

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO INTERAKTIF BERBASIS
YOUTUBE TEMA 4 SUBTEMA 2 PADA PEMBELAJARAN
DARING DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH

NADIA AYUNINGTIAS

NIM A1D117183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MARET, 2021**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO INTERAKTIF BERBASIS
YOUTUBE TEMA 4 SUBTEMA 2 PADA PEMBELAJARAN
DARING DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



OLEH

Nadia Ayuningtias

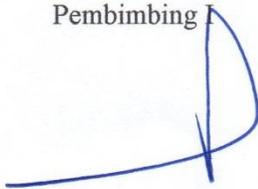
NIM A1D117183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MARET, 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

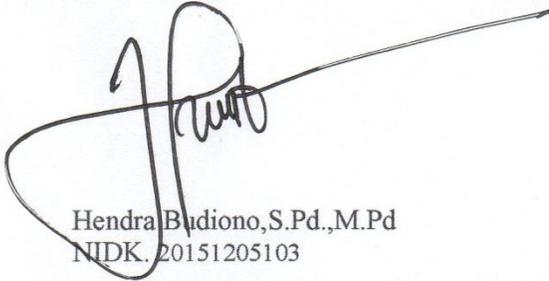
Skripsi ini berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I SD*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Nadia Ayuningtias, Nomor Induk Mahasiswa A1D117183 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 2021
Pembimbing



Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si
NIP.196308071990031002

Jambi, 2021
Pembimbing II



Hendra Budiono, S.Pd., M.Pd
NIDK. 20151205103

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I SD*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh NadiaAyuningtias, Nomor Induk Mahasiswa A1D117183 telah dipertahankan didepan tim penguji pada hari Senin, 05 April 2021.

Tim Penguji

- | | |
|---|------------------|
| 1. Prof. Dr. rer. nat.Asrial,M.Si
NIP.196308071990031002 | Ketua _____ |
| 2. Hendra Budiono,S.Pd.,M.Pd
NIDK.20151205103 | Sekretaris _____ |

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

Drs. Faizal Chan,S.Pd.,M.Si
NIP.196311081988061001

MOTTO

“Diantara yang membedakan antar manusia itu adalah Ilmu. Buah dari ilmu itu adalah Akhlak. Akhlak utama orang berilmu itu Rendah Hati”

(QS. AZ-ZUMAR:9)

Skripsi ini saya persembahkan untuk Mama dan Papa tercinta, Ibu Midartiningsih S.Pd dan Bapak Riwan Apri, kakak laki-laki saya Ackriyurico, kakak perempuan saya Lona Leonita. Terimakasih atas perjuangan, do'a serta dukungan untuk saya sehingga saya dapat menyelesaikan kuliah saya. Mama dan Papa tercinta, semoga Allah SWT senantiasa memberikan umur yang panjang dan kesehatan untuk kalian agar kalian dapat melihat kesuksesan saya tidak sampai disini. Amin.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Nadia Ayuningtias

NIM : A1D117183

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain dan telah dicek menggunakan *Plagiarism Checker Similarity Found* sebesar 18%. Apabila, dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 5 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Nadia Ayuningtias

Nim: A1D117183

ABSTRAK

Ayuningtias, Nadia. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Dikelas 1 SD, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si., (II) Hendra Budiono S,PD., M.Pd

Kata Kunci : *Bahan Ajar, Video Interaktif, Youtube*

Pengembangan video interaktif berbasis youtube ini dikembangkan untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran daring di sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research & deplopmnt*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji kelayakan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup analisis, design, deplopmnt, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan video interaktif dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan inshot dengan durasi 15 menit dan 3 muatan pembelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP. Pengembangan video interaktif berbasis youtube ini dibuat untuk mendukung bahan ajar pada pembelajaran daring saat ini khususnya pada kelas 1 Sekolah Dasar. Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, dokumentasi, angket validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan angket respon guru.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba validasi dari penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 3,66 dengan kategori Valid, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rat sebesar 3,86 dengan kategori Valid, dan penilaian dari respon guru mendapat rata-rata sebesar 3,65 dengan kategori Praktis. Berdasarkan hasil penelitian bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 secara keseluruhan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video interaktif berbasis youtube dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring dikelas I Sekolah Dasar.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah SWT, karena atas berkat dan limpahan rahmat-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dalam bentuk skripsi dengan judul ***“Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas 1 SD”***. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Pada kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memeberikan kesehatan dan kesempatan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Kedua orang tua Ibu Midartiningsih S.Pd dan Bapak Riwan Apri yang telah memberikan dukungan, do’a serta motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada pembimbing I Bapak Prof. Dr. rer.nat Asrial, M.Si sekaligus selaku Dekan FKIP dan pembimbing II Bapak Hendra Budiono, S.Pd. M.Pd yang selalu berusaha membimbing, memberikan motivasi, dan mengorbankan tenaga serta waktunya kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir.

Selain itu, dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih Bapak Drs. H. Syahril, M.Ed., Ph.D selaku Wakil Dekan 1 FKIP Universitas Jambi, Bapak Dr. Yantoro, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Bapak Drs.Arsil,M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang selalu membimbing, Bapak Drs. Faizal Chan, S.Pd, M.Si selaku Kaprodi PGSD FKIP

Universitas Jambi, Bapak Ahmad Hariandi, S.Pd.I, M.Ag selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi yang tidak pernah lelah berusaha memberikan yang terbaik kepada seluruh mahasiswa. Serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi yang telah membagi ilmunya, penulis sampaikan rasa ucapan terima kasih yang dalam. Semoga kelak menjadi ladang pahala untuk Bapak dan Ibu. Kepada seluruh Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi, penulis mengucapkan terima kasih.

Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada saudara saya kakak laki-laki saya Ackriyurico, kakak perempuan saya Lona Leonita serta keluarga besar M.Simin Depati yang telah mendukung saya, teman-teman arfive angkatan 2017, terimakasih kepada sahabat saya Meysi, Novia, Putri, Niken, Sis, Laras, Atia, Bela, Kikik, Dita, Fiki, Fitri, Agya, Desrina, Eta dan teman-teman kos saya yang telah memberikan dukungan kepada saya sampai saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak terlepas dari berbagai kesalahan sehingga saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Jambi, Maret 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Pengembangan	6
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	6
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.7 Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	9
2.1 Kajian Teoretik dan Penelitian yang Relevan	9
2.1.1 Bahan Ajar	9
2.1.2 Video Interaktif.....	17
2.1.3 Youtube.....	22
2.1.4 Pembelajaran Daring	25
2.1.5 Penelitian Relevan	28
2.2 Kerangka Berpikir	29

BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Model Pengembangan	32
3.2 Prosedur Pengembangan.....	33
3.3 Subjek Uji Coba.....	37
3.4 Jenis Data dan Sumber Data	38
3.4.1 Jenis Data.....	38
3.4.2 Sumber Data.....	38
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Instrumen Validasi	42
3.5.2 Instrumen Kepraktisan	43
3.6 Teknik Analisis Data	45
3.6.1 Analisis Kelayakan	45
3.6.2 Analisis Kepraktisan.....	48
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Hasil Pengembangan	50
4.1.1 Tahap Menganalisis (<i>analysis</i>).....	50
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	53
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>deplotment</i>)	55
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>implementation</i>)	66
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>evaluation</i>)	68
4.2 Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	72
5.1 Simpulan.....	72
5.2 Implikasi	72
5.3 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skrip prosedur pengembangan video	34
Tabel 3.2 Bagian produk yang akan dikembangkan	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara dengan guru	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi pertanyaan untuk siswa melalui <i>zoom meet</i>	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	43
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Respon Guru	44
Tabel 3.8 Konversi nilai skala lima	46
Tabel 3.9 Skala Penilaian Validasi Materi	47
Tabel 3.10 Skala penilaian Validasi Media.....	48
Tabel 3.11 Interval Skor dan Kriteria	49
Tabel 4.1 KD, KI sebagai sasaran pengembangan	51
Tabel 4.2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran	52
Tabel 4.3 Alokasi Waktu Pembelajaran	54
Tabel 4.4 Produk bahan ajar video interaktif yang dikembangkan	56
Tabel 4.5 Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Media	63
Tabel 4.7 Angket Respon Guru	65
Tabel 4.8 Respon Siswa	67
Tabel 6.1 KI dan KD	83
Tabel 6.2 Langkah-langkah Pembelajaran.....	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 4.1 Validasi Ahli Materi.....	62
Gambar 4.2 Validasi Ahli Media	65
Gambar 1.1 Bukti instrumen wawancara guru	78
Gambar 1.2 Dokumentasi foto wawancara	79
Gambar 1.3 Bukti zoom meeting bersama peserta didik	80
Gambar 1.4 Bukti Validasi Ahli Materi.....	91
Gambar 1.5 Bukti Validasi Ahli Media.....	95
Gambar 1.6 Bukti Angket Respon Guru.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Wawancara bersama guru	78
Lampiran 2 Bukti wawancara dengan guru	79
Lampiran 3 Bukti Zoom meeting bersama siswa	80
Lampiran 4 RPP.....	81
Lampiran 5 Bukti Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 6 Bukti Validasi Ahli Media	95
Lampiran 7 Bukti Respon Guru.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Pendidikan Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu faktor pendukung terhadap keberhasilan penerapan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini adalah ketersediaan perangkat pembelajaran yang layak dan relevan. Perangkat pembelajaran mencakup rencana proses pembelajaran, penilaian, media dan metode yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, tenaga pendidik harus menyesuaikan segala kegiatan pembelajarannya dengan kurikulum tersebut, khususnya dalam penyusunan perangkat pembelajaran. Sesuai dengan Permendiknas Nomor 56 Tahun 2013 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran menegaskan bahwa pendidik pada satuan pendidikan harus mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran. (Rusman,2013:3)

Menurut Wina Sanjaya (2008:15), “variabel yang dapat mengenakan kegiatan proses sistem pembelajaran diantaranya adalah guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan”.

Pentingnya faktor pendidik dan anak sekolah dasar tersebut dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk menolong anak supaya dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Kebutuhan anak setiap belajar sangat beragam karena karakteristik setiap individu dengan individu yang lain berbeda. Seorang guru harus pandai dalam menentukan media atau metode yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin tinggi.

Perencanaan perangkat pembelajaran yang baik berimbas pada pembelajaran yang sukses. Salah satu perangkat pembelajaran yang dibutuhkan adalah bahan ajar, yang tentunya mengacu pada kurikulum tersebut (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Namun pada saat ini ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk masa pandemi sangat diperlukan sehingga guru tidak lagi memberikan tugas yang sangat banyak yang dapat membebaskan siswa dan membebaskan orang tua. Oleh karena itu, guru diharapkan kreatif didalam melakukan proses pembelajaran, berhubungan baik dengan peserta didik, memaksimalkan penggunaan bahan ajar yang menjadi pendukung didalam proses pembelajaran, mempunyai banyak ide dan dapat memotivasi peserta didik agar kelas dapat hidup dan tidak terkesan kaku dan membosankan. (Desmita2014:26)

Dalam kegiatan pembelajaran bahan ajar sangat penting artinya bagi guru dan siswa. Guru tidak jarang merasakan kesulitan dalam menumbuhkan efektivitas kegiatan pembelajaran apabila tidak disertakan bahan ajar yang lengkap begitupun untuk anak, tanpa ada bahan ajar siswa akan merasakan

kesulitan dalam belajarnya. Hal ini ditakuti lagi jika guru dalam menerangkan konsep dan materi pembelajarannya angat cepat dan kurang jelas sehingga membuat siswa tidak paham. Untuk itu, bahan ajar adalah hal yang amat penting untuk dikembangkan sebagai upaya menumbuhkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar pada umumnya mempunyai beberapa peran baik untuk guru, siswa, dan pada kegiatan pembelajaran. (Vuspa, 2017:105)

Hasil observasi permasalahan yang peneliti amati di lapangan yaitu di SDN 76/IX Mendalo, bahwasanya siswa kualahan dalam mengerjakan tugas yang setiap minggunya diberikan oleh guru dan diantar oleh orang tua setiap minggunya selama pembelajaran secara daring berlangsung, guru hanya memberikan tugas berupa essay yang diberikan melalui wa, dan guru jarang sekali membuat video, maka peneliti ingin mengembangkan satu bahan ajar yaitu video interaktif berbasis youtube. Dari penelusuran peneliti, pada pembelajaran tema 4 subtema 2 pada youtube tidak dijelaskan semua pembelajaran dan tidak detail. Peneliti berharap dengan adanya bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran secara daring dapat menjadi salah satu bahan ajar yang efektif dan dapat mendorong motivasi siswa selama dilaksanakannya pembelajaran secara daring ini walaupun tidak seefektif disekolah. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan media atau bahan ajar berupa media video pembelajaran bagi siswa kelas 1 SD dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas 1 SD” karena peneliti menggunakan video pembelajaran tema 4 subtema 2 yang berbeda dengan video lainnya yaitu menggunakan animasi,

menggunakan kalimat dan suara, bahan yang ada dilingkungan sekitar karena atas dasar cara belajar anak usia SD yaitu konkret (nyata dan dapat diinderakan), integratif (melihat satu kesatuan sebagai suatu keutuhan, tapi belum mampu memilah- milah) , dan hierarkis (anak-anak belajar dari yang sederhana sampai ke yang kompleks).

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis youtube. Peneliti membuat video interaktif berbasis youtube dengan menggunakan aplikasi kinemaster dan inshot karena menjelaskan dengan detail pembelajaran 1 dengan muatan pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP dengan bentuk video terdapat gambar, animasi, dan penjelasan materi secara detail. Penggunaan bahan ajar video interaktif berbasis youtube diharapkan dapat mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar siswa. Kemenarikan dari suatu bahan ajar mampu menjadi daya tarik dari bahan ajar yang digunakan. Pemanfaatan bahan ajar dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Bahan ajar yang berupa video selama pembelajaran secara daring ini dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran siswa dikarenakan siswa dapat melihat guru yang menjelaskan materi didalam video tersebut walaupun tidak seefektif disekolah. Namun, peserta didik dapat termotivasi jika guru mampu memaparkan atau menjelaskan pembelajaran dengan baik apalagi dizaman sekarang siswa sangat gemar menonton youtube, alangkah baiknya pembelajaran secara daring dapat dijelaskan oleh guru yang dilakukan dengan menggunakan video interaktif berbasis youtube. Selain itu, bahan ajar video dalam

pembelajaran bisa membantu siswa memahami materi lebih cepat dan lebih baik, sehingga pengetahuan yang diperoleh bertahan lama.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 pada pembelajaran secara daring”. Bagi peneliti, video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijadikan guru sebagai bahan ajar penyampaian materi pembelajaran kepada siswanya yang tidak membebankan siswa dan orang tua. Melalui video pembelajaran, guru juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi yang akan diajarkan kepada siswanya. Bagi siswa, video pembelajaran ini dapat menjadi bahan ajar tambahan dalam mempelajari materi yang sedang diajarkan oleh guru. Video pembelajaran ini dirancang agar siswa dapat termotivasi selama pembelajaran secara daring berlangsung. Penambahan ilustrasi melalui video pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari dan disampaikan oleh guru.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dikemukakan perumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran daring di SD?
2. Bagaimana kelayakan produk bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran daring di SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 yaitu :

1. Berlaku hanya untuk pembelajaran kelas 1 SD
2. Pembuatan video menggunakan aplikasi kinemaster dan inshot
3. Dapat dibuka dengan menggunakan link yang dikirim melalui WA
4. Terdapat gambar dan animasi didalam bahan ajar video
5. Rancangan pembelajaran sangat teratur
6. Didalam video terdapat kegiatan awal, apersepsi, kegiatan inti, dankegiatan penutup.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Dalam bidang teknologi pembelajaran atau *instructional technology*, pengembangan memiliki arti yang agak khusus.

Menurut Seels, pengembangan berarti proses mengartikan dan menjabarkan spesifikasi merancang produk terhadap bentuk fitur fisik. Atau dengan pengertian lain, pengembangan berarti proses mendapatkan bahan-bahan pembelajaran. Pengembangan mempunyai tujuan untuk mendapatkan produk bersumber pada temuan-temuan uji lapangan. Perlu diketahui bersama bahwa pengembangan bukan salah satu strategi penelitian pengganti penelitian dasar dan terapan. Ketiga strategi tersebut yaitu, penelitian dasar, terapan, dan pengembangan diperlukan untuk mengupayakan perbaikan dalam bidang pendidikan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini diasumsikan bahwa pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 dapat dilakukan dalam pembelajaran daring diharapkan siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu hanya untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar video berbasis youtube dalam pembelajaran secara daring di SD dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dapat memotivasi siswa pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan suatu produk.
2. Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk model dan memvalidasi produk model yang dihasilkan.

3. Bahan ajar merupakan seperangkat alat, metode yang digunakan dalam pembelajaran.
4. Video interaktif berbasis youtube yaitu video yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran karena benar-benar memberikan kejelasan kepada peserta didik untuk melihat gambaran visual dari berbagai kondisi dan juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk benar-benar melihat kondisi yang sebenarnya.
5. Pembelajaran secara daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kajian Teori dan Penelitian yang Relevan

2.1.1 Bahan Ajar

Widodo dan Jasmadi (dalam Lestari,2013: 1) menyatakan bahwa “bahan ajar merupakan selengkap syarat atau alat pembelajaran yang berupa materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dapat didesain secara sistematis dan semenarik mungkin untuk memperoleh tujuan yang diharapkan khususnya kegiatan pembelajaran, yaitu memperoleh kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.”Bahan ajar adalah pegangan bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, sekaligus merupakan substansi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya, bahan ajar juga merupakan alat evaluasi memperoleh/penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat penilaian akhir untuk itu bahan ajar yang dijelaskan diharapkan sama dengan indikator dan kompetensi dasar yang diharapkan oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

Menurut (Prostowo 2017: 16), “bahan ajar adalah segala bahan baik pesan atau informasi, alat atau media, maupun teks yang disusun dengan sistematis, yang menyampaikan bagian seluruh dalam kompetensi yang diharapkan diketahui anak dan bisa digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk perencanaan dan penelaah peimplementasian kegiatan belajar mengajar. Dari yang diuraikan diatas, media belajar yaitu video, program audio, video, program audio, dan komputer yang tentang pelajaran yang dengan secara

sengaja merancang secara sistematis, maka bahan-bahan tersebut dinamakan bahan ajar. Namun, jika tanpa dirancang dengan sistematis walaupun terdapat materi pembelajaran, maka tidak bisa mengatakannya menjadi bahan ajar kemudian bahan ajar adalah sekumpulan bentuk bahan yang bertujuan untuk membantu guru/pendidik dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang diartikan yaitu dapat seperti bahan tertulis maupun tidak tertulis”.

Berdasarkan ketiga pengertian para ahli diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa, bahan ajar harus dirancang dan disusun sama dengan prinsip-prinsip pembelajaran, media yang dapat dirancang dengan sistematis yaitu disamakan materi pelajaran, disusun berdasarkan dengan keinginan pembelajaran, termuat bahan penilaian akhir, serta bahan ajar menyenangkan bagi siswa selain itu bahan ajar adalah salah satu komponen dari sumber ajar yang bisa dikatakan menjadi sumber yang berisii pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran.

2.1.1.1 Klasifikasi Bahan Ajar

Pada kondisi sekarang bahan ajar telah sangat banyak jenisnya yang telah dikembangkan oleh para pengembang dan dibuat oleh banyak penerbit. Singkatnya, hal ini merupakan jenis-jenis bahan ajar didasarkan pada para ahli. Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014:173) Bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu diantaranya sebagai berikut:

- a. Bahan ajar pandang (*visual*)
- b. Bahan ajar dengar (*audio*)
- c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*)
- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactif teaching material*)

Bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly (Widodo dan Jasmadi dalam Lestari, 2013: 2).

1. *Self instructional* adalah bahan ajar diharapkan melahirkan siswa yang mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk memberi karakter self instructional, oleh karena itu di dalam bahan ajar diharapkan terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajarakan meringankan siswa belajar secara sempurna dan tuntas dengan membagikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unsur-unsur atau kegiatan yang lebih spesifik.
2. *Self contained* adalah seluruh materi belajar dari satu unsur kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara keseluruhan atau utuh. Jadi sebuah bahan ajar diharapkan terdapat seluruh bagian-bagiannya dalam satu buku secara keseluruhan dan utuh untuk meringankan pembaca mempelajari bahan ajar tersebut.

3. *Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tanpa memuat pada bahan ajar lain atau tanpa menggunakan bersama-sama dengan bahan ajar lainnya. Singkatnya sebuah bahan ajar diharapkan digunakan sendiri tanpa bergantung dengan bahan ajar lain.
4. Adaptif yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Bahan ajar diharapkan terdapat materi pelajaran yang sekiranya dapat menambah pengetahuan pembaca tergantung perkembangan zaman atau lebih spesifiknya perkembangan ilmu dan teknologi.
5. *User friendly* merupakan setiap intruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan sangat dekat dengan pemakainya, termasuk keringanan pemakai dalam merespon dan mengakses senada dengan yang diharapkan. Jadi bahan ajar seharusnya dapat untuk memudahkan pembaca untuk menghasilkan informasi dengan sejelas-jelasnya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang mengemukakan jenis-jenis bahan ajar dan materi ajar, penulis menyimpulkan bahwa pada intinya bahan ajar itu memiliki jenis seperti bahan ajar visual, yaitu diantaranya buku ajar, handout, modul, lembar kerja siswa, gambar, brosur, dan lain sebagainya. Selain bahan ajar visual, ada juga bahan ajar audio, yang terdiri dari rekaman dan lain sebagainya, serta ada juga bahan ajar yang bersifat audio visual, seperti video seperti bahan ajar berbasis web, dan aplikasi

pembelajaran interaktif, guru dapat memilih bahan ajar yang cocok untuk kegiatan pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan yang dibutuhkan serta keahlian dalam membuat bahan ajar.

2.1.1.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan kumpulan materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan sistematis, menampilkan secara keseluruhan dan utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik serta memiliki banyak fungsi. Fungsi bahan ajar tersebut diklasifikasikan menjadi tiga Sukiman (2012:67), yaitu:

1. Fungsi bahan ajar bagi guru, antara lain dapat menghemat waktu mengajar, mengubah peran guru menjadi seorang fasilitator, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan interaktif serta sebagai alat evaluasi pencapaian hasil belajar.
2. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik yaitu menghasilkan peserta didik bisabelajar tanpa harus ada guru dan teman peserta didik yang lain, dapat belajar kapan saja dan dimana saja, dapat belajar sejalan dengan kecepatan siswa, dapat belajar sesuai urutan yang dipilihnya sendiri, membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri, dan dapat dijadikan sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan

merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai.

3. Fungsi bahan ajar menurut strategi pembelajaran yang digunakan
 - a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, yaitu sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengawas, sebagai pengendali proses pembelajaran dan sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang dilaksanakan.
 - b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, artinya sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai penunjang media pembelajaran individu lainnya, dan sebagai alat untuk menyusun dan mengawasi proses perolehan informasi peserta didik.
 - c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu dengan kata lain memberikan informasi tentang peran orang-orang yang mengikuti pembelajaran kelompok, latar belakang materi, dan gambaran tentang proses pembelajaran kelompok, (tidak termasuk dalam penelitian peneliti, karena sedang pembelajaran secara daring).

Menurut Aisyah (2020: 63), Terkait dengan penyelenggaraan pembelajaran dan proses pembelajaran, bahan ajar memiliki tiga fungsi utama.

Ketiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar merupakan pedoman bagi pengajar yang akan mengarahkan semua kegiatan dalam proses belajar dan pembelajaran,

serta inti dari kemampuan yang akan diajarkan/dilatihkan kepada peserta didik.

2. Bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik untuk membimbing dan mengarahkan kegiatan dalam proses pembelajaran dan juga merupakan substansi yang seharusnya dipelajari/dikuasainya.
3. Bahan ajar merupakan sarana untuk mencapai penguasaan hasil pembelajaran. Sebagai alat evaluasi maka bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan indikator dan kompetensi dasar yang ingin dicapai oleh guru. Indikator dan kompetensi dasar ini sudah dirumuskan dalam silabus mata pelajaran.

2.1.1.3 Pentingnya Bahan Ajar

Hernawan (2012:4) mengemukakan: “bahan pembelajaran adalah sekumpulan materi atau topik pembelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menunjukkan kemampuan utuh dari kompetensi yang diharapkan siswa menguasai kegiatan pembelajaran.” Bahan pembelajaran dibuat dalam bentuk sedemikian rupa menjadi bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, bahan ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru/pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, baik yang dapat berupa tulisan maupun tidak tulisan.

Pengembangan bahan ajar memiliki beberapa fungsi yang beragam, antara lain memberikan pedoman bagi siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai, sebagai pedoman kepada siswa tentang kemampuan yang harus

dikuasai, pedoman untuk membimbing kegiatan pembelajaran bagi guru, dan sebagai alat penilaian pembelajaran. Dengan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi dan konsep yang lebih mudah dipelajari. Sedangkan fungsi dari bahan ajar bagi guru adalah sebagai pedoman dalam mengarahkan pada kegiatan pembelajaran tersebut. (Prastowo,2012:38).

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui bahan ajar guru akan menemukan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan siswa merasa sangat terbatu dengan adanya bahan ajar yang kreatif dari guru. Bahan ajar dapat diciptakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang perlu disajikan. Selain itu, diharapkan para guru juga akan terpacu untuk mengembangkan berbagai bahan ajar yang beragam dan menyenangkan sehingga dapat menghasilkan satu kegiatan belajar mengajar yang bermakna bagi guru dan peserta didik. Pengembangan bahan ajar adalah merupakan tanggung jawab guru sebagai pendidik bagi siswa. (Sungkono, 2017:12)

2.1.1.4 Tujuan Bahan Ajar

Menurut Estuwardani (2013:4) “bahan ajar merupakan materi yang dikemas secara sistematis, untuk meningkatkan kemampuan serta mencapai suatu Kompetensi. Berdasarkan penjelasan kelompok sebelumnya, telah dijelaskan beberapa hal penting terkait dengan tujuan pembuatan bahan ajar.”

Pembuatan bahan ajar sekurang-kurangnya memiliki 4 tujuan utama melingkup tersebut, yaitu:

1. Untuk menyediakan bahan ajar yang memenuhi persyaratan kurikulum dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan peserta didik

2. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping bahan ajar yang terkadang sulit untuk diperoleh
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran
4. Mengevaluasi materi yang disampaikan bagi peserta didik dalam memilih bahan ajar yang efektif untuk dikembangkan sesuai dengan tuntutan zaman.

“Bahan ajar merupakan bagian penting dari implementasi pendidikan. Melalui bahan ajar guru atau dosen akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan mahasiswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Bahan ajar disusun dengan tujuan menyediakan bahan ajar yang sesuai kebutuhan pembelajar, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial siswa, membantu pembelajar dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. (Suryandari, 2016: 54)”

2.1.2 Video Interaktif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah gambar real-time atau rekaman atau program televisi untuk diputar lewat pesawat televisi, dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya menonton (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu media audio visual. Bahan ajar audio visual adalah bahan ajar yang mengandalkan pendengaran dan penglihatan. Bahan ajar audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring saat ini. Media ini dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar yang ada pada bahan ajar video tersebut. (Widha, 2016:75)

Dengan perkembangan teknologi, muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk bahan ajar cetak, semakin kompleks dengan bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio-video, semua ini memperlihatkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini diperkuat dengan pandangan Webster (Arsyad, 2011: 5) teknologi merupakan suatu perluasan dari konsep media, dimana teknologi tidak hanya sekedar benda, alat, atau materi, tetapi juga sikap, perilaku, organisasi, dan manajemen yang berkaitan dengan penerapan keilmuan. Teknologi tertua yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah pencetakan yang berdasarkan prinsip mekanis.

Menurut Ngarti (2020:45) video pembelajaran merupakan media yang dirancang secara sistematis dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut dapat memudahkan dan menarik siswa mencermati materi pelajaran. Salah satu bahan ajar pada zaman sekarang yang dapat membantu pembelajaran jarak jauh adalah video, video adalah bahan ajar dalam pembelajaran tampak dan dengar (*audio visual*) yang dapat dipakai untuk menunjukkan pesan-pesan atau materi pelajaran.

Video pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai jenis media *audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Video pembelajaran adalah bahan ajar yang menyajikan audio dan visual yang memuat informasi pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur atau proses, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu memahami materi pembelajaran.

Video adalah aplikasi teknologi yang penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan kegiatan dalam gerak secara elektronik. Video memiliki peran salah satunya sebagai media pembelajaran. Bahan Ajar berbasis video di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan yang memperhatikan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan menjadikan peserta didik termotivasi dalam berlangsung. Serta dapat dipergunakan sesuai tingkat kecepatan berpikir peserta didik dalam memahami materi dan kebutuhannya (Fadhli, 2015). Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.

Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, sehingga dengan video interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri dan suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. (Prastowo, 2014)

2.1.2.1 Tujuan Penggunaan Video Pembelajaran

Menurut Muslimin 2017, Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Memperjelas dan meringankan penyampaian pesan materi pelajaran agar tidak terlalu verbal
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta dapat menggunakan daya indera peserta didik maupun instruktur
3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi
4. Siswa dapat belajar menjadi ahli secara mandiri hanya dengan menonton video tutorial dari *YouTube*
5. Peserta didik tidak membutuhkan waktu dan biaya transportasi untuk pergi ke sekolah
6. Sekolah tidak perlu membangun lebih banyak ruang kelas, merekrut lebih banyak guru dan staf untuk menampung siswa dalam jumlah yang besar. Melalui pembelajaran berbasis video, peserta didik dapat mengakses internet. Komputer atau ponsel yang digunakan tidak harus mahal, tetapi hanya membutuhkan platform yang cukup baik untuk menjalankan aplikasi video.

Anderson, (2017: 104) mengemukakan tentang beberapa tujuan pembelajaran menggunakan media video yaitu antara lain tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Kognitif

1. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberi rangsangan kepada siswa agar materi yang disampaikan tidak lari dari konteks.
2. Dapat menampilkan serangkaian gambar diam tanpa suara serta media foto dan film bingkai meski kurang ekonomis.
3. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi peserta didik dengan guru.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknologi, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik.

c. Tujuan Psikomotorik

1. Video merupakan media yang tepat untuk menunjukkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

2. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Berdasarkan beberapa tujuan yang telah dijelaskan di atas, sangat jelas peran video dalam pembelajaran dan sangat penting untuk dipahami guru dan siswa. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.3 Youtube

Perkembangan *Youtube* sebagai salah satu media sosial yang paling terpopuler dan digemari, youtube merupakan peluang di bidang Pendidikan. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, individualitas, bakat dan kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Lembaga Pendidikan diharapkan untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan media ajar yang baru dan menarik bagi siswa. Dalam konteks pembelajaran, *Youtube* dapat digunakankan sebagai sarana pengajaran atau salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video, memungkinkan siswa untuk secara mandiri mencari dan berbagi informasi berupa pengetahuan dan praktek.

Youtube dapat dimanfaatkan oleh Lembaga Pendidikan sebagai media ajar yang disukai oleh anak-anak, tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat terutama kelompok usia sekolah dasar menengah dan atas lebih cenderung memahami informasi dalam bentuk pengetahuan melalui media yang terkait dengan teknologi informasi seperti *Youtube* dibandingkan dengan penyampaian secara konvensional di kelas. (Haryadi Mujianto, 2019:136)

Melalui *YouTube*, cara yang dilakukan hanya dengan menyisipkan URL video di situs *YouTube* yang akan dipilih sehingga proses belajar mengajar online lebih praktis. Pengguna dapat mengaccount untuk di tampilkan di depan kelas *YouTube* menyediakan alternatif sumber pendidikan yang tepat waktu, tetapi menghadapi tantangan unik yaitu keterbatasan ketersediaan dari video tersebut. Penyelenggara diharapkan meninjau dan mengevaluasi semua video sebelum menampilkannya ke peserta didik. Pendidikan perlu memperhatikan tanggal konten video tersebut untuk memastikan bahwa informasi yang ingin disampaikan tidak ketinggalan zaman.

Terkadang, akurasi dan kualitas video yang sangat terbatas dan menampilkan gambar yang tidak senonoh dan kurang dapat diterima. Tantangan lainnya banyaknya video yang muncul saat mencari berdasarkan pencarian. Salah satu cara untuk mempersempit pilihan adalah dengan berfokus pada nama pengguna yang telah mengupload video tersebut dengan

mengklik pada username dan akan meneruskannya ke halaman *YouTube* pribadi pengguna tersebut. Mengintegrasikan video *YouTube* memungkinkan peserta didik lebih kreatif dalam belajar dan tidak terbatas hanya dalam materi pelajaran.

Video *YouTube* benar-benar mempermudah dan memungkinkan siswa melihat gambar visual dari berbagai situasi dengan jelas, dan juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk benar-benar melihat situasi atau keadaan yang sebenarnya. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada bahan ajar video berbasis *Youtube*, karena peneliti percaya bahwa sebagian besar anak saat ini sekarang mayoritas sudah bisa dan mampu belajar dengan aplikasi *youtube* dengan catatan dibimbing dan ditemani oleh orang tua siswa, peneliti juga telah mewawancarai narasumber yaitu guru terkhusus guru kelas 1 menanyakan apakah pernah melakukan bahan ajar yang mampu membuat siswa bersemangat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dimasa pandemi walaupun tidak seefektif tatap muka, namun dari penjelasan guru bahan ajar yang sering diterapkan oleh guru yaitu tugas yang dikirim melalui *wa*, jarang menggunakan video apalagi berbasis *youtube*. Jadi, peneliti ingin mengembangkan bahan ajar video berbasis *youtube* di kelas 1 guna untuk memotivasi siswa dengan cara menyajikan video yang dapat membuat siswa senang dan termotivasi salah satunya yaitu animasi-animasi yang ada di video setelah itu peneliti membuat room *zoom* guna melihat respon siswa yang ikutserta dalam pembelajaran daring.

2.1.4 Pembelajaran Daring

2.1.4.1 Pengertian Daring

Menurut Alkifaya, (2020: 13) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi pembelajaran atau jejaring sosial. Pembelajaran daring mengacu pada pembelajaran yang tidak membutuhkan melakukan tatap muka, namun melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti Aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Edmodo*, dan *Zoom*.

Ditahun 2020, Indonesia mengalami penyakit menular yang dinamakan pandemi Covid-19, bukan hanya di Indonesia tetapi di seluruh dunia. Penyakit menular ini disebabkan oleh sindrom pernapasan akut coronavirus 2 (severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 atau SARCoV-2), virus ini termasuk keluarga Coronavirus yang dapat menyerang manusia dan hewan. Segala daya dan upaya sudah dilakukan oleh pemerintah untuk memperkecil penularan virus Covid-19. Salah satu upaya pemerintah yaitu mengeluarkan kebijakan belajar online untuk seluruh sekolah maupun perguruan tinggi di Indonesia karena adanya pembatasan sosial. (Pribowo, 2020: 39)

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Isinya berkaitan dengan Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilakukan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa membebani siswa dan orang tua sehingga tidak ada orang tua yang mengeluh dan tidak ada tuntutan menyelesaikan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.
- b. Belajar dari rumah bisa fokus pada pendidikan kecakapan hidup, salah satunya mengenai pandemi Covid-19.
- c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai dengan minat dan keadaan setiap orang, sehingga guru harus mempunyai bahan ajar yang dapat memotivasi siswa selama masa pandemi ini.
- d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah akan mendapatkan umpan balik yang bersifat kualitatif berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Kebijakan ini tentunya akan mengubah proses pembelajaran di sekolah, termasuk pola kebiasaan guru dan peserta didik. Guru yang terbiasa dengan melakukan proses pengajaran secara tatap muka dengan siswa, kini harus melakukan proses belajar mengajar secara daring. Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar yang bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran yang baik dan mudah dipahami dengan membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. (Moore et, 2020: 12)

2.1.4.2 Kelebihan dan Tantangan Pembelajaran Daring

Menurut Sugandi, (2020: 36) berikut kelebihan dan tantangan pembelajaran daring :

1. Dapat diakses dengan mudah

Cukup menggunakan smartphone atau perangkat lain seperti laptop yang terhubung dengan internet sudah bisa mengakses materi yang ingin dipelajari. Dengan menerapkan e-learning dapat melakukan kegiatan pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

2. Efektifitas waktu dan tempat
3. Biaya lebih terjangkau
4. Waktu belajar fleksibel
5. Wawasan yang luas

Adapun tantangan pembelajaran daring yaitu:

1. Guru sulit mengontrol mana siswa yang serius belajar, maka guru diharuskan kreatif dalam pembelajaran daring dilaksanakan
2. Kebutuhan peralatan dan teknis seperti hp android, paket data internet menjadi kendala utama pada pembelajaran
3. Guru harus kreatif menggunakan bahan ajar selama daring

2.1.5 Penelitian yang relevan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah menelusuri beberapa hasil penelitian yang terdahulu memiliki keterkaitan atau kemiripan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vera Kumala Sari, Tahun 2015, berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep pada subtema 2 lingkungan sekitar rumahku kelas 1 SDN Genukwutu IV Ngoro Jombang” dengan kesesuaian hasil penelitian pengembangan bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar bersyarat menarik dengan hasil uji ahli isi mencapai tingkat kelulusan 88%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Agung Hidayat dkk, pada tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar berbasis video pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 SD.” Dengan hasil, Nilai ketuntasan tes siswa meningkat 22% setelah menggunakan media video pembelajaran. Selain itu,

angket respon siswa mengenai keterterimaan siswa terhadap media pembelajaran juga tergolong sangat baik dengan persentase 86% atau 20 siswa mengisi angket dengan jawaban yang memuaskan. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan tersebut, maka pengembangan mediavideo pembelajaran dinyatakan layak.

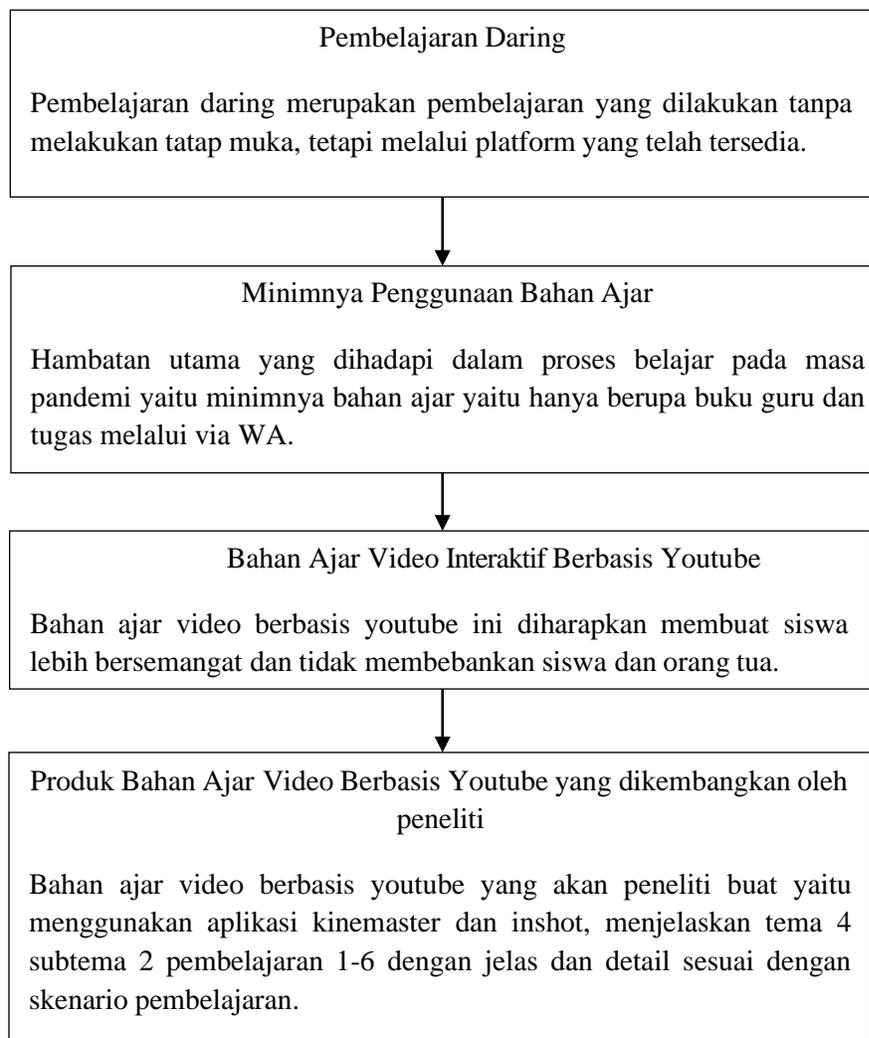
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Mujiarti, pada tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan buku ajar Berbasis Gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi pokok kenampakan alam dan buatan kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk”. hasil penelitian ini, mengetahui kelayakan buku ajar dengan menggunakan pengembangan R & D dengan mengadaptasi model ADDIE.

2.2 Kerangka Berpikir

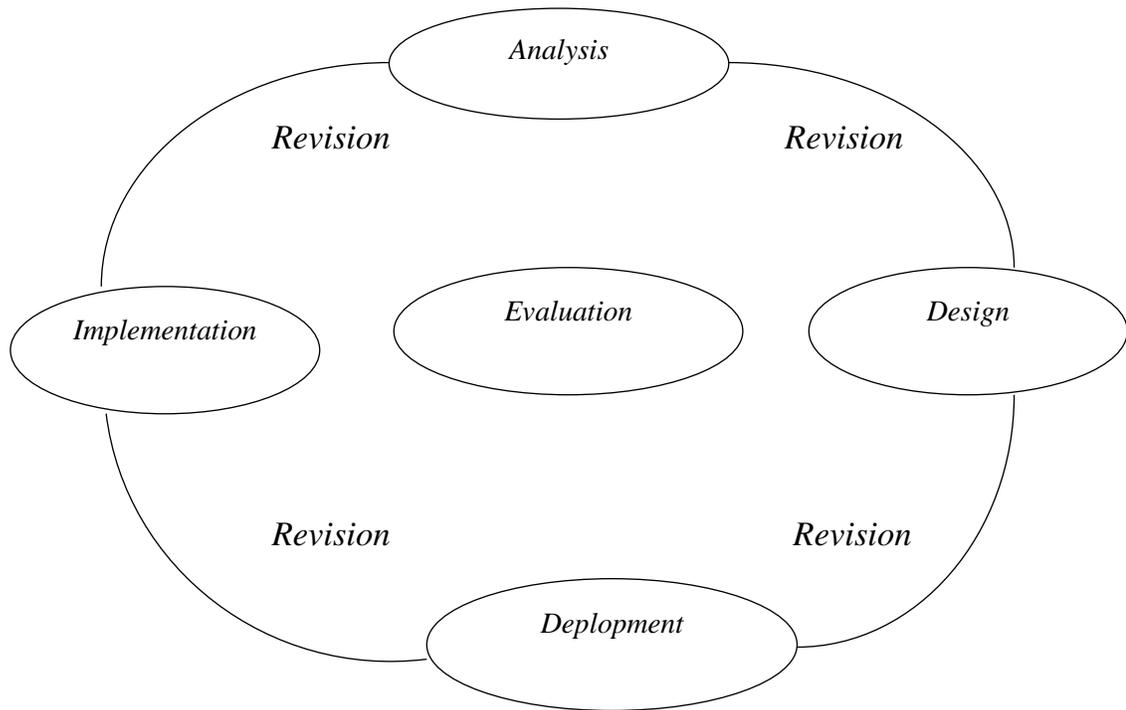
Teknologi informasi pada saat ini terus mengalami perkembangan dan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap suatu perubahan dalam setiap bidang termasuk pada bidang pendidikan. Teknologi sangat dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan dapat dilihat perbuahannya melalui tradisional ke modern atau dapat dikatakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. (Taufik, 2020)

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara tanpa melakukan tatap muka. Hambatan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar selama daring ini yaitu kurangnya bahan ajar, maka peneliti tertarik mengembangkan video interaktif berbasis youtube guna untuk menambah bahan ajar pada pembelajaran secara daring ini untuk kelas 1 pada tema 4 subtema 2 yang tidak membebankan siswa dan orang tua.

Keterangan Kerangka Berpikir :



Berikut adalah gambar kerangka berpikir:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian R & D yang menggunakan model penelitian ADDIE karena sesuai dengan pengembangan bahan ajar video berbasis youtube yang mengutamakan rancangan sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran. Model ADDIE yaitu “penelitian yang lebih terarah untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif”. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan merupakan bahan ajar video berbasis youtube. Dengan berbagai pertimbangan, seperti penelitian hanya sampai pada uji coba pengembangan dan hasil pengembangan yang dirasa lebih efektif karena atas dasar dari carabelajar usia anak sd, maka peneliti menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE dipilih karena salah satu model desain pembelajaran yang menunjukkan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari. (Branch, 2013:76)

Secara sederhana, ADDIE merupakan urutan tahap perkembangan desain pembelajaran yang diawali dengan *analysis* yang berarti proses menganalisis kebutuhan terhadap suatu permasalahan dan mencari solusi yang cocok dan tepat untuk masalah tersebut. Tahap kedua yaitu tahap *design* yang berarti proses merancang solusi dari pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Tahap berikutnya, yaitu tahap *development* yang berarti proses pembuatan rancangan-rancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk nyata. Tahap selanjutnya, yaitu tahap *implementation* yang berarti proses

penerapan hasil rancangan-rancangan solusi yang telah dibuat. Tahap terakhir, yaitu tahap *evaluation* yang berarti proses yang dilakukan untuk mengevaluasi solusi yang telah diterapkan dan mengetahui tingkat keberhasilan solusi yang diberikan.

3.2 Prosedur Pengembangan

1. *Analysis* (analisa)

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan. Tahap analisis memuat analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dapat diketahui dengan cara menganalisis bahan ajar yang tersedia. Pada tahap ini akan diketahui bahan ajar apa yang perlu dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik. Analisis selanjutnya yaitu pembelajaran tema 4 subtema 2 “kegiatan keluargaku” menurut penelusuran peneliti tidak menemukan video pembelajaran tersebut didalam youtube, selanjutnya peneliti akan menganalisis kurikulum dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan. Hal ini dilakukan agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Langkah selanjutnya adalah mengkaji KD untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

2. *Design* (desain/perancangan)

Pada tahap ini peneliti fokus merancang bahan ajar yang akan peneliti buat diantaranya yaitu langkah-langkah membuat video. Video yang akan peneliti buat harus jelas baik dalam segi suara maupun gambar agar siswa mudah untuk menerima pembelajaran, peneliti membuat video sesuai dengan

tema 4 subtema 2 yaitu peneliti menjelaskan pembelajaran disertai dengan gambar. Peneliti membuat video menjelaskan disertai gambar atas dasar cara belajar usia anak sekolah dasar yang memiliki tiga cara yaitu konkret, integratif, dan hierarkis.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan penentuan beberapa langkah perencanaan bahan ajar yang akan dibuat oleh peneliti yaitu bahan ajar video berbasis youtube guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian perangkat pembelajaran. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian video yaitu aspek kesesuaian dengan syarat didaktif, syarat konstruksi, syarat teknis dan kesesuaian dengan model yang peneliti gunakan. Selanjutnya instrumen tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas 1.

Adapun bahan ajar video yang akan peneliti buat berdurasi 15 menit dengan racangan:

Tabel 3.1 Alokasi Waktu Pembelajaran “Skrip prosedur pembuatan video”

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	Mengucapkan salam pada siswa terlebih dahulu dan menanyakan kabar siswa	2 menit (kegiatan awal)
2.	Menyampaikan KD dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan menanyakan mengenai pembelajaran yang telah lalu	2 menit (apersepsi)
3.	Menjelaskan isi pembelajaran, membuat latihan memberikan evaluasi dan menjelaskan kesimpulan pembelajaran	7 menit (kegiatan inti)
4.	Peneliti memberikan motivasi pada siswa mengenai pembelajaran dan juga protokol kesehatan selama covid19 dan menyanyikan lagu wajib nasional	4 menit (kegiatan penutup)

Langkah selanjutnya yaitu pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan bahan ajar video interaktif berbasis youtube yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk yang akan dikembangkan. Berikut bagian *storyboard* yang akan dikembangkan:

Tabel 3.2 *Storyboard* produk yang akan dikembangkan

No.	Gambar	Keterangan
1.	Tampilan Awal Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis <i>Youtube</i>	
2.	Gambar burung sebagai animasi pada saat pembukaan video	
3.	Gambar ayam sebagai pendukung contoh pada muatan SBdP	
4.	Tampilan video interaktif berbasis <i>youtube</i> yang telah diupload melalui aplikasi <i>youtube</i>	 © UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1

Adapun aplikasi pengeditan pada bahan ajar video berbasis youtube yang akan peneliti rancang yaitu menggunakan aplikasi inshot dan kinemaster karena untuk suara yang lebih jelas menambah gambar dan animasi agar menarik perhatian siswa dan agar siswa termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran daring berlangsung.

3. *Development* (pengembangan)

Setelah selesai tahap design, tahap selanjutnya yaitu ialah tahap development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan bahan ajar yang akan peneliti kembangkan yaitu dengan langkah-langkah menciptakan bahan ajar yang telah peneliti rancang sebelumnya. Kemudian bahan ajar tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru kelas 1 dengan memberikan angket dengan kriteria dan indikator yang sudah ditentukan. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya bahan ajar video interaktif berbasis youtube dinyatakan valid.

4. *Implementation* (implementasi)

Setelah bahan ajar dinyatakan valid, bahan ajar tersebut diuji cobakan secara terbatas pada sekolah yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian. Pada tahap ini dilakukan pengujian tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui apakah siswa bersemangat dan senang dengan bahan ajar video interaktif yang dikembangkan. Kemudian pada tahap ini juga dilakukan pengisian angket respons yang diisi oleh guru, ahli materi dan ahli media untuk mengetahui seberapa tinggi kelayakan bahan ajar yang dibuat oleh peneliti. Angket respons ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan

bahan ajar yang dikembangkan. Setelah didapatkan data angket respons maka data tersebut diolah kemudian dianalisis.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap bahan ajar berdasarkan masukan yang didapat dari angket respons. Hal tersebut bertujuan agar bahan ajar video yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari kelima penjelasan diatas, peneliti menggunakan metode pengembangan yang fokus membuat video pembelajaran tema 4 subtema 2 pada kelas 1 dengan alasan berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk melihat seberapa tinggi kelayakan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 untuk kelas 1 SD selama pembelajaran daring dilaksanakan disekolah, setelah membuat video peneliti mengupload ke dalam aplikasi youtube setelah itu peneliti ikut bergabung ke dalam proses pembelajaran siswa dan guru yaitu melalui zoom, maka peneliti memberikan link kepada siswa agar dapat membuka pembelajaran melalui youtube dengan bahan ajar video yang telah dibuat oleh peneliti.

3.3 Subjek Uji Coba

Uji coba penelitian ini terfokus pada siswa kelas 1 dengan pembelajaran tema 4 subtema 2, peneliti mengambil 9 orang siswa yaitu kelompok kecil, namun karena sedang dilaksanakannya pembelajaran daring

maka yang peneliti lakukan yaitu memberi link youtube dengan bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti yaitu bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran tema 4 subtema 2, peneliti terfokus pada respon siswa dan guru terkait bahan ajar yang dibuat oleh peneliti. Setelah peneliti memberikan link kepada siswa, peneliti akan membuat room zoom meet bersama siswa, guna untuk melihat apakah bahan ajar yang telah dibuat dapat membuat siswa lebih bersemangat selama dilaksanakannya pembelajaran daring.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Data

Jenis data yang peneliti gunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif karena peneliti melakukan observasi terlebih dahulu, lalu mewawancarai guru terkait pembelajaran secara daring yang sedang dilaksanakan, juga menggunakan dokumentasi berupa foto dan rekam suara sebagai bukti wawancara kepada guru, dan juga menggunakan angket respons yang akan peneliti berikan kepada guru, ahli Bahasa, ahli media, dan ahli materi yang nantinya data tersebut akan diolah kemudian dianalisis.

3.4.2 Sumber Data

Sumber data yang peneliti dapatkan yaitu dari guru karena peneliti akan langsung terjun ke lapangan guna mendapatkan data empiris yang diharapkan, dikarenakan sekolah sedang terlaksanakannya pembelajaran secara daring maka peneliti terfokus pada respon guru terkait bahan ajar yang dibuat oleh peneliti apakah cocok untuk kelas 1 selama pembelajaran daring

berlangsung. Setelah peneliti memberikan link kepada siswa, peneliti akan membuat room *zoom meeting* untuk tatap muka bersama siswa, guna untuk melihat apakah bahan ajar yang telah dibuat menumbuhkan motivasi siswa selama dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013:102). Instrumen pengumpulan data pada tahap studi pendahuluan ini menggunakan lembar observasi, wawancara, dokumentasi, angket respon guru, angket validasi ahli materi, dan angket validasi ahli media.

1. Observasi (pengamatan)

Menurut Sugiyono (2017:203) Observasi suatu teknik pengumpulan data yang mempunyai bentuk spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya. Observasi dilakukan dengan melihat langsung atau bisa disebut dengan mendapatkan data empiris di lapangan misalnya kondisi sekolah dan lingkungan sekolah yang dapat digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung dengan adanya wawancara dan kuesioner mengenai bahan ajar video.

2. Wawancara (interview)

Wawancara merupakan salah satu dari beberapa teknik dalam mengumpulkan informasi atau data. Wawancara adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Dialog yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (yang mengajukan pertanyaan) dan narasumber/ pihak yang diwawancarai

(yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu) guna untuk memperoleh data yang valid yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. (Moleong, 2013:32) Berikut tabel wawancara dengan guru kelas 1 SDN 76/IX Mendalo Darat :

Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara dengan guru

No.	Pertanyaan
1.	Bahan ajar apasaja yang sudah ibu terapkan selama pembelajaran daring?
2.	Bagaimana cara ibu memotivasi siswa saat pembelajaran daring?
3.	Apakah ibu pernah menerapkan bahan ajar video interaktif berbasis youtube?
4.	Apakah peserta didik senang saat pembelajaran daring?
5.	Berapa soal tugas yang ibu berikan setiap harinya?
6.	Bagaimana ibu membuat peserta didik bersemangat belajar walaupun dari rumah?
7.	Apakah bahan ajar video interaktif berbasis youtube cocok untuk kelas 1 SD?
8.	Apakah peserta didik mampu memahami dengan baik bahan ajar video interaktif berbasis youtube?
9.	Apakah ada kesulitan saat pembelajaran daring?
10.	Apakah latihan dan evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?

Berdasarkan wawancara dengan guru terlihat bahawa minimnya bahan ajar dikelas 1 pada saat pembelajaran, oleh karena itu peneliti tertarik membuat satu bahan ajar yang dapat mendukung pembelajaran siswa pada daring yaitu bahan ajar video interaktif berbasis youtube.

Berikut kisi-kisi pertanyaan kepada peserta didik melalui zoom meet terhadap video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi pertanyaan untuk peserta didik melalui Zoom Meet

No	Pertanyaan
1.	Apakah adik-adik senang belajar dengan menggunakan bahan ajar video berbasis youtube?
2.	Apakah bahan ajar video memotivasi adik-adik pada pembelajaran daring?
3.	Apakah ada kesulitan adik-adik saat belajar menggunakan bahan ajar video berbasis youtube?
4.	Apakah adik-adik mampu menyelesaikan tugas dengan bahan ajar video berbasis youtube?
5.	Apakah video pembelajaran tema 4 subtema 2 cocok untuk adik-adik?

3. Angket (kuisisioner)

Angket atau kuisisioner merupakan instrument atau alat penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan dengan tujuan mengumpulkan informasi dari responden. Angket bisa dianggap sebagai wawancara tertulis. Mereka dapat melakukannya secara langsung, melalui telepon dan komputer. Angket mempunyai beberapa keunggulan yaitu memberikan cara yang relatif murah, cepat dan efisien untuk mendapatkan informasi dalam jumlah besar dari populasi yang banyak. Ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengukur perilaku, sikap, preferensi, pendapat dan maksud dari sejumlah besar subjek yang relatif lebih murah dan cepat daripada metode lain karena sekarang sedang pembelajaran secara daring dan sangat tidak mungkin angket untuk anak kelas 1 maka peneliti menggunakan zoom meeting untuk menanyakan beberapa pertanyaan kepada siswa dengan tujuan melihat respon siswa terhadap kelayakan bahan ajar yang dibuat oleh peneliti. (Riduwan, 2013: 71)

3.5.1 Instrumen Validasi

Instrumen validasi merupakan lembar penilaian yang berupa instrumen pengembangan. Instrumen ini akan digunakan oleh validator ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket penilaian validasi ahli materi terhadap video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	No item
I. Aspek Kelayakan Isi	A. Kesesuaian materi dengan KD	1,2, 3
	B. Keakuratan Materi	4,
	C. Kemutakhiran Materi	5,6,
	D. Mendorong Keingintahuan	7
II. Aspek Kelayakan Penyajian	A. Teknik Penyajian	8
	B. Pendukung Penyajian	9
	C. Penyajian Pembelajaran	10
	D. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	11,12
III. Aspek Penilaian Kontekstual	A. Hakikat Kontekstual	13,14
	B. Komponen Kontekstual	15

Sumber: Sugiyono (2006)

Berikut kisi-kisi angket penilaian validasi ahli media terhadap video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.6 Tabel Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	No item
I. Aspek kelayakan video	A. Mempermudah dan memperjelas penyampaian pesan	1,2,11,12,13
II. Aspek visual media	B. Kemenarikan warna, background, gambar dan animasi	3,4,5
III. Aspek audio media	C. Kejelasan suara	6,7,8
IV. Aspek tipografi	D. Ketepatan ukuran teks	9,10
V. Aspek pemrograman media	E. Durasi waktu	14,15

Sumber: Sugiyono (2006)

3.5.2 Instrumen Kepraktisan

Untuk melihat kepraktisan video interaktif berbasis *youtube* yang dikembangkan, maka dilakukan uji coba kelompok kecil yang beranggotakan 9 orang siswa dengan cara memberi 5 pertanyaan yang ada pada tabel 3.4 setelah itu dilakukannya uji kelompok kecil kemudian diberikan lembar angket responden kepada guru. Lembar angket tersebut akan diisi oleh guru dan hasilnya akan diperoleh sebuah penilaian yang menunjukkan praktis atau tidaknya bahan ajar yang dikembangkan.

Adapun respon guru digunakan untuk melihat kepraktisan bahan ajar video interaktif berbasis *youtube* yang telah dikembangkan. Angket guru disusun menggunakan 5 alternatif pernyataan, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 5, Setuju (S) dengan skor 4, Kurang Setuju (KS) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Tabel 3.7 Tabel Kisi-kisi Instrument Respon Guru

Kriteria	Indikator	No item
I. Teknik Penyajian	A. Penyajian materi sudah mencakup semua kompetensi dasar	1,2,3,
	B. Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,5,6,7
II. Penyajian bahan ajar Pembelajaran	C. Bahan ajar video interaktif berbasis youtube dapat memotivasi siswa	8,9,10,11,12
III. Menarik dalam Penyajian	D. Video interaktif yang disajikan membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya	13,14,15,16
	E. Bahan ajar dapat meningkatkan semangat belajar siswa	17,18,19,20

Modifikasi (2020)

4. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah satu cara yang bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, angka tulisan, dan gambar dalam bentuk laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah dengan baik. Dokumentasi yang

peneliti gunakan dalam penelitian ini meliputi scenario dan tujuan pembelajaran yang temuat didalam RPP.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Moleong (2011: 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengolah data, mengklasifikasikannya menjadi satuan yang dapat dikelola, menemukan pengetahuan penting dan pengetahuan yang dipelajari, dan memutuskan untuk menceritakan apa yang dapat diceritakan pada orang lain.

Analisis data dalam studi pendahuluan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu untuk “mengetahui apakah bahan ajar video interaktif berbasis youtube siswa kelas 1 SD berpengaruh dan layak terhadap pembelajaran daring”, Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan acuan untuk merevisi produk, sehingga melahirkan produk yang layak dan praktis

3.6.1 Analisis Kelayakan

Skor pada pengukuran kelayakan bahan ajar ini adalah skala lima. Data skala 5 mempunyai bobot (skor 5 bagi Sangat Baik (SB), skor 4 bagi Baik (B), skor 3 bagi Cukup (C), skor 2 bagi Kurang (K), dan skor 1 bagi Sangat Kurang (SK) atau pengukuran memotivasi siswa dengan kisaran positif sampai negatif (Sukardi:146).

Langkah selanjutnya yaitu menilai kelayakan suatu bahan ajar untuk diimplementasikan pada kelas 1 SDN 76/IX Mendalo Darat. Setelah data

didapatkan, kemudian untuk melihat bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor reratanya dirumuskan :

Menghitung skor rata-rata dengan rumus $\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum x$ = jumlah total skor tiap komponen

n = jumlah validator/penilai

Selanjutnya mengubah skor rata-rata data kuantitatif (rerata skor) menjadi nilai kualitatif sesuai dengan pedoman lima kategori sebagai tercantum dalam tabel 3.14.

Tabel 3.8 Konversi nilai skala lima

Interval	Skor Rata-rata	Klasifikasi
$X > \bar{X} + 1,80 S_{bi}$	>4,2	Sangat Baik
$\bar{X} + 0,60 S_{bi} < \bar{X} + 1,80 S_{bi}$	> 3,4-4,2	Baik
$\bar{X} - 1,80 S_{bi} \leq \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	> 2,6-3,4	Cukup
$\bar{X} - 1,80 S_{bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{bi}$	> 1,8-2,6	Kurang
$X < \bar{X} - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber : Anita (2014: 171-178)

Keterangan:

X_i (rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

S_{bi} (simpangan baku ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = skor empiris

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

Skor max = 5

Skor min = 1

$X_i = \frac{1}{2}(5-1)$

=3

$S_{bi} = \frac{1}{6}(5-1)$

=0,67

Skala 5 = $X > 3 + (1,80 \times 0,67)$

= $X > 3 + (1,21)$

= $X > 4,21$

=4,21-5.00

1. Analisis angket validasi ahli Materi

Tabel 3.9 Skala Penilaian Validasi Materi

No.	Interval	Kriteria
1.	> 4,2	Sangat Layak
2.	> 3,4-4,2	Layak
3.	> 2,6-3,4	Cukup Layak
4.	> 1,8-2,6	Kurang Layak
5.	≤1,8	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sugiyono (2006)

2. Analisis angket validasi ahli Media

Tabel 3.10 Skala Penilaian Validasi Media

No.	Interval	Kriteria
1.	> 4,2	Sangat Layak
2.	> 3,4-4,2	Layak
3.	> 2,6-3,4	Cukup Layak
4.	> 1,8-2,6	Kurang Layak
5.	≤1,8	Sangat Kurang Layak

Sumber: Sugiyono (2006)

3.6.2 Analisis Kepraktisan

Data kepraktisan produk yang dikembangkan diperoleh dari hasil angket penilaian respon guru. Angket dalam penilaian ini disusun dalam skala *likert*. Angket guru disusun menggunakan 5 alternatif pernyataan, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skor 5, Setuju (S) dengan skor 4, Kurang Setuju (KS) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1. Pada analisis kepraktisan juga menggunakan cara yang sama dengan analisis validitas. Dalam menghitung rata-rata digunakan rumus sebagai berikut:

$$(x) = \frac{\sum x}{nm} = \dots$$

Keterangan :

 (x) : skor rata-rata n : jumlah penilai \sum : skor total masing-masing

m :Banyaknya kriteria

Kemudian untuk rumus persentase hasil dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009:35)

Tabel 3.11 Interval Skor dan Kriteria

No.	Interval	Kriteria
1.	> 4,2	Sangat Praktis
2.	> 3,4-4,2	Praktis
3.	> 2,6-3,4	Cukup Praktis
4.	> 1,8-2,6	Kurang Praktis
5.	≤1,8	Sangat Kurang Praktis

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa bahan ajar video interaktif berbasis *youtube* yang dibuat dengan menggunakan aplikasi kinemaster yang di upload melalui aplikasi *youtube* tema 4 subtema 2 pada pembelajaran daring dikelas I sekolah dasar. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE yaitu: menganalisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengembangan dan Penelitian dilakukan dikelas I Sekolah Dasar 76/IX Mendalo Darat. Penelitian tersebut menghasilkan produk bahan ajar video pembelajaran interaktif berbasis *youtube*. Produk dikemas dalam bentuk link yang diberikan kepada siswa melalui WAG yang digunakan untuk belajar daring dengan bantuan aplikasi *youtube*.

Hasil dari analisa terhadap kurikulum, dipilih 3 Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Pencapaian Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang menjadi sasaran pengembangan. Muatan pembelajaran dari kompetensi dasar tersebut yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP. Adapun hasil indikator dan tujuan selaras karena pada video yang dikembangkan peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan latihan dan evaluasi yang telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu muatan PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP.

Analisis kebutuhan berupa analisis keadaan lapangan dan peserta didik serta pengembangan bahan ajar. Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di kelas 1 SDN 76 Mendalo Darat. Hasil informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan bahan ajar pembelajaran yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan saat melaksanakan PLP pada semester ganjil. Data dari kegiatan Observasi yaitu:

- 1) Bahan ajar yang kurang bervariasi selama pembelajaran daring sehingga membuat siswa mudah bosan.
- 2) Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun peserta didik belajar.
- 3) Belum adanya bahan ajar video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran selama daring di kelas 1 SDN 76/IX Mendalo Darat.

Berikut adalah Kompetensi Dasar (KD), Kompetensi Pencapaian Indikator (KI) yang menjadi sasaran pengembangan:

Tabel 4.1 KD dan KI yang menjadi sasaran pengembangan

Kompetensi Dasar	Kompetensi Pencapaian Indikator
PPKn 3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah. 4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.	3.2.1 Menyebutkan aturan yang berlaku di rumah 4.2.1 Mensimulasikan kegiatan mencium tangan orang tua pada saat berangkat ke sekolah

<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8 Merinci ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, pemberian pujian, pemberitahuan, ajakan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan santun.</p> <p>4.8 Mempraktikkan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, pemberian pujian, pemberitahuan, ajakan, perintah, dan petunjuk dengan santun.</p>	<p>3.8.1 Menyebutkan ungkapan tolong</p> <p>4.8.1 Mensimulasikan percakapan tolong dan terimakasih</p>
<p>SBdP</p> <p>3.3. Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari</p> <p>4.3 Memperagakan gerak anggota tubuh melalui tari</p>	<p>3.3.1 Mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian</p> <p>4.3.1 Memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian.</p>

Berikut kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran yang menjadi sasaran untuk tercapainya bahan ajar yang telah dikembangkan:

Tabel 4.2 Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang menjadi sasaran pengembangan

Indikator	Tujuan Pembelajaran
<p>PPKn</p> <p>3.2.2 Menyebutkan aturan yang berlaku di rumah</p> <p>4.2.1 Mensimulasikan kegiatan mencium tangan orang tua pada saat berangkat ke sekolah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan melihat video interaktif berbasis youtube, peserta didik mampu menuliskan hal-hal yang berhubungan dengan orang tua di rumah berupa aturan makan dengan tepat. 2. Dengan menyimak contoh pada video, peserta didik dapat mensimulasikan kegiatan mencium tangan orang tua pada saat berangkat ke sekolah dengan santun.
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.8.2 Menyebutkan ungkapan tolong</p> <p>4.8.1 Mensimulasikan percakapan tolong dan terimakasih</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan melihat video interaktif berbasis youtube, peserta didik mampu menjelaskan ungkapan tolong, maaf dan terimakasih dengan santun. 2. Dengan menyusun percakapan yang ada pada gambar, peserta didik mampu menggunakan ungkapan tolong dengan santun.

<p>SBdP</p> <p>3.3.2 Mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian</p> <p>4.3.1 Memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian.</p>	<p>1. Dengan melihat video interaktif, peserta didik mampu mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian dengan tepat.</p> <p>2. Dengan prsktik langsung, peserta didik mampu memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian dengan percaya diri.</p>
--	--

4.1.2 Tahap Design

Tahap desain merupakan tahapan perancangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube yang meliputi rumusan tujuan pembuatan bahan ajar video interaktif berbasis youtube sesuai dengan kebutuhan siswa, pembuatan *storyboard* sebagai rancangan awal pembuatan bahan ajar video interaktif, pengumpulan objek rancangan sesuai dengan materi terdapat pada bahan ajar video interaktif seperti gambar dan animasi lainnya, dan penyusunan instrument untuk menguji kelayakan bahan ajar video interaktif sebagai sumber belajar siswa.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan penentuan beberapa langkah perencanaan bahan ajar yang akan dibuat oleh peneliti yaitu bahan ajar video berbasis youtube guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian perangkat pembelajaran. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian video yaitu aspek kesesuaian dengan syarat didaktif, syarat konstruksi, syarat teknis dan kesesuaian dengan model yang peneliti gunakan. Selanjutnya instrumen tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas 1.

Adapun bahan ajar video yang akan peneliti buat berdurasi 15 menit dengan racangan:

Tabel 4.3 Alokasi Waktu Pembelajaran “Skrip prosedur pembuatan video”

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	mengucapkan salam pada siswa terlebih dahulu dan menanyakan kabar siswa	2 menit (kegiatan awal)
2.	menit peneliti menyampaikan KD dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran dan menanyakan mengenai pembelajaran yang telah lalu	2menit (apersepsi)
3.	peneliti menjelaskan isi pembelajaran, membuat latihan memberikan evaluasi dan menjelaskan kesimpulan pembelajaran	7 menit (kegiatan inti)
4.	Peneliti memberikan motivasi pada siswa mengenai pembelajaran dan juga protocol kesehatan selama covid19 dan menyanyikan lagu wajib nasional	4 menit (kegiatan penutup)

Bahan yang dibutuhkan untuk membuat video interaktif berbasis youtube yaitu:

1. *Handphone*, disini peneliti menggunakan tipe hp Iphone 7+ dengan kamera yang mendukung pembuatan video dengan jelas.
2. Aplikasi Kinemaster, peneliti menggunakan aplikasi ini untuk memberikan background yang menarik, menambahkan gambar yaitu pada saat memberikan pembahasan, memberikan contoh, memberikan latihan, dan msaat memberikan evaluasi dengan tujuan agar siswa semangat mengikuti pembelajaran dan iswa senang belajar hingga pembelajaran selesai.

3. Aplikasi Inshot, peneliti menggunakan aplikasi ini untuk membuat latihan untuk peserta didik dengan gambar dan disertai dengan suara dan tulisan.
4. Triport, agar ukuran video atau posisi video dari awal hingga akhir tetap baik.
5. Senter, untuk pencerahan video agar tampak jelas saat menjelaskan pembelajaran.

4.1.3 Tahap *Development* (pengembangan)

Setelah selesai tahap design, tahap selanjutnya yaitu tahap development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan bahan ajar yang akan peneliti kembangkan yaitu dengan langkah-langkah menciptakan bahan ajar yang telah peneliti rancang sebelumnya. Kemudian bahan ajar tersebut divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru kelas 1 dengan memberikan angket dengan kriteria dan indikator yang sudah ditentukan. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya bahan ajar video interaktif berbasis youtube dinyatakan valid.

Berikut adalah bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 yang telah dikembangkan :

Tabel 4.4 Produk video interaktif berbasis *youtube* yang dikembangkan

No.	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
1.	 <p data-bbox="542 653 837 705">UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p data-bbox="488 741 894 894">Pada scene ini gambar background dan burung di gabung sehingga video menjadi menarik. Pada scene ini guru memperkenalkan diri dan menyapa peserta didik.</p>	 <p data-bbox="992 653 1287 705">UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p data-bbox="919 741 1373 894">Pada scene ini guru melakukan apersepsi, memberitahu muatan pembelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, dan SBdP, dan menjelaskan KD, KI dan tujuan pembelajaran.</p>
2.	 <p data-bbox="521 1199 837 1251">UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p data-bbox="488 1283 894 1377">Pada scene ini guru menjelaskan apa saja peraturan di rumah yang harus dipatuhi peserta didik.</p>	 <p data-bbox="987 1148 1287 1178">Membersihkan tempat tidur</p> <p data-bbox="987 1192 1287 1245">UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p data-bbox="919 1283 1382 1377">Pada scene ini, guru memberi contoh pada pagi hari tata membersihkan tempat tidur.</p>
3.	 <p data-bbox="521 1652 816 1705">UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p data-bbox="488 1745 894 1860">Pada scene ini, guru memberikan contoh sarapan sebelum ke sekolah agar fokus menerima pembelajaran dari guru</p>	 <p data-bbox="992 1652 1287 1705">UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p data-bbox="919 1745 1373 1839">Pada scene ini, guru memberi contoh berpamitan dan salam mencium tangan ibu sebelum berangkat ke sekolah.</p>

4.	 <p>Membantu ibu membersihkan rumah</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	 <p>Menyiram tanaman</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>
5.	 <p>Mama, terimakasih telah mau menjemput tata pulang sekolah</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	 <p>Mama, tata minta maaf tidak menghabiskan bekal karena tata kenyang</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>
6.	 <p>Mama tolong ambilkan buku tata karena terlalu tinggi</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	 <p>Masakan mama setiap hari enak sekali</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>

Pada scene ini, guru memberi contoh membantu ibu membersihkan rumah.

Pada scene ini, guru memberi contoh menyiram bunga.

Pada scene ini, guru memberi contoh video terimakasih dengan baik.

Pada scene ini, guru memberi contoh videopemintaan maaf dengan baik.

Pada scene ini, guru memberi contoh videotolong dengan baik.

Pada scene ini, guru memberi contoh videopemberian pujian dengan baik.

7.	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p>Pada scene ini, guru memberi contoh video permintaan maaf dengan baik.</p>	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p>Pada scene ini, guru memberi contoh video ajakan dengan baik.</p>
8.	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p>Pada scene ini, guru memberi contoh video perintah dengan baik.</p>	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p>Pada scene ini, guru menyampaikan bahwa bertamasya juga adalah kegiatan keluarga.</p>
9.	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p>Pada scene ini, guru meminta Ayam kepakkan sayapnya</p>	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p> <p>Pada scene ini, guru memberi latihan untuk PPKn.</p>

10.	<p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	<p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>
11.	<p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	<p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>
12.	<p>Gambar diatas menunjukkan?</p> <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1 3 x ditonton · 15 jam yang lalu</p>	<p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1 3 x ditonton · 15 jam yang lalu</p>

Pada scene ini, guru memberi latihan untuk PPPKn.

Pada scene ini, guru memberi latihan untuk Bahasa Indonesia.

Pada scene ini, guru memberi latihan untuk Bahasa Indonesia.

Pada scene ini, guru memberi latihan untuk Bahasa Indonesia.

Pada scene ini, guru memberi latihan untuk Bahasa Indonesia.

Pada scene ini, guru memberi evaluasi.

13.	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>
14.	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>
15.	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>	 <p>UNIVERSITAS JAMBI Video Pembelajaran Kelas 1 Tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1</p>

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berikut penilaian bahan ajar video pembelajaran interaktif oleh validator ahli materi yaitu Bapak Hendra Budiono S.Pd.,M.Pd.

Tabel 4.5 Penilaian Ahli Materi

Pernyataan	Skor Penilaian		
	Tahap awal	Tahap kedua	Tahap Akhir
Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan kompetensi dasar	0	1	4
Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan indikator	0	3	3
Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan tujuan pembelajaran	0	3	3
Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan media	0	2	4
Pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dapat menumbuhkan motivasi belajar	0	4	4
Pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 cocok untuk kelas 1 dengan materi yang disajikan	0	3	4
Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa pada pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2	0	3	3
Ketepatan istilah pada pengembangan bahan ajar yang disajikan	0	3	3
Bahan ajar video yang diuraikan dalam pembelajaran disajikan dengan jelas	0	2	5
Kejelasan penggunaan bahasa dari bahan ajar yang disajikan	0	3	4
Ketepatan materi dan contoh untuk mengembangkan kemandirian siswa pada pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2	0	1	4
Keruntutan materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2	0	3	4
Kemudahan memahami alur materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2	0	3	3
Kebenaran materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 sesuai dengan teori dan konsep	0	3	4
Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD	0	3	3
Jumlah	0	43	55
Rata-rata	0	2,8	3,6

2. Hasil Validasi Ahli Media

Berikut penilaian bahan ajar video pembelajaran interaktif oleh validator ahli media oleh Bapak Agung Rimba Kurniawan S.Pd.,M.Pd.

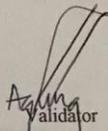
4.6 Tabel Penilaian Ahli Media

Pertanyaan	Skor Penilaian	
	Tahap awal	Tahap akhir
Ketepatan pemilihan standar kompetensi dengan jenis bahan ajar	0	4
Ketepatan pemilihan indicator dengan jenis bahan ajar	0	4
Ketepatan visualisasi dengan materi	0	4
Ketepatan ilustrasi/animasi/adegan dengan materi	0	4
Ketepatan pemilihan dan penempatan suara dengan gambar	0	4
Kualitas suara	0	4
Kesesuaian suara dengan gambar	0	4
Kualitas gambar	0	4
Kualitas teks yang digunakan	0	4
Keidealan durasi dengan sasaran	0	4
Materi mudah dipahami	0	4
Bahasa kosakata yang mudah dipahami	0	4
Alur penyajian materi runtut dan jelas	0	4
Penggunaan Bahasa yang komunikatif	0	4
Bahan ajar dapat dipahami dengan mudah	0	2
Jumlah	0	58
Rata-rata	0	3,8

Berdasarkan validasi oleh validator didapatkan hasil rerata bahan ajar video interaktif berbasis youtube sebagai berikut :

$$R = \frac{58}{1.15} = 3,8$$

Hasil yang didapat dari rerata dari validator bahwa validasi dari bahan ajar video interaktif berbasis youtube memperoleh hasil valid.

Saran:					
15.	Bahan ajar dapat dipahami dengan mudah				✓
Saran:					
Saran Revisi:					
Video sudah dapat digunakan.					
Jambi,					
 Validator					

Gambaeer 4.2 Validasi Ahli Media

3. Hasil Analisis Respon Guru

Berikut penilaian bahan ajar video pembelajaran interaktif oleh Wali Kelas 1A Ibu Nurhayati S.Pd.

Tabel 4.7 Angket Respon Guru

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Apakah guru menggunakan bahan ajar setiap kali pembelajaran daring?	5
2.	Bahan ajar video berbasis youtube sesuai dengan materi?	4
3.	Apakah mahasiswa menggunakan bahan ajar secara lengkap?	4
4.	Apakah guru menggunakan bahan ajar keluar dari materi pembelajaran?	2
5.	Apakah guru merasa belum pernah menemukan bahan ajar yang digunakan oleh mahasiswa?	2
6.	Apakah mahasiswa menggunakan bahan ajar dengan baik?	4
7.	Apakah guru menggunakan alat yang berbeda-beda?	4
8.	Apakah anda paham dengan penjelasan dengan menggunakan bahan ajar video berbasis youtube?	4
9.	Apakah bahan ajar video keluar dari konteks materi?	2
10.	Apakah guru menggunakan bahan ajar yang itu-itu saja?	2
11.	Apakah ada keterikatan waktu ketika guru menggunakan bahan ajar video?	4
12.	Apakah mahasiswa memberikan umpan balik sesuai menyampaikan materi menggunakan bahan ajar video?	4
13.	Apakah penggunaan bahan ajar video membuat siswa senang dalam belajar daring?	4
14.	Apakah mahasiswa gugup ketika menggunakan bahan ajar video?	3
15.	Apakah mahasiswa menjelaskan materi dengan lancar menggunakan bahan ajar video?	5
16.	Apakah bahan ajar video memotivasi siswa pada pembelajaran daring?	4
17.	Apakah ada kesulitan guru menggunakan bahan ajar selama pembelajaran daring?	4
18.	Apakah ada siswa yang tidak ikutserta dalam pembelajaran daring?	4
19.	Apakah video pembelajaran cocok untuk siswa kelas 1?	4
20.	Apakah guru pernah menggunakan bahan ajar video berbasis youtube selama pembelajaran daring?	4

Jumlah	73
Rata-rata	3,65

Kemudian rata-rata respon guru secara keseluruhan dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$R = \frac{73}{20} = 3,6$$

Respon dan penilaian guru dapat dilihat pada tabel 4,8 Walikelas 1A Ibu Nurhayati S.Pd memberikan skor dengan peroleh 73 dengan rata-rata 3,6 yang termasuk dalam kategori Praktis.

4.1.4 Tahap *Implementation* (implementasi)

Setelah bahan ajar dinyatakan valid, bahan ajar tersebut diuji cobakan secara terbatas pada sekolah yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian. Pada tahap ini dilakukan pengujian tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui apakah siswa bersemangat dan senang dengan bahan ajar video interaktif yang dikembangkan. Kemudian pada tahap ini juga dilakukan pengisian angket oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui seberapa tinggi kelayakan bahan ajar yang dibuat oleh peneliti. Angket respons ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Setelah didapatkan data angket respons maka data tersebut diolah kemudian dianalisis.

Berikut respon siswa yang telah peneliti lakukan pada *Zoom Meet*:

Tabel 4.8 Respon siswa terhadap Bahan ajar yang dikembangkan

No.	Pertanyaan	Respon Siswa
1.	Apakah adik-adik senang belajar dengan menggunakan bahan ajar video berbasis youtube?	1. senang kak 2. senang sekali kak 3. senang kak 4. iya kak 5. iya kak 6. senang kak 7. senang sekali kak 8. senang kak 9. iya kak
2.	Apakah bahan ajar video memotivasi adik-adik pada pembelajaran daring?	1. iya kak 2. benar kak 3. betul kak 4. iya kak 5. iya kak 6. betul kak 7. benar kak 8. iya kak 9. iya kak
3.	Apakah ada kesulitan adik-adik saat belajar menggunakan bahan ajar video berbasis youtube?	1. tidak kak 2. tidak kak 3. tidak kak 4. tidak kak 5. tidak kak 6. tidak kak 7. tidak kak 8. tidak kak 9. tidak kak
4.	Apakah adik-adik mampu menyelesaikan tugas dengan bahan ajar video berbasis youtube?	1. iya kak 2. mampu kak 3. bisa kak 4. bisa kak 5. mampu kak 6. iya kak 7. iya kak 8. iya kak 9. iya kak
5.	Apakah video pembelajaran tema 4 subtema 2 cocok untuk adik-adik?	1. iya kak 2. sangat cocok kak 3. iya kak 4. iya kak 5. iya kak 6. iya kak 7. cocok kak 8. cocok kak 9. cocok kak

4.1.5 Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap bahan ajar berdasarkan masukan yang didapat dari angket validasi oleh ahli materi dan media. Hal tersebut bertujuan agar bahan ajar video yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap *Analysis* awalnya hanya menganalisis kurikulum namun ditambahkan dengan analisis kebutuhan, pada tahap *Design* peneliti tidak menggunakan *storyboard* namun telah ditambahkan *storyboard*, pada tahap *Deployment* semulanya peneliti hanya membuat contoh video berupa animasi namun telah diganti dengan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari, pada tahap *Implementation* peneliti hanya mewawancarai siswa melalui *zoom meet* tidak memberikan angket respon kepada kelas 1 karena sangat tidak mungkin siswa kelas 1 mengisi angket.

4.2 Pembahasan

Pengembangan video interaktif berbasis youtube ini dikembangkan untuk mengetahui prosedur pengembangan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dalam pembelajaran daring di sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video interaktif berbasis youtube pada pembelajaran tema 4 subtema 2 di kelas 1 SD. Berdasarkan observasi, peneliti melihat minimnya bahan ajar yang diterapkan oleh guru selama pembelajaran daring, maka peneliti menarik ini membuat salah satu bahan ajar yang dapat membantu siswa dan tidak memberatkan orang tua selama pembelajaran daring.

Penelitian ini menggunakan merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis, design, deploymen, implementasi, dan evaluasi. Peneliti mengembangkan video interaktif dengan menggunakan aplikasi kinemaster dengan durasi 15 menit dan 3 muatan pembelajaran. Pengembangan video interaktif berbasis youtube ini dibuat untuk mendukung bahan ajar pada pembelajaran daring saat ini karena minimnya bahan ajar di SD 76/IX Mendalo darat khususnya pada kelas 1 sekolah dasar.

Bahan yang dibutuhkan untuk membuat video interaktif berbasis youtube yaitu Handpone, disini peneliti menggunakan tipe hp Iphone 7+ dengan kamera yang mendukung pembuatan video dengan jelas, Aplikasi Kinemaster, peneliti menggunakan aplikasi ini untuk memberikan background yang menarik, menambahkan gambar yaitu pada saat memberikan pembahasan, memberikan contoh, memberikan latihan, dan msaat memberikan evaluasi dengan tujuan agar siswa semangat mengikuti pembelajaran dan iswa senang belajar hingga pembelajaran selesai. Aplikasi Inshot, peneliti menggunakan aplikai ini untuk membuat latihan untuk peserta didik dengan gambar dan disertai dengan suara dan tulisan. Triport, agar ukuran video atau posisi video dari awal hingga akhir tetap baik.Senter, untuk pencerahan video agar tampak jelas saat menjelaskan pembelajaran.

Produk pengembangan bahan ajar video berbasis youtube telah dinyatakan valid oleh validator karena memenuhi kriteria, dan juga telah diuji

cobakan pada uji kelompok kecil yaitu 9 orang peserta didik melalui zoom meet pada peserta didik kelas 1 SDN 76/IX Mendalo Darat dan bahan ajar video interaktif berbasis youtube dapat dipahami siswa dengan baik.

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang temuan menjelaskan bahan ajar apa saja yang diterapkan guru selama pembelajaran daring yaitu memberikan teks bacaan yang diberikan melalui wa grup hampir setiap harinya. Oleh karena itu, peneliti membuat salah satu bahan ajar video berbasis youtube, karena sangat mudah dilakukan karena penggunaan *youtube* mudah diaplikasikan dan tidak didownload seperti wa, cukup mengirimkan *link youtube* menunjukkan fakta bahwa belum ada guru yang menggunakan aplikasi *youtube* dengan cara mengirimkan *link youtube* kepada siswa untuk media menyampaikan materi selama daring. hal ini dapat digunakan untuk salahsatu bahan ajar untu mendukung pembelajaran karena aplikasi *youtube* membantu penyampain materi kepada peserta didik. Aplikasi ini juga mencangkup banyak materi video pembelajaran anak selama pembelajaran daring.

Penggunaan aplikasi *youtube* dengan cara mengirimkan *link Youtube* memberikan banyak dampak positif dalam dunia pendidikan yang terlihat langsung pada pemberian pembelajaran karena dalam aplikasi youtube menampilkan pembelajaran yang simpel dan mudah. Seperti yang diungkapkan oleh (Sianipar, 2016) *youtube* dalam media pembelajaran itu memiliki surveillance (motif informasi) misalnya untuk pencarian sebuah peristiwa (materi), atau situasi di lingkungan sekitar bahkan manca negara.

Youtube memuat beberapa unsur yaitu gambar dan suara (video) sehingga dapat merasakan secara langsung (Samosir & dkk, 2018).

Penggunaan aplikasi *youtube* dalam pembelajaran daring dengan cara mengirimkan link *youtube* kepada siswa merupakan cara yang baik karena aplikasi *youtube* mencakup banyak video pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami pembelajaran walaupun melalui daring. Artinya dengan cara mengirimkan link *youtube* ini anak dapat mengakses video *youtube* yang dikirim guru melalui *whats app* dan dapat melihat pembelajaran melalui video *youtube*, sehingga pembelajaran dapat dirasakan secara langsung karena adanya gambar dan suara terkait materi pembelajaran. Hal itu membuat pemahaman siswa terhadap suatu materi akan meningkat dan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Bahan ajar yang dikembangkan dalam pengembangan ini adalah berupa bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 kelas 1 SD. Video pembelajaran ini berdurasi 15 menit dan dapat dibuka dengan link yang diberikan di WAG dan dijalankan melalui aplikasi youtube. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan model ADDIE yang meliputi (*analysis, design, deployment, implementation, dan evaluation*) dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji coba produk kelompok kecil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba validasi dari penilaian ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 3,66 dengan kategori Valid, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 3,86 dengan kategori Valid, dan penilaian dari respon guru mendapat rata-rata sebesar 3,65 dengan kategori Praktis. Berdasarkan hasil penelitian bahan ajar video interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 secara keseluruhan dapat digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Implikasi

Temuan dalam penelitian ini berupa tidak tersedianya video pembelajaran interaktif berbasis youtube tema 4 subtema 2 pada kelas 1 SD. Dari temuan tersebut, dapat dijadikan dasar dari sebuah penelitian pengembangan.

Video pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar mengajar di kelas ataupun sebagai suplemen bagi peserta didik untuk belajar mandiri.

5.3 Saran

Kepada peneliti atau pengembang video pembelajaran lainnya, agar dapat menggunakan audio, serta gambar yang memiliki resolusi yang lebih bagus, agar video pembelajaran lebih menarik dan tidak susah untuk memahaminya. Video pembelajaran tema 4 subtema 2 pada muatan pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP kelas 1 ini dapat dijadikan acuan atau pedoman dalam penyusunan atau pengembangan video pembelajaran pada materi yang lain, sehingga video pembelajaran dapat dijadikan sebagai bahan ajar belajar tambahan untuk siswa, dan kepada peneliti lain, agar dapat meneruskan penelitian ini sampai pada tahap selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Sobon K dan Mangundap.(2019). *“Pengaruh Penggunaan Smartphoneterhadap Motivasi Belajar Siswa.”* Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan,Keguruan,dan Pembelajaran Vol. 3 (1) (102-190)
- Wisnu Agung Hidayat dkk, (2019). yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar berbasis video pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 SD.”
- Ngarti.J.G. dan Agustini. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*.Vol 1 (2) : 110-120.
- Lestari dan Ika (2012). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan, Jakarta: akademia permata.
- Rahayu.H.S, Pratamawati.E.W.S.S.D dan Zandra,R.A. (2017) “Video Pembelajaran untuk Generasi New Milenial”.
- Putra.D.A, Pribowo.F.S.P dan Kurniasari.A. “Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid19, Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian.
- Akbar, S.(2010). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Kelas 1 dan kelas2 Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Desmita.(2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2013).(Modul Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan).
- Prastowo, A. (2012) *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Maryono, Dwi& Budiyanto, Cucuk. (2018). The Development Of Video Learning To Deliver A Basic Algorithm Learning.Issn: 2549- 0389. Diakses 21 Mei April 2019.
- Zulkifli.(2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Pendekatan Sainifik untuk Kelas 5 SDN.
- Sungkono (2017). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran.*
- Syaiful, B.D (2013). *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta:Rineka Cipta.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Kemendikbud. 2013. *Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/ Madrasah Ibtidaiyah (MI).* Jakarta: Pusat Kurikulum.
- Estuwardani N.A dan Mustadi A.2013.Pengembangan Bahan Ajar Modul Tematik-Integratif Dalam Peningkatan Karakter Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasa.
- Azzet, A.M. 2011. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Panje , Marius, Sihkabuden, Anselmus J. E Toenlio. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan.* Diakses 6 April 2019.
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337- 7615. Diakses 27 Mei 2019.
- Rizqon. 2020. Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial & Budaya Syar-I FSH UIN Syarif Hidayatullaah Jakarta.* Vol. 7 No.5 : 110-112
- Vuspa, Lins In. (2017).Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Mts Fatra Mandiri PlajuPalembang. 42-47 Issn: 2337-7623; Eissn: 2337-7615. Diakses 26 Mei 2019.
- Noviyanto, Hadi. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Komposisi Gambar Berbasis Animasi Untuk Jurusan Multimedia Smk Negeri 4 Semarang .Skripsi. Diakses 24 Mei 2019.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Usman, Uzer. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Suma.I.K, Iwantara.I.W dan Sadia.I.W.“Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa.e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA (volume 4 tahun 2014)
- Muslimin.M.I. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. e-Journal Prodi Teknologi Pendidikan Vol. VI Nomor 1 Tahun 2017.
- Munir.(2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bnadung:: CV Alfabeta.
- Nugroho.(2011). Video pembelajaran.Diakses 24 Mei 2019.
- Suparmi (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Dokumenter Berbasis Inkuiri Terbimbing Berorientasi Pada Motivasi Belajar Siswa*.Jurnal Inkuiri. Diakses 28 Mei2019.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- Departemen pendidikan Nasional.(2008). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I : LEMBAR WAWANCARA BERSAMA GURU KELAS 1

Lembar Wawancara

1. Apa saja bahan ajar yang ibu terapkan selama pembelajaran daring?
⇒ Zoom, Video, Voice Note (WA)
2. Apakah bahan ajar yang ibu gunakan dapat memotivasi siswa?
⇒ Bisa, khusus kls 1 dia ingin tahu karena ini adalah hal yang baru bisa bertemu teman dan ibu guru.
3. Kendala menggunakan bahan ajar selama proses belajar daring?
⇒ 1.) Orang tua, (waktu) orangtua yang kerja tidak dapat ikut proses belajar
2) Kuota data internet.
3) Tidak punya Hp android, tidak bisa menggunakan media
- f. Solusi Kendala?
⇒ Contohnya zoom, ibu memberi solusi untuk ber2 dengan teman jika ada siswa yang tidak punya Hp android / orangtua nya kerja.
5. Apa yang ibu lakukan saat pembelajaran daring agar tujuan pembelajaran dapat tercapai?
⇒ Membuat skenario, perencanaan, media.
6. Bahan ajar video yang bagaimana pernah ibu terapkan?
⇒ Berbicara tanpa ada animasi & editan.
7. Bagaimana cara ibu mengevaluasi pembelajaran saat daring?
⇒ Kuis → langsung (harari)
WA (LKPD) → tidak langsung (Perminggu)
- B. Apakah ada siswa yang tidak mengikuti pembelajaran selama daring
⇒ Zoom 3x : 1. tahap pertama : 18 orang dari 26
2. tahap kedua : 23 orang dari 26
3. tahap ketiga : 25 orang dari 26

Gambar 1.1 Kisi wawancara dengan guru

LAMPIRAN 2 : FOTO DOKUMENTASI BERSAMA GURU KELAS 1

Gambar 1.2 Bukti wawancara bersama guru

LAMPIRAN 3 : ZOOM MEETING BERSAMA SISWA

Gambar 1.3 Zoom meeting bersama peserta didik



**LAMPIRAN 4 : DOKUMENTASI RPP KEAS 1 TEMA 4 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 1**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 76/IX Mendalo Darat
Kelas/Semester	: I/I
Tema	: 4. Keluarga
Subtema	: 2. Kegiatan Keluargaku
Pembelajaran	: 1 (PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP)
Alokasi Waktu	: 2X35 menit

A. KOMPETNSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Tabel 1.1 KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Kompetensi Pencapaian Indikator
<p>PPKn</p> <p>3.3 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p> <p>4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.</p>	<p>3.3.1 Menyebutkan aturan yang berlaku di rumah</p> <p>4.2.1 Mensimulasikan kegiatan mencium tangan orang tua pada saat berangkat ke sekolah</p>
<p>Bahasa Indonesia</p> <p>3.9 Merinci ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, pemberian pujian, pemberitahuan, ajakan, perintah dan petunjuk kepada orang lain dengan santun.</p> <p>4.8 Mempraktikkan ungkapan terimakasih, permintaan maaf, tolong, pemberian pujian, pemberitahuan, ajakan, perintah, dan petunjuk dengan santun.</p>	<p>3.9.1 Menyebutkan ungkapan tolong</p> <p>4.8.1 Mensimulasikan percakapan tolong dan terimakasih</p>
<p>SBdP</p> <p>3.4. Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari</p>	<p>3.3.3 Mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian</p>

4.3 Memperagakan gerak anggota tubuh melalui tari	4.3.1 Memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian.
---	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan melihat video interaktif berbasis youtube peserta didik mampu menuliskan hal-hal yang berhubungan dengan orangtua dirumah berupa aturan makan dengan tepat.
2. Dengan menyimak contoh pada video, peserta didik dapat mensimulasikan kegiatan mencium tangan orang tua pada saat berangkat kesekolah dengan santun.
3. Dengan melihat video interaktif berbasis youtube, peserta didik mampu menjelaskan ungkapan tolong, maaf dan terimakasih dengan santun.
4. Dengan menyusun percakapan yang ada pada gambar, peserta didik mampu menggunakan ungkapan tolong dengan santun.
5. Dengan melihat video interaktif, peserta didik mampu mengidentifikasi gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian dengan tepat.
6. Dengan prsktik langsung, peserta didik mampu memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- PPKn : Aturan yang berlaku dirumah
- Bahasa Indonesia : Ungkapan tolong, maaf, terimakasih, pemberian pujian, ajakan, pemberitahuan, perintah.
- SBdP : Menirukan gerak anggota tubuh sesuai gerakan ayam

E. METODE PEMBELAJARAN

- Strategi : Blended Learning

Pendekatan : STEAM

Model : Project Based Learning

Metode : Pembahasan, Latihan, Evaluasi

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media

- WAG
- Video Pembelajaran Interaktif
- Zoom Meeting

Alat Pembelajaran

- Handpone
- Buku tulis

G. SUMBER BELAJAR

Buku Pedoman Guru Tema : Keluargaku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017). Buku Peserta didik Tema : Keluargaku Kelas 1 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Tabel 1.2 Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	1. Guru menyapa dan mengingatkan peserta didik melalui whatsapp group untuk	

<p>Pendahuluan</p>	<p>membuka link yang sudah dikirim melalui WAG dan bergabung Zoom meet dengan waktu yang telah disesuaikan.</p> <p>2. Peserta didik bersama guru saling memberi dan menjawab salam dan menyampaikan keadaan peserta didik pada Zoom meet.(Religius)</p> <p>3. Guru melakukan presensi kelas untuk mengecek kehadiran peserta didik.</p> <p>4. Dilanjutkan dengan kegiatan berdoa yang dipimpin oleh salah peserta didik (Religius)</p> <p>5. Peserta didik menyiapkan diri dengan memeriksa kerapian dan menyediakan alat tulis dengan disiplin (Kemandirian)</p> <p>6. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya untuk membangun rasa nasionalisme pada diri peserta didik (Nasionalisme)</p> <p>7. Peserta didik menyimak apersepsi dari guru mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari (Communication-4C)</p>	<p>15 menit</p>
---------------------------	---	------------------------

	<p>8. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan kegiatan belajar dan motivasi yang disampaikan guru (Communication-4C)</p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik telah menyimak video yang diberikan link oleh guru melalui WAG yang menjelaskan tentang tema 4 subtema 2 muatan pembelajaran PPKn, B.Indonesia, dan SBdP. 2. Guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang video tersebut 3. Peserta didik diingatkan kembali pentingnya rasa syukur atas kebersamaan dalam keluarga. 4. Peserta didik secara individu aturan menuliskan aturan makan yang berlaku di rumah pada buku tugas pada LKPD dengan mandiri yang dibagikan melalui WAG (mengumpulkan informasi, menalar). 5. Perwakilan peserta didik mempresentasikan aturan-aturan yang berlaku di rumah 	<p>50 menit</p>

	<p>(mengomunikasikan)</p> <p>6. Peserta didik mengirimkan hasil tugas pada LKPD melalui WAG</p> <p>7. Peserta didik mengamati gambar seorang anak ketika berpamitan kepada orang tua ketika hendak berangkat sekolah yang ditampilkan guru (mengamati)</p> <p>8. Guru meminta Peserta didik membuat mencium tangan orang tua saat akan berangkat ke sekolah.</p> <p>12. Peserta didik bersama guru melihat gambar pada video pembelajaran tentang gerak ayam</p> <p>13. Guru meminta peserta didik peserta didik memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian dengan percaya diri merekamnya kemudian mengirimkannya melalui WAG.</p>	
	<p>1. Peserta didik dan guru membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.</p> <p>2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam</p>	

<p>Penutup</p>	<p>pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis youtube.</p> <p>3. Guru dan peserta didik melakukan refleksi</p> <p>4. Guru memberikan apresiasi pada seluruh peserta didik yang telah mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>5. Peserta didik dan guru bersama-sama menyanyikan lagu nasional</p> <p>6. Guru dan peserta didik menutup kegiatan dengan berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik dan diakhiri dengan salam.</p>	<p>10 menit</p>
-----------------------	--	------------------------

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Tes

Pengetahuan : PPKn, Bahasa Indonesia

b. Nontes

1) Penilaian Sikap

- Spiritual : Observasi
- Sosial : Observasi

2) Penilaian Keterampilan

PPKn Mensimulasikan kegiatan mencium tangan orang tua pada saat berangkat dan pulang sekolah

Bahasa Indonesia : Mensimulasikan percakapan ungkapan tolong dan terima kasih.

SBdP : Memperagakan gerak anggota tubuh menirukan gerak ayam dalam suatu tarian

2. BENTUK PENILAIAN

Tes : Tertulis, Lisan

Nontes : Penilaian Kinerja, Produk

3. Instrumen Penilaian

Tes : Pilihan Ganda dan Membuat Video

Nontes : Lembar Observasi, Rubrik Kinerja

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

Remedial : Peserta didik yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan bimbingan tambahan.

Pengayaan : Peserta didik yang tuntas diberi soal tambahan berupa pertanyaan tambahan.

Jambi, 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Johar. S.Pdi
NIP. 19620701198404100

Nurhavati. S.Pd
NIP.196508272007012003

LAMPIRAN 5 : VALIDASI AHLI MATERI

Angket Validasi Ahli Materi

Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2

Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar

Nama Validator : Bapak Hendra Budiono S.Pd.,M.Pd

Tanggal : 17 februari 2021

Tujuan : Lembar Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar

Petunjuk :

- Berilah penilaian Bapak dan Ibu terhadap angket validasi ini menggunakan lingkaran pada salah satu skala penilaian yang telah tersedia, dengan ketentuan bahwa 5 adalah sangat setuju, 4 adalah setuju, 3 adalah kurang setuju, 2 adalah tidak setuju, dan 1 adalah sangat tidak setuju.
- Berilah komentar Bapak dan Ibu pada bagian saran revisi yang telah tersedia guna penyempurnaan bahan ajar video berbasis youtube yang sedang dikembangkan.

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan kompetensi dasar		✓			
Saran:						
sh						

Gambar 1.4 Validasi Ahli Materi

2.	Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan indikator			✓		
Saran:						
3.	Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan tujuan pembelajaran			✓		
Saran:						
4.	Kesesuaian materi pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dengan bahan ajar video berbasis youtube		✓			
Saran:						
5.	Pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 dapat menumbuhkan motivasi belajar		✓			
Saran:						
6.	Pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 cocok untuk kelas 1 dengan materi yang disajikan			✓		
Saran:						
7.	Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa pada pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2		✓			
Saran:						

8.	Ketepatan istilah pada pengembangan bahan ajar yang disajikan			✓		
Saran:						
9.	Bahan ajar video yang diuraikan dalam pembelajaran disajikan dengan jelas	✓				
Saran:						
10.	Kejelasan penggunaan bahasa dari bahan ajar yang disajikan		✓			
Saran:						
11.	Ketepatan materi dan contoh untuk mengembangkan kemandirian siswa pada pengembangan bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2		✓			
Saran:						
12.	Keruntutan materi dalam bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2		✓			
Saran:						
13.	Kemudahan memahami alur materi dalam bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2			✓		

Saran:					
14.	Kebenaran materi dalam bahan ajar video berbasis youtube tema 4 subtema 2 sesuai dengan teori dan konsep		✓		
Saran:					
15.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa kelas 1 SD		✓		
Saran:					

Saran Revisi :

Video sudah dapat digunakan / diuji cobakan

Jambi,

Juli, 17 Februari


 Validator
 Hendrik Pudiono, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 6 : VALIDASI AHLI MEDIA

Angkét Validasi Ahli Media

Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2

Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar

Nama Validator : Bapak Agung Rimba Kurniawan S.Pd., M.Pd.
 Tanggal : 10 februari 2021

Tujuan : Lembar Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar

Petunjuk :

- Berilah penilaian Bapak dan Ibu terhadap angket validasi ini menggunakan lingkaran pada salah satu skala penilaian yang telah tersedia, dengan ketentuan bahwa 5 adalah sangat setuju, 4 adalah setuju, 3 adalah kurang setuju, 2 adalah tidak setuju, dan 1 adalah sangat tidak setuju.
- Berilah komentar Bapak dan Ibu pada bagian saran revisi yang telah tersedia guna penyempurnaan bahan ajar video berbasis youtube yang sedang dikembangkan.

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan standar kompetensi dengan jenis bahan ajar		✓			
Saran:						

Gambar 1.5 Validasi Ahli Media

2.	Ketepatan pemilihan indicator dengan jenis bahan ajar		✓			
Saran:						
3.	Ketepatan visualisasi dengan materi		✓			
Saran:						
4.	Ketepatan ilustrasi/animasi/adegan dengan materi		✓			
Saran:						
5.	Ketepatan pemilihan dan penempatan suara dengan gambar		✓			
Saran:						
6.	Kualitas suara		✓			
Saran:						
7.	Kesesuaian suara dengan gambar		✓			
Saran:						
8.	Kualitas gambar		✓			

Saran:						
9.	Kualitas teks yang digunakan	~				
Saran:						
10.	Keidealan durasi dengan sasaran	✓				
Saran:						
11.	Materi mudah dipahami	~				
Saran:						
12.	Bahasa kosakata yang mudah dipahami	✓				
Saran:						
13.	Alur penyajian materi runtut dan jelas	✓				
Saran:						
14.	Penggunaan Bahasa yang komunikatif	✓				

Saran:					
15.	Bahan ajar dapat dipahami dengan mudah				✓
Saran:					

Saran Revisi:

Video sudah dapat digunakan.

Jambi,


Agung
Validator

LAMPIRAN 7 : ANGKET RESPON GURU

Instrumen Angket Guru

Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2
Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar

Nama Validator : Ibu Nurhayati S.Pd

Tanggal :

Tujuan : Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan isi Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar

Petunjuk :

- Berilah penilaian Bapak dan Ibu terhadap angket ini menggunakan lingkaran pada salah satu skala penilaian yang telah tersedia, dengan ketentuan bahwa 5 adalah sangat baik, 4 adalah baik, 3 adalah cukup baik, 2 adalah kurang baik, dan 1 adalah tidak baik.
- Berilah komentar Ibu pada bagian saran revisi yang telah tersedia guna penyempurnaan bahan ajar video berbasis youtube yang sedang dikembangkan.

No.	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Apakah guru menggunakan bahan ajar setiap kali pembelajaran daring?	✓				
2.	Bahan ajar video berbasis youtube sesuai dengan materi		✓			
3.	Apakah mahasiswa menggunakan bahan ajar secara lengkap?		✓			

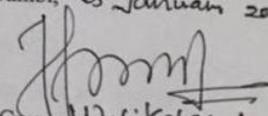
1.6 Gambar Angket Respon Guru

bahan ajar video?						
16.	Apakah bahan ajar video memotivasi siswa pada pembelajaran daring?		✓			
17.	Apakah ada kesulitan guru menggunakan bahan ajar selama pembelajaran daring?		✓			
18.	Apakah ada siswa yang tidak ikutserta dalam pembelajaran daring?		✓			
19.	Apakah video pembelajaran cocok untuk siswa kelas I?		✓			
20.	Apakah guru pernah menggunakan bahan ajar video berbasis youtube selama pembelajaran daring?		✓			

Saran Revisi :

Dalam pembelajaran perlu menyuarakan tujuan yang ingin di capai dari materi yang diajarkan.

Jambi, 25 Januari 2021


Guru Wali Kelas 1

Ibu Nurhayati S. Pel
NIP. 196508272007012003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

1690/SK/BAN-PT/Akred/S/VII/2018 TGL. 2018-07-09 TERAKREDITASI A
ALAMAT: KAMPUS UNJA TERATAI, JLN. GADJAH MADA, MUARA BULIAN, BATANGHARI, JAMBI 36612
TEL/P/FAKS: 0743-21396;

Nomor : 317/ UN21.3.3.2/PG/2020
Hal : Izin Penelitian

Desember 2020

Yth. Kepala SDN 76/IX Mendalo Darat

Jambi

Dengan hormat,

Dengan ini disampaikan kepada Bapak, bahwa mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas nama :

Nama : Nadia Ayuningtias
NIM : A1D117183
Program Studi : PGSD

Akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul :

“Pengembangan Bahan Ajar Video Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring di Kelas 1 di Sekolah Dasar”

Untuk itu, dimohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan penelitian di Sekolah yang Saudara pimpin.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 29 November s/d 23 Desember 2020 tahun ajaran 2020/2021.

Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD



Drs. Faizal Chan, S.Pd., M.Si
NIP. 196311081988061001



PEMERINTAHAN KABUPATEN MUARO JAMBI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 76/IX MENDALO DARAT
KECAMATAN JAMBI LUAR KOTA
 NSS: 101100701076 NPSN: 10502745



Alamat: Jln. Jambi-Bulian

email: sdn76@gmail.com

Kode Pos 36361

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 800/3/SDN-76/III/MD/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri No.76/IX Mendalo Darat Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama Mahasiswa : NADIA AYUNINGTIAS
 NIM : A1D117183
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Jambi

Telah melaksanakan penelitian skripsi yang berjudul:

“Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 Pada Pembelajaran Daring Di Kelas I Sekolah Dasar”

Demikianlah surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, Februari 2021

Kepala sekolah



JOHAR,S.Pd.I

NIP.19620701198404102001

RIWAYAT HIDUP



Nadia Ayuningtias dilahirkan di Bekasi pada tanggal 16 November 1999. Nadia merupakan anak bungsu dari pasangan Bapak Riwan Apri dan Ibu Midartiningsih S.Pd. Pendidikan dasar, menengah dan atas telah ditempuhnya di Kerinci, Sungai Penuh, dan Kota Jambi.

Pada tahun 2005 penulis memasuki pendidikan Sekolah Dasar tepatnya SD Negeri 159/III Kerinci, dan tamat pada tahun 2011. Pada tahun 2011 pula penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 10 Kota Sungai Penuh dan tamat pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 6 Kota Jambi dan tamat pada tahun 2017. Tahun 2017 penulis melanjutkan keperguruan tinggi Negeri melalui jalur undangan (SNMPTN). Dan penulis diterima di perguruan tinggi Universitas Jambi (UNJA) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sejak tahun 2017 hingga 2021.