *Lantanida Journal*, 7(1), 75–86.
- Rusiyono, R. (2011). Peningkatan keterampilan berdiskusi dengan model pembelajaran PROJECT CITIZEN pada siswa kelas X2 SMA Widya Kutoarjo. *Skripsi*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Sulistiani, E., & Masrukan, M. (2017). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika untuk menghadapi tantangan MEA. In *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 605–612).
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Tamarli, T. (2017). Penggunaan media gambar dengan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PPKn materi hak azasi manusia. *Jurnal Serambi Ilmu*, 18(1), 33–40.
- Trianto. (2016). *Desain pengembangan pembelajaran tematik: Bagi anak usia dini*. Prenada Media.
- Triwiyanto, T. (2021). *Pengantar pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam media pembelajaran*. Kata Pena.
- Wati, R. (2016). *Ragam-ragam media pembelajaran*. Yogyakarta.