

Epicentrum of Social Education Research

ISSN: xxxxxxxx

**DEVELOPMENT OF THEMATIC LEARNING VIDEO MEDIA FOR
GRADE 3 AT MI ARRIYADLAH PANDEAN PAITON PROBOLINGGO**

Shofia Hattarina¹, Rofikha Nurianti²
Universitas Panca Marga Probolinggo

Abstract:

The aim of this development research is to produce a validated thematic instructional video to support and enhance the learning process in Class 3 at MI Arriyadlah Pandean, Paiton, Probolinggo. The instructional video was developed to align with thematic learning goals and to provide an engaging and effective multimedia-based alternative to traditional teaching methods. The research employed the Borg and Gall development model, which includes a systematic process of needs analysis, product design, development, expert validation, and revision. The resulting product is a thematic instructional video tailored to the cognitive level and learning needs of third-grade students. The validation process involved assessments from media experts, material experts, and practitioners (classroom teachers). The results of the expert validation indicated that the instructional video was highly feasible for use in the learning process. Specifically, the average score for the **effectiveness** criterion was 92.5%, indicating that the video was strongly aligned with learning objectives and supported comprehension. The **efficiency** criterion received a score of 90%, suggesting that the video facilitates time-effective learning without sacrificing content quality. Additionally, the **attractiveness** criterion scored 86.6%, demonstrating that the video successfully captured and maintained students' attention through its visual and auditory design. These findings suggest that the developed thematic instructional video is a valid and effective medium that can be utilized as an alternative learning tool in thematic instruction, especially in elementary school settings where multimedia engagement is crucial for sustaining student motivation and comprehension. Future implementation and testing in broader classroom contexts are recommended to further examine its impact on learning outcomes and engagement.

KeywordS: *Development; Thematic; Video Instructional*

INTRODUCTION

Kebijakan kurikulum nasional KTSP telah diganti dengan kebijakan baru yaitu dengan kurikulum 2013. Semua pergantian kebijakan tersebut alasannya yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Pada KTSP model pembelajaran tematik menjadi sebuah tuntutan hanya bagi kelas rendah (kelas 1, 2, 3) di SD/MI sedangkan untuk kelas 4-6 dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Pada kurikulum 2013 model pembelajaran tematik kini berubah menjadi kewajiban untuk diterapkan pada semua jenjang kelas mulai kelas 1-6 SD/MI.

Landasan pentingnya penerapan pembelajaran tematik di semua jenjang kelas sekolah dasar ini mengacu pada dasar psikologis bahwa siswa sekolah dasar menurut Piaget berada di

dalam tahap perkembangan operasional konkret. Anak-anak operasional konkret masih belum berpikir seperti orang dewasa. Mereka mengalami kesulitan dengan pemikiran abstrak. Anak-anak pada tahap ini dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi sejauh mereka melibatkan obyek dan situasi yang sudah dikenal (Slavin, 2008).

Pada tahap ini anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap operasional konkret). Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Ciri lain dari tahap operasional konkret ini yaitu anak berfikir secara integratif, artinya memandang sesuatu yang dipelajari sebagai satu keutuhan terpadu. Anak usia SD/MI belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. Ciri yang terakhir anak tahap operasional konkret berfikir secara hierarkis maksudnya adalah berkembang dari hal-hal sederhana menuju hal-hal yang sulit atau kompleks. Oleh karena itu, dalam hal persoalan-persoalan seperti urutan logis, keterkaitan antar materi pelajaran, dan cakupan keluasan materi pelajaran menjadi penting dan sangat perlu untuk diperhatikan.

Dari beberapa teori di atas dapat diketahui betapa susahnyanya anak usia 8 tahun dengan tingkat berpikir masih konkret harus mempelajari materi secara verbal dan penjelasan-penjelasan abstrak. Padahal seperti diketahui bersama usia anak sekolah dasar adalah masa keemasan di mana merupakan masa yang menjadi pondasi penanaman konsep-konsep awal yang berguna untuk mempelajari pengetahuan yang lebih kompleks kelak pada waktu dewasa.

Berkaitan dengan pemilihan materi tematik jenjang kelas 3 SD yang dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut merupakan kelas peralihan dari jenjang kelas rendah ke kelas tinggi. Menurut Winihasih (1994) karena merupakan jenjang peralihan, dalam hal kemampuan kebahasaan khususnya mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dengan penalaran yang benar.

Suherli (2004) mengemukakan bahwa hasil pengukuran kemampuan siswa kelas 1 sampai kelas 3 SD dalam memahami bacaan dapat dinyatakan bahwa mereka hanya mampu memahami bacaan 42% dari beragam bahan bacaan yang digunakan dalam buku pelajaran SD. Siswa yang terkelompok dalam kelas 1 sampai 3 SD lebih dapat memahami wacana narasi daripada deskripsi dan argumentasi. Hal ini dikarenakan kemampuan kognitif mereka masih pada tahap berpikir intuitif dan tahap berpikir logis dengan rujukan konkret. Menurut Murti (2000) perkembangan kemampuan membaca anak kelas 3 dan 4 baru mampu menganalisis kata-kata baru dengan pola

ortografik dan inferensi kolekstual, sedangkan ketika sudah memasuki kelas 5 dan 6 mereka sudah mulai membaca dari keterangan decoding menuju ke pemahaman.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang mengatakan bahwa nilai rata-rata siswa kelas 3 MI Arriyadlah dalam ulangan semester 1 tahun 2014/2015 masih rendah. Nilai hasil ulangan yang rendah tersebut dikarenakan siswa belum lancar dalam membaca, apalagi memahami maksud dari bacaan. Bertolak dari masalah tersebut maka dibuatlah alternatif pemecahan masalah untuk membantu siswa dalam belajar dan memahami materi tanpa perlu banyak membaca yaitu dengan belajar dengan video pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MI Arriyadlah pembelajaran masih menggunakan *text book*. Pembahasan pokok bahasan ini di dalam *text book* menggunakan uraian tulisan yang sangat panjang dan gambar-gambar yang menarik tapi kurang membantu memberikan penjelasan sehingga penjelasan materi masih saja tetap bersifat abstrak.

Berangkat dari permasalahan di atas ditawarkan pengembangan suatu media video pembelajaran yang menyajikan penjelasan materi secara *pictorial* dan narasi sekaligus mengatasi persoalan keterbatasan ruang dan waktu yang terjadi. Media video pembelajaran ini juga bisa seolah-olah membawa alam ke dalam kelas, sehingga untuk belajar guru tidak perlu lagi mengkhawatirkan bagaimana cara menjelaskan fenomena-fenomena alam yang tidak setiap hari bisa di temukan dalam sehari, seperti contoh tentang cuaca.

Belajar dengan menggunakan indera ganda, pandang dan dengar atau konsep *dual coding hypothesis* (hipotesis koding ganda) akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Arsyad, 2002).

Berdasarkan dari hasil penelitian para ahli, bahwa suatu informasi disampaikan melalui gambar, 65% dari apa yang disampaikan itu dapat diingat oleh penonton. Sedang bila disampaikan lewat suara, hanya dapat diingat 40% saja (Endang, 1997). Selain itu, rangsangan gambar lebih tepat untuk memikat perhatian, rangsangan-rangsangan suara lebih cocok untuk memulihkan perhatian yang telah pudar.

Selama ini para perancang media pembelajaran yang berorientasi pada teknologi hanya fokus pada bagaimana memadukan multimedia ke dalam teknologi-teknologi komunikasi yang

sedang bermunculan sekarang ini. Misalnya, akses nir-kabel ke dalam *Word Wide Web* atau pembentukan representasi-representasi multimedia interaktif dalam *virtual reality*. Dalam hal ini bukannya mengadaptasi teknologi untuk dicocokkan dengan kebutuhan manusia, namun manusia justru dipaksa beradaptasi pada tuntutan-tuntutan teknologi canggih. Kekuatan pendorong di balik implementasi itu lebih cenderung pada power teknologi dan bukannya pada kepentingan untuk meningkatkan kognisi manusia. Fokusnya lebih kepada memberi pebelajar akses ke teknologi paling mutakhir daripada membantu pebelajar dalam belajar dengan menggunakan teknologi.

Pendekatan multimedia seperti itu oleh Mayer (2009: 14) disebut dengan pendekatan berpusat pada teknologi. Berlawanan dengan pendekatan tersebut adalah pendekatan yang berpusat ke pebelajar (siswa). Pendekatan yang berpusat pada pebelajar ini di mulai dengan pemahaman bagaimana otak manusia bekerja. Fokusnya adalah menggunakan teknologi multimedia sebagai alat bantu terhadap kognisi manusia. Premis yang mendasari pendekatan yang berpusat ke pebelajar ini adalah desain-desain multimedia yang konsisten dengan cara kerja otak manusia ternyata lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran daripada yang tidak konsisten.

Penilaian Norman (1993:5) sebagian besar sains dan teknologi mengambil sudut pandang *machine-centered* sehingga teknologi yang awalnya diniatkan untuk membantu kognisi manusia lebih sering malah mengganggu dan membingungkan. Berdasarkan dua pendekatan multimedia di atas penelitian pengembangan media pembelajaran video pada mata pelajaran tematik kelas 3 ini mencoba menggunakan pendekatan yang berpusat kepada pebelajar. Pembuatan video ini didasarkan pada teori kognitif tentang multimedia learning dan prinsip-prinsip desain multimedia yang dikembangkan oleh Mayer. Sehingga pada akhirnya nanti produk yang dikembangkan menjadi ramah otak manusia sehingga memudahkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dapat diketahui dari studi pendahuluan yang telah dilakukan kondisi yang sedang terjadi di lapangan saat ini adalah pembelajaran tematik di kelas 3 MI Arriyadlah masih menggunakan *text book* karena belum tersedianya media pembelajaran yang bersifat lebih konkrit seperti video pembelajaran yang khusus dirancang berdasarkan kurikulum baru 2013 dan yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya.

Maka dalam penelitian pengembangan ini berusaha mewujudkan pembelajaran dengan penjelasan yang lebih bersifat konkrit yang sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkrit. Usaha ini dapat ditempuh dengan mengembangkan suatu media video pembelajaran yang akan membantu siswa untuk melihat dan memahami konsep dengan bahasa visual bergerak

yang dipadukan dengan suara sehingga penjelasan menjadi lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran tematik kelas 3 yang telah tervalidasi.

RESEARCH METHODS

Pengembangan video pembelajaran tematik untuk siswa kelas 3 MI ini mengacu pada model pengembangan prosedural (research and development) yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1989). Model ini terdiri dari sepuluh langkah sistematis yang dirancang untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, efektif, dan aplikatif. Adapun tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1. **Penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting):** Tahap awal ini mencakup identifikasi kebutuhan siswa dan guru, studi literatur, kajian teoritik, serta observasi lapangan dalam skala kecil untuk memperoleh landasan yang kuat dalam pengembangan produk. Data yang dikumpulkan menjadi dasar dalam merumuskan desain awal video pembelajaran.
2. **Perencanaan (planning):** Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan pengembangan produk, termasuk tujuan pembelajaran, perumusan indikator, penyusunan skenario video, serta strategi evaluasi.
3. **Pengembangan draf produk (develop preliminary form of product):** Tahap ini menghasilkan prototipe awal video pembelajaran tematik berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Draf produk ini mencakup konten naratif, visualisasi, animasi, dan narasi suara.
4. **Uji coba lapangan awal (preliminary field testing):** Draf produk diuji secara terbatas pada kelompok kecil siswa dan guru untuk mengidentifikasi kelemahan dan potensi penyempurnaan.
5. **Revisi hasil uji coba (main product revision):** Berdasarkan masukan dari uji coba awal, dilakukan perbaikan pada aspek konten, media, dan tampilan untuk menghasilkan versi yang lebih baik.
6. **Uji coba lapangan utama (main field testing):** Produk yang telah direvisi kemudian diuji kembali dalam konteks kelas yang lebih luas untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk secara lebih representatif.

7. **Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (operational product revision):** Revisi lanjutan dilakukan berdasarkan temuan dari uji coba utama, dengan fokus pada peningkatan kualitas visual, pedagogis, dan teknis.
8. **Uji pelaksanaan lapangan (operational field testing):** Produk diuji secara menyeluruh dalam kondisi nyata untuk memastikan keterpakaian dan dampaknya terhadap proses pembelajaran.
9. **Penyempurnaan produk akhir (final product revision):** Setelah seluruh proses evaluasi dilakukan, produk disempurnakan secara final dengan mengintegrasikan semua masukan dan temuan lapangan.
10. **Diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation):** Produk akhir didistribusikan kepada khalayak sasaran (guru dan lembaga pendidikan) dan siap untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pengembangan ini memungkinkan keterlibatan berbagai pihak, termasuk ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan, guna memastikan bahwa produk yang dihasilkan memiliki validitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tematik di jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

LITERATURE REVIEW

Penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran tematik telah banyak dilakukan dalam konteks pendidikan dasar, khususnya untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran siswa. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan antara lain:

1. **Sari, D. P., & Wulandari, T. (2020)** dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Video Pembelajaran Tematik Berbasis Animasi untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi tematik dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan hasil validasi ahli memperoleh skor di atas 85%, menandakan kelayakan produk yang tinggi.

2. **Putra, A. Y. (2019)** dalam studi berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Video Tematik pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan”* mengembangkan media video yang berbasis pendekatan saintifik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran mampu

mengaktifkan keterlibatan kognitif siswa dan memperkuat integrasi antar-muatan pelajaran dalam pembelajaran tematik.

3. **Lestari, N., & Kurniawan, A. (2021)** dalam penelitiannya mengembangkan video pembelajaran berbasis masalah (problem-based video learning) untuk kelas rendah SD/MI. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa video tersebut meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada tema “Pengalamanku”.

4. **Handayani, R. (2022)** meneliti “*Efektivitas Media Video Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri*”. Penelitian kuasi-eksperimen ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan video pembelajaran dengan kelas yang menggunakan metode konvensional.

5. **Yulianti, E., dkk. (2023)** dalam artikel “*Pengembangan Video Interaktif Tematik untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah*” menekankan pentingnya desain video yang adaptif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa MI. Penelitian ini juga menggarisbawahi peran penting validasi oleh ahli media dan ahli materi dalam proses pengembangan.

Berdasarkan berbagai temuan penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran tematik terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Namun demikian, masih diperlukan pengembangan yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik lokal siswa, seperti yang dilakukan di MI Arriyadlah Pandean Paiton Probolinggo, agar media yang dihasilkan benar-benar relevan dan implementatif. Penelitian ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut dengan mengembangkan video tematik berbasis validasi ahli menggunakan model Borg dan Gall.

RESULTS AND DISCUSSION

a. Data Uji Validasi Ahli Materi

Data dari ahli isi menyatakan bahwa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini dari kriteria efektivitas telah mencapai 92,5% yang masuk kategori valid. Kriteria efisiensi mencapai 90% yang berarti masuk kategori valid. Kriteria daya tarik telah mencapai 86,6% yang berarti termasuk kategori valid.

Data Uji Validasi Ahli Media

Data dari ahli media pembelajaran I menyatakan bahwa untuk kriteria efektivitas, efisiensi dan desain pesan mencapai skor 87,5 % yang berarti valid. Kriteria keterbacaan pesan mencapai

80% yang masuk dalam kategori valid. Kriteria tingkat kemenarikan presentasi mencapai skor 86,6% yang termasuk kategori valid.

Data dari ahli media pembelajaran II menyatakan bahwa untuk kriteria efektifitas, efisiensi dan desain pesan mencapai skor 95% yang berarti valid. Kriteria keterbacaan pesan mencapai 86,6% yang masuk dalam kategori valid. Kriteria tingkat kemenarikan presentasi mencapai skor 80% yang termasuk kategori valid.

b. Data Uji Coba Lapangan

Data dari hasil uji coba perseorangan di MI Arriyadlah memperlihatkan bahwa dari beberapa komponen yang dinilai mencapai rata-rata skor sebanyak 88% yang berarti telah valid.

Data dari hasil uji coba kelompok kecil di MI Arriyadlah memperlihatkan bahwa dari beberapa komponen yang dinilai mencapai rata-rata skor sebanyak 92% yang berarti telah valid.

Data dari hasil uji coba kelompok besar di MI Arriyadlah memperlihatkan bahwa dari beberapa komponen yang dinilai mencapai rata-rata skor sebanyak 90% yang berarti telah valid.

Data dari hasil pretest kelompok kecil hanya mencapai rata-rata 33,8% dan pada posttest skor rata-rata naik menjadi 52,5%. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil pretest dan hasil posttest mengalami kenaikan skor rata-rata sebanyak 18,5%.

Data dari hasil pretest kelompok besar hanya mencapai rata-rata 52,375% dan pada posttest skor rata-rata naik menjadi 80,1%. Hal ini menunjukkan bahwa dari hasil pretest dan hasil posttest mengalami kenaikan skor rata-rata sebanyak 27,7%.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pengembang, maka media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini telah berhasil diuji tingkat efektifitas, efisiensi, desain pesan, daya tarik, dan keterbacaan pesannya. Di mana dari penelitian tersebut pengembang telah mendapatkan data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan telah memiliki nilai efektifitas, efisiensi, desain pesannya, tingkat keterbacaan pesan, dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini tentu menunjukkan bahwa media video pembelajaran tematik tema peristiwa telah memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan pembelajaran dan telah memenuhi kebutuhan siswa yang beragam dalam mempelajari materi-materi yang ada dalam materi pembelajaran tematik tema peristiwa.

Pengembang menyadari bahwa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini masih bisa dan perlu dikembangkan lebih lanjut. Di mana dalam produk pengembangan media video pembelajaran ini tentu saja ada kelebihan dan kekurangannya. Beberapa hal yang menjadi kelebihan dalam produk pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini dikembangkan berdasarkan ketujuh prinsip multimedia dari Mayer yang dikembangkan berdasarkan pada asumsi *dual-channel* (saluran ganda), *limited-capacity* (kapasitas terbatas), dan *active-processing* (pemrosesan aktif). Sehingga media video pembelajaran ini dikembangkan dengan hati-hati dan memperhatikan bagaimana pola kognitif manusia dalam merekam informasi yang didapatnya.
- 2) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini dapat digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan atau strategi mengajar guru agar lebih inovatif dan bermutu. Produk pengembangan ini telah terbukti dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi belajar karena persoalan keterbatasan ruang dan waktu sudah dapat teratasi, selain itu daya tarik yang dihasilkan media video pembelajaran ini sangat besar sehingga guru lebih mudah untuk memfasilitasi pembelajaran.
- 3) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini dapat digunakan siswa sebagai sumber atau bahan ajar yang baik, di mana produk ini memaparkan secara gamblang dan jelas tentang materi-materi yang ada dalam materi cuaca dan pengaruhnya bagi manusia sehingga belajar lebih efisien dan efektif. Selain itu, instrumen-instrumen tambahan dalam multimedia (seperti: gambar diam, gambar bergerak, animasi, dan suara/narasi) dapat menarik perhatian siswa dan menghilangkan kebosanan dalam belajar, justru meningkatkan keinginan lebih siswa untuk belajar dan siswa ingin belajar terus menerus.
- 4) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini telah melalui beberapa tahapan validasi. Ahli-ahli yang telah memvalidasi produk pengembangan ini adalah ahli isi atau materi, dan ahli media pembelajaran. Dalam tahapan validasi ini para ahli memberikan saran dan komentar yang akan digunakan pengembang untuk menyempurnakan produk pengembangannya.
- 5) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini telah melalui beberapa tahapan uji coba pada siswa MI Arriyadlah. Produk pengembangan ini telah diujicobakan mulai dari uji coba perorangan (4 siswa), uji coba kelompok kecil (8 siswa), dan uji coba kelompok besar (40 siswa). Dalam uji coba tersebut siswa memberikan saran dan komentar yang akan digunakan pengembang untuk lebih menyempurnakan produk pengembangannya agar lebih efektif, efisien, dan lebih memiliki daya tarik.
- 6) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini dikemas ke dalam bentuk kepingan DVD karena kapasitasnya 1,13 Gb tidak akan cukup pada

kepingan CD yang dapat menyimpan data maksimal hanya 700 Mb.

- 7) Produk pengembangan berupa media video pembelajaran tematik tema peristiwa ini disertai dengan panduan guru dan panduan siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Di mana panduan guru dan panduan siswa tersebut menggunakan sembilan peristiwa pembelajaran Gagne.

Sedangkan kelemahan dalam produk pengembangan ini adalah kesiapan sekolah, guru, maupun siswa dalam memfasilitasi pembelajaran ini dari segi *hardware* atau perangkat kerasnya. Dalam menggunakan media video pembelajaran ini tentu saja diperlukan perangkat keras yang tidak murah, seperti: komputer atau laptop, *speaker* atau *sound system*, dan LCD proyektor atau juga dapat diputar di TV dan DVD Player.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil angket validasi ahli dan angket keterterapan terhadap produk media video pembelajaran tematik kelas 3 SD/MI maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Ditinjau dari hasil validasi yang diperoleh dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik ini telah sesuai dengan landasan teoritik maupun penelitian terdahulu. Ditinjau dari hasil validasi yang diperoleh dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik ini telah dapat diterapkan pada kelas 3 sekolah dasar.

REFERENCES

- Anwas, Oos. M. 2006. Studi Evaluatif Pemanfaatan Video Pendidikan Sekolah Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 10 (18): 59 – 74.
- Arsyad. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Efendi, Mohammad. 2005. Langkah-Langkah Produksi Media Video Pembelajaran. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Habib, Muhammad Alhada Fuadilah. (2021). Kajian Teoritis Pemberdayaan Masyarakat dan Ekonomi Kreatif. *Ar Rehla: Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*, 1(2), 106-134. <https://doi.org/10.21274/ar-rehla.v1i2.4778>
- Istanto, Freddy. H. 2009. Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual. *Nirmana Jurnal Deskomvis*. 2 (1): 23-35.
- Mayer, R. E. 2009. Multimedia learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasi. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Pranata, Moeljadi. 2004. Efek Redundansi: Desain Pesan Multimedia dan Teori Pemrosesan Informasi. *Nirmana Jurnal Deskomvis*. 6 (2): 171-182.
- Pranata, Moeljadi. 2003. Efek Tampilan Visual Seduktif Desain Pesan Multimedia Terhadap kemampuan Transfer. *Nirmana Jurnal Deskomvis*. 7 (2): 118 – 125.
- Prastowo, Andi. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik. Jakarta: Prenada Media.
- Sadiman. 2008. Media Pendidikan. Jakarta: PT Grafindo Perkasa.
- Setyosari, Punaji. Sihkabuden. 2005. Media Pembelajaran. Malang: ElangMas. Slavin, Robert. 2008. Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik. Jakarta: PT Indeks.

- Trianto. 2010. Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta: Prestasi Pustaka.S
- Waldopo. 2009. Studi Evaluatif Uji Coba Penayangan Program Televisi/Video Pembelajaran Tentang Tingkah laku Pubertas. *Jurnal Teknodik*. 9 (16): 118-145.
- Widodo, A. T. 2007. Pengembangan Media Video Pembelajaran Bahasa Gambar Jurusan Teknik Animasi dan Grafis Komputer STT STIKMA International Malang. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Teknologi Pendidikan UM.
- Winihasih. 1994. Pemerolehan Kalimat Bahasa Indonesia Siswa Sekolah dasar Peralihan dari Jenjang Kelas Rendah ke Kelas Tinggi. *Jurnal Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktek Pendidikan*. 3 (1): 66-79.