

VIDEO 8 KDM (KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR) DALAM MENUMBUHKAN KOMPETENSI KEPROFESIONALAN GURU

Luthfia Azzahra ^a, Dr. Dwi Agus Setiawan, M.Pd ^b, Denna Delawanti C, M.Pd ^c
a,b,c Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstract

The difficulty in attaining learning goals, caused by the non-application of fundamental teaching abilities, is the driving force behind this study. The overarching goal of this research is to create 8 useful KDM learning video packages. Research and development (RnD) using the ADDIE model is the research approach used in this study. Participants in this research were third graders from SDN 2 Ngantru Malang, as well as their instructors, language specialists, and instructional material specialists. A questionnaire and accompanying paperwork served as the data gathering tool. The validation findings were deemed very usable after the experts' tests, with 92.30 percent of material experts, 96.87 percent of language experts, and 88.63 percent of media experts giving their stamp of approval. Due to the fact that this course content is designed to enhance teachers' professional competence in using fundamental teaching abilities in the classroom, a total of 90.38% of teachers' replies and 97.30% of students' responses fell into the "Very Practical" category on the questionnaire. These findings indicate that the 8 KDM learning video is both a legitimate and useful resource to supplement classroom instruction.

Article History

Submitted: 25 Agustus 2024
Accepted: 31 Agustus 2024
Published: 1 September 2024

Key Words

Teacher Professionalism, and Learning Videos.

Abstrak (Indonesia)

Kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang disebabkan oleh tidak diterapkannya kemampuan mengajar fundamental menjadi pendorong utama penelitian ini. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membuat 8 paket video pembelajaran KDM yang bermanfaat. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (RnD) dengan menggunakan model ADDIE. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas tiga dari SDN 2 Ngantru Malang, beserta instruktur, spesialis bahasa, dan spesialis materi pembelajaran. Kuesioner dan dokumen pendukung berfungsi sebagai alat pengumpul data. Temuan validasi dinilai sangat bermanfaat setelah dilakukan uji oleh para ahli, dengan 92,30 persen ahli materi, 96,87 persen ahli bahasa, dan 88,63 persen ahli media memberikan penilaian setuju. Karena konten kursus ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam menggunakan kemampuan mengajar fundamental di kelas, total 90,38% tanggapan guru dan 97,30% tanggapan siswa masuk dalam kategori "Sangat Praktis" pada kuesioner. Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran 8 KDM merupakan sumber yang sah dan berguna untuk melengkapi pembelajaran di kelas.

Article History

Submitted: 25 Agustus 2024
Accepted: 31 Agustus 2024
Published: 1 September 2024

Kata Kunci :

Keterampilan Dasar Mengajar, Kompetensi Guru, Video Pembelajaran Basic Teaching Skills,

PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan harus siap menghadapi tantangan abad ke-21 jika ingin terus berkembang sebagai sebuah profesi dan memenuhi kebutuhan siswanya (Syamsuar & Reflianto, 2019). Guru saat ini harus menggunakan imajinasinya saat mengembangkan rencana pembelajaran; hal ini penting jika mereka ingin menyesuaikan kelas dengan kebutuhan siswa dan dunia yang terus berubah. Karena teknologi merasuki setiap aspek kehidupan modern, pendidik di abad ke-21 membutuhkan keterampilan berpikir inovatif untuk memasukkan perangkat digital ke dalam

rencana pembelajaran (Nahdi & Cahyaningsih, 2019).

Ketika kita memperoleh kemampuan untuk bertindak dengan cara tertentu melalui praktik atau jenis pengalaman lainnya, kita mengatakan bahwa kita telah mempelajari perilaku tersebut. Manajemen kelas merupakan masalah paling umum yang dihadapi instruktur, terlepas dari tingkat keahlian mereka. Karena guru adalah pemimpin sekaligus manajer di kelas, menjadi tugas mereka untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran terstruktur dengan baik dan menyenangkan bagi siswa sehingga mereka dapat mencapai tujuan dan memanfaatkan waktu kelas sebaik-baiknya. Kemampuan guru dalam menciptakan dan memelihara lingkungan yang mendukung pembelajaran, serta melakukan intervensi secara efektif bila diperlukan, dikenal dengan istilah manajemen kelas (Indrastoeti & Istiyani, 2017).

Guru diharapkan memiliki kemampuan pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial, sebagaimana yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Sebaliknya, menurut (Suwarna, 2013), keterampilan mengajar fundamental adalah keterampilan yang dibutuhkan pendidik untuk menyampaikan gagasan terkait topik pembelajaran secara efektif melalui penggunaan berbagai bakat fundamental. Dari sini dapat disimpulkan bahwa KBM mengacu pada bakat atau keterampilan yang dibutuhkan pendidik untuk melaksanakan tugasnya di kelas. Untuk menjadi pendidik yang efektif, seseorang harus menguasai delapan bidang yang berbeda, seperti yang diuraikan oleh Ambarwati (2016): 1) penguatan, 2) pertanyaan, 3) menggunakan variasi, 4) menjelaskan, 5) membuka dan menutup pembelajaran, 6) pengajaran kelompok kecil dan individu, 7) manajemen kelas, dan 8) membimbing diskusi kelompok.

Para peneliti di SDN 2 Ngantru memperhatikan beberapa masalah dengan metode belajar dan mengajar baik guru maupun siswa. Pertama, kurangnya pemahaman di antara guru tentang keterampilan mengajar dasar. Kedua, kurangnya kompetensi di antara guru, yang membuat mereka sulit mencapai tujuan pembelajaran mereka. Terakhir, banyak guru masih menggunakan metode pengajaran konvensional, yang membuat pembelajaran difokuskan pada guru. Terakhir, kurangnya interaksi multiarah antara guru dan siswa, serta antara siswa dan lingkungan belajar, yang menghambat keterlibatan, kreativitas, dan kesenangan siswa.

Analisis yang dilakukan oleh Magdalena dkk. (2021) menyoroti pentingnya membuat video pembelajaran bagi para pendidik. Video-video ini dapat memfasilitasi penguasaan guru terhadap empat kompetensi mengajar, khususnya kompetensi profesional guru, meningkatkan strategi pembelajaran untuk menarik minat siswa, mendorong pendidik untuk terus meningkatkan dan mengembangkan media yang mereka ajarkan, dan memberikan wawasan berharga kepada pendidik tentang cara menerapkan profesionalisme tingkat tinggi selama pengajaran. Di sisi lain, ketika instruktur menyajikan konten dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, siswa cenderung lebih mudah menyerap dan mengingatnya, terlepas dari tingkat kompetensi mereka.

Terkait peningkatan proses perkuliahan, penelitian sebelumnya oleh (Silalahi, 2011) menemukan bahwa film pembelajaran berfungsi dengan baik. Penelitian dari penelitian lain (Milani, 2021) menegaskan bahwa film Pembelajaran E-Mentoring dapat membantu pendidik yang belum berpengalaman di SMP Binaan Kota Batam membuat film pembelajaran berkualitas tinggi. Fakta bahwa mereka berubah dari dua pendidik yang belum berpengalaman menjadi enam belas pendidik yang membuat film pembelajaran adalah buktinya. Pertumbuhan ini disebabkan oleh fakta bahwa pembelajaran video E-Mentoring menawarkan banyak manfaat, seperti membantu pendidik yang belum berpengalaman menghemat waktu dan uang sekaligus meningkatkan motivasi, otonomi, kreativitas, dan kemahiran mereka dengan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti dkk. (2021) memberikan wawasan

berharga tentang efektivitas media video di kelas. Dengan mensimulasikan adegan kehidupan nyata dan memungkinkan siswa untuk mengamati konsep-konsep seperti pencernaan makanan dan respirasi, video dapat memikat dan melibatkan siswa, yang mengarah pada peningkatan retensi dan keterlibatan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memastikan apakah penggunaan video instruksional yang dibagikan dalam grup WhatsApp daring dapat meningkatkan hasil belajar tema untuk siswa kelas empat di SDN 3 Bocek di Kecamatan Karangploso, Kabupaten Malang. Penelitian ini berbeda dan memperbarui penelitian sebelumnya dengan cara-cara berikut: media yang digunakan adalah video instruksional yang mencakup delapan keterampilan mengajar inti yang dikembangkan sendiri oleh peneliti; video tersebut terstruktur sebagai latihan mengajar/mikro mengajar; video tersebut mencakup penjelasan dari setiap poin keterampilan mengajar inti dalam bentuk video untuk membuat materi lebih interaktif; Pesannya jelas untuk memastikan bahwa peserta memahami materi, menyerapnya, dan mengingatnya; dan terakhir, video disajikan dengan cara yang mendorong pembelajaran aktif.

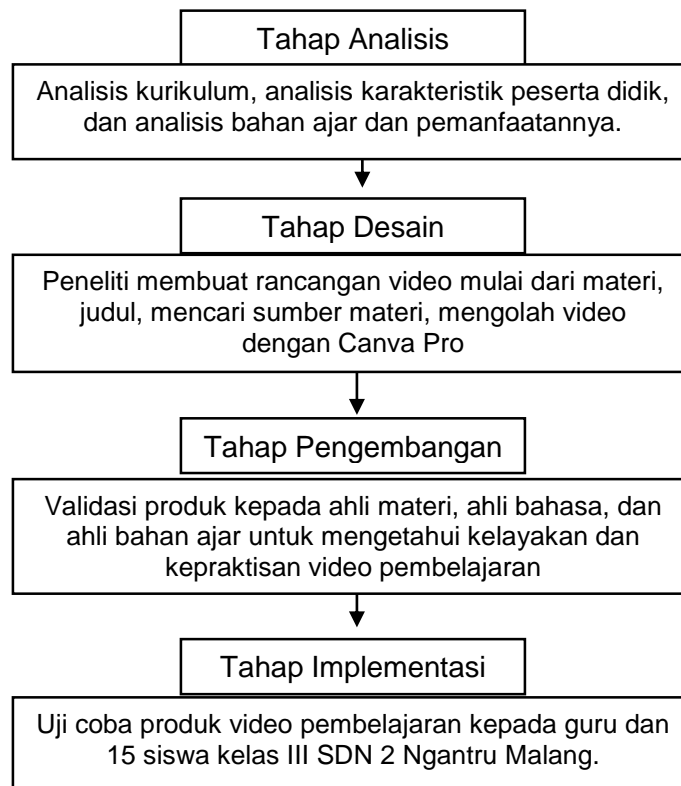
Berdasarkan hal tersebut di atas, penting bagi guru untuk selalu menjaga standar profesionalisme tertinggi, karena pekerjaan mereka memainkan peran penting dalam perjalanan pendidikan siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengembangan video pembelajaran, dengan mengambil judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran 8 KDM Pada Kompetensi Keprofesionalan Guru”.

METODE

Penelitian dan pengembangan atau yang dikenal juga dengan istilah R&D merupakan metodologi yang digunakan dalam kajian pengembangan ini. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang digunakan untuk membuat dan mengevaluasi suatu barang. Video 8 KDM ini dikembangkan dengan menggunakan paradigma ADDIE. Barang-barang pendidikan dan materi pembelajaran lainnya dapat memperoleh manfaat besar dari model ADDIE, yaitu suatu model pengembangan yang berfungsi sebagai suatu kerangka kerja untuk memandu para desainer menuju penyelesaian (Isrokatun et al., 2021). Para peneliti akan melakukan kajian terhadap media pembelajaran yang mereka buat, yang akan meliputi: 1) Dibuat sebuah film pembelajaran tentang muatan bahasa Indonesia untuk kelas III dengan menggunakan 8 KDM. Topik 1 Ciri-ciri makhluk hidup, 2) dibuat sebuah video berdurasi 15 menit dari hasil akhir, 3) Hasil akhir berupa konten multimedia yang memperlihatkan bagaimana 8 KDM dapat digunakan di dalam kelas, 4) Untuk membantu siswa menjelaskan dengan lebih baik ciri-ciri hewan yang ditampilkan dalam film pembelajaran, para kreator menyertakan kartu-kartu pembelajaran yang memuat ciri-ciri tersebut. 5) Materi ini dapat langsung digunakan oleh peserta didik dan instruktur untuk pembelajaran karena sangat mudah digunakan. Berikut ini adalah beberapa manfaat dari pembuatan konten video pembelajaran 8 KDM: 1) Dalam video pembelajaran 8 KDM ini terdapat contoh kalimat yang menggambarkan penggunaan 8 KDM dalam konteks kosakata materi bahasa Indonesia tentang sifat-sifat makhluk hidup. 2) Animasi grafis dan ilustrasi yang menarik dalam film edukasi ini memberikan sentuhan personal. 3) Salah satu cara penerapan video pembelajaran 8 KDM adalah permainan yang menarik dengan menggunakan bahasa tubuh untuk menggambarkan makhluk hidup. 4) Agar peserta didik tidak bosan di kelas, dilakukan icebreakers berupa latihan-latihan ringan. Penggunaan kartu kosakata bahasa sebagai materi pelengkap dalam video pembelajaran ini dapat membangkitkan minat peserta didik untuk belajar, menambah wawasan, dan memudahkan pemahaman materi tentang sifat-sifat makhluk hidup.

Ada beberapa kekurangan dalam pembuatan video pembelajaran ini: 1) materi yang disajikan sangat terbatas pada kosakata yang berkaitan dengan makhluk hidup; 2) proses pengambilan video, perancangan, dan pembuatan video pembelajaran 8 KDM memakan waktu yang lama; 3) proses penyuntingan video juga memakan waktu yang lama; dan 4) pengelolaan kelas selama proses pembuatan video hanya menguntungkan sembilan dari lima belas siswa. Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi merupakan beberapa langkah yang membentuk paradigma ADDIE (Wisada et al., 2019). Namun, penelitian ini hanya menggunakan empat tahap berikut: Analisis, Perancangan, Pengembangan, dan Implementasi.

Gambar 1 Tahap Model ADDIE



Sumber : (Rustandi, 2021)

Untuk mengetahui apakah produk siap diujicobakan kepada anak-anak di kelas, validator harus melakukan uji validasi terhadap produk yang dihasilkan. Satu instruktur dan lima belas siswa kelas tiga dari SDN 2 Ngantru Malang menjadi subjek uji coba. Kuesioner validasi, survei respons siswa dan instruktur, dan bukti foto kegiatan penelitian menjadi alat pengumpul data.

HASIL PENELITIAN

Penelitian pembuatan video 8 KDM dengan mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Peneliti meneliti pembuatan media pembelajaran video 8 KDM dan kelayakannya pada tahap

analisis yang merupakan langkah awal dari proses pembelajaran. Dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai dengan keahlian pedagogi instruktur, peneliti meneliti kegiatan pembelajaran kelas III. Di SD Negeri 02 Ngantru, siswa mengikuti kurikulum 2013. Namun dengan adanya kemajuan tersebut, peneliti lebih memfokuskan pada konten bahasa Indonesia, khususnya informasi kelas III tentang ciri-ciri biologis. Hal ini sesuai dengan konten media video KDM kedelapan dan cakupan silabus tematik kelas tiga tentang "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" dan "Ciri-ciri Makhluk Hidup". Berikut ini adalah tabel yang menjelaskan indikator pembelajaran dengan menggunakan kaidah sebagai contoh:

Tabel 1. Kompetensi Dasar (KD) & Indikator

MUATAN	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
Bahasa Indonesia	Menguraikan kosakata dan konsep tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan eksplorasi lingkungan	Menyebutkan minimal 4 ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat
	Melaporkan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang keberagaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan dan visual	Menyimpulkan ciri-ciri makhluk hidup dengan tepat

Sumber : (Buku tematik 2013 revisi)(dimodifikasi)

Video pembelajaran 8 KDM ini dibuat menggunakan data yang dikumpulkan melalui survei, ujian, dan catatan tertulis. Kuesioner tentang persepsi guru terhadap kualitas media pembelajaran dan kuesioner tentang reaksi guru terhadap media video pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini (Sugiyono, 2018). Proses produksi dan penelitian media menggunakan metode analisis data kuantitatif dan kualitatif. Untuk menyempurnakan video pembelajaran dengan konten 8 KDM, kami melakukan analisis data kualitatif berdasarkan kritik dan ide dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan instruktur. Hal ini membantu kami menemukan kekurangan dan melakukan penyesuaian yang diperlukan. Data yang dikumpulkan secara kuantitatif melalui evaluasi dimungkinkan oleh kuesioner validasi yang diisi oleh spesialis di bidang konten, bahasa, dan media, serta oleh instruktur dan siswa sendiri melalui penggunaan skala Likert. Para ahli di bidang materi, bahasa, dan media memverifikasi data yang dikumpulkan dari kuesioner untuk menentukan kepraktisan produk. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menentukan apakah item media pembelajaran layak:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Sugiyono, 2016)

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Video Pembelajaran 8 KDM

Pencapaian Skor	Interpretasi
75,01% - 100%	Sangat Layak
50,01% - 75,00%	Cukup Layak
25,01% - 50,00%	Kurang Layak
<25,00%	Tidak Layak

Sumber : (Sugiyono, 2018)

Berdasarkan hasil data yang dikumpulkan dari guru, pembelajaran media video dengan konten 8 KDM merupakan pilihan yang tepat. Untuk mendapatkan informasi tentang kepraktisan proses pembelajaran, guru diminta untuk mengisi kuesioner. Lebih dari itu, kami menghitung dengan melihat berapa banyak pendidik yang memberikan tanggapan positif. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menentukan persentase:

$$\text{Persentase respon} = \frac{\text{jumlah respon setiap guru}}{\text{jumlah seluruh guru}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Video Pembelajaran 8 KDM

Besar Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

Sumber : (Arikunto, 2017)

Pada tahap ini, peneliti telah mengimplementasikan produk video pembelajaran 8 KDM yang telah dirancang sebelumnya. Para ahli materi pelajaran, spesialis bahasa, dan pendidik semuanya berpartisipasi dalam penilaian validasi. Peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan komentar dan ide untuk peningkatan produk yang lebih baik setelah melakukan validasi dengan para ahli. Hal ini memastikan bahwa produk video pembelajaran benar-benar tersertifikasi sah dan layak untuk memasuki tahap implementasi. Setelah mengerjakan video instruksional 8 KDM, kami sampai pada hal berikut:

Tabel 4. Tampilan Video Pembelajaran 8 KDM

	
Cover dan judul	Kalimat Pembuka
	
Jenis Keterampilan Mengajar	Keterampilan Bertanya
	
Keterampilan Menjelaskan	Keterampilan Beraneka
Keterampilan Memberi Penguatan	Keterampilan Mengadakan Variasi



Keterampilan Menjelaskan



Keterampilan Membuka dan Menutup Pembelajaran



Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil



Keterampilan Mengelola Kelas



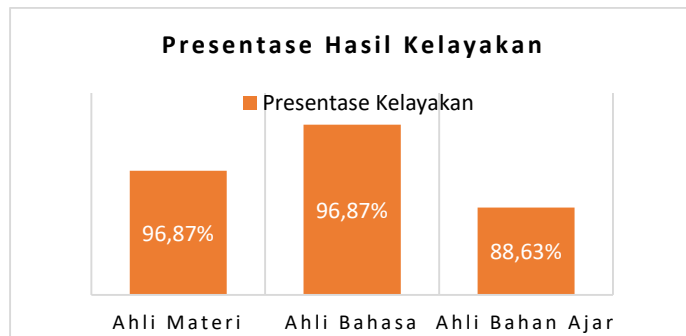
Keterampilan Menjelaskan Kelompok kecil



Penutup, *Credit Title*

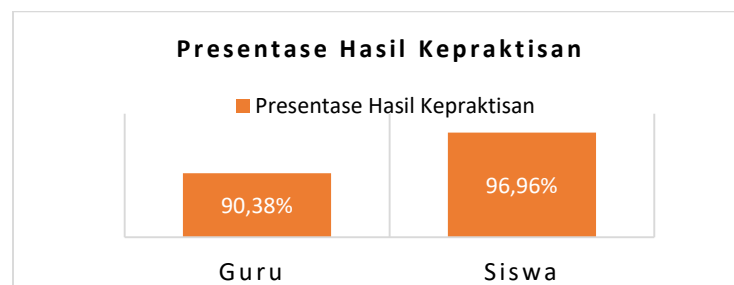
Tabel 4. Tampilan Video Pembelajaran 8 KDM

Kedelapan video pembelajaran KDM dinilai "Sangat Layak" atau "Valid" oleh pakar konten karena persentase yang diperoleh tinggi (92,30%). Pakar materi pelajaran juga memberikan umpan balik dan rekomendasi, seperti lebih berhati-hati dengan tata bahasa dan pilihan kata. Produk tersebut dianggap layak untuk uji lapangan menurut evaluasi pakar materi pelajaran pada film pembelajaran ke-8 KDM. Untuk meningkatkan tata bahasa yang diajarkan dalam ke-8 video pembelajaran KDM, penting untuk meminta pakar bahasa mengevaluasi produk tersebut. Kedelapan produk video pembelajaran KDM dinilai "Sangat Layak" atau "Valid" oleh pakar bahasa setelah evaluasi validator menghasilkan total 96,87% di semua dimensi penilaian. Revisi berdasarkan pernyataan yang berkaitan dengan penulisan ejaan yang benar merupakan komentar dan rekomendasi yang diberikan. Setelah meninjau ke-8 video pembelajaran KDM, pakar bahasa memutuskan bahwa produk tersebut siap untuk uji lapangan tanpa revisi apa pun. Tujuan dari evaluasi daya tarik estetika video pembelajaran 8 KDM sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas produk adalah untuk memvalidasi materi yang digunakan di kelas. Produk video pembelajaran 8 KDM dinilai sebagai "Sangat Layak" atau "Valid" oleh pakar konten pendidikan karena persentase tinggi 88,63% yang diperoleh dalam evaluasi validator. Beberapa umpan balik dan rekomendasi adalah bahwa musik latar terlalu keras, bahwa perekaman harus dilakukan di tempat yang tenang untuk menghindari kebisingan latar belakang, dan bahwa animasi instruksional dapat disertakan dalam desain. Setelah meninjau film pembelajaran 8 KDM, pakar materi pendidikan memutuskan bahwa produk tersebut dapat memperoleh manfaat dari uji lapangan dengan peningkatan tertentu.



Gambar 2. Hasil Uji Kelayakan Video Pembelajaran 8 KDM

Pada tahap ini, kami menguji coba produk media video pembelajaran untuk melihat seberapa baik kinerjanya. Sebanyak lima belas siswa kelas tiga SD Negeri 2 Ngantru, bersama dengan instruktur mereka, mengikuti ujian praktik. Latihan yang menguraikan proses pembelajaran media video menggunakan proyektor dan memberikan gambaran singkat tentang konten dalam media menjadi langkah awal dalam penerapan ini. Selain itu, siswa diminta menjawab pertanyaan pra-tes untuk mengukur penguasaan mereka sebelumnya terhadap konten yang diajarkan guru. Ada sepuluh pertanyaan pilihan ganda dalam ujian praktik ini. Siswa juga diharapkan dapat lebih meningkatkan kinerja mereka saat mengerjakan pertanyaan pasca-tes. Tujuan dari pertanyaan pasca-tes ini adalah untuk mengevaluasi kemajuan siswa setelah pemutaran video pembelajaran. Selain itu, peneliti memberikan kuesioner kepada instruktur dan siswa serta menjalankan uji coba film pembelajaran untuk mengukur reaksi mereka terhadap produk akhir. Kuesioner praktik guru menghasilkan skor 90,38 persen, yang menempatkan materi video pembelajaran dalam kategori "Sangat Praktis". Komentar dan rekomendasi yang diperoleh dari uji praktikalitas guru adalah sebagai berikut: pertama, media video pembelajaran 8 KDM sangat menarik; kedua, icebreaker film perlu divariasikan. Delapan media video pembelajaran KDM dinilai "Sangat Praktis" berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Ngantru Kabupaten Malang, dengan nilai rata-rata 97,40%. Komentar dan rekomendasi yang diperoleh dari uji praktikalitas siswa menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat bermanfaat, dan penyertaan kegiatan yang menarik membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.



Gambar 3. Hasil Uji Kepraktisan Video Pembelajaran 8 KDM

PEMBAHASAN

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah seperangkat video pembelajaran 8 KDM yang mencakup topik pertama (evolusi dan perkembangan makhluk hidup), subtema pertama (ciri-ciri makhluk hidup), dan Pembelajaran 1. Tahap kedua, yaitu perancangan, melibatkan peneliti yang membuat media video pembelajaran 8 KDM. Video-video ini kemudian diedit dan diproses

menggunakan Canva Pro, VN, dan Capcut. Hasil akhirnya adalah video terstruktur dengan animasi menarik yang membuatnya menonjol. Video-video tersebut juga menyertakan permainan yang menarik, seperti menyebutkan ciri-ciri makhluk hidup melalui bahasa tubuh, dan contoh-contoh pemecah kebekuan, seperti senam kecil yang dilakukan di kelas, untuk mencegah siswa merasa bosan. Terakhir, video-video tersebut menggunakan kartu-kartu kosakata bahasa, yang menarik minat siswa, menambah pengetahuan mereka, dan membantu mereka memahami konten tentang makhluk hidup. Hal ini sesuai dengan pandangan (Milani, 2021), yang mengatakan bahwa media video pembelajaran dapat membantu pendidik yang kurang berpengalaman membuat film pembelajaran yang lebih baik, yang memiliki banyak manfaat termasuk penghematan waktu dan uang, lebih banyak motivasi, lebih banyak otonomi, lebih banyak kreativitas, dan tingkat kompetensi guru yang lebih tinggi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Inovasi baru pada media pembelajaran diharapkan akan diperkenalkan melalui produksi film pembelajaran ini, yang diproyeksikan dapat memberikan pengalaman baru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diketahui bahwa peneliti telah membuat sebuah produk video pembelajaran 8 KDM tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD/MI dengan topik Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Produk ini disusun dengan menggunakan model ADDIE. Namun, karena keterbatasan waktu, tahap ini baru dapat dilakukan sampai pada tahap implementasi. Rata-rata hasil validasi dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa video pembelajaran 8 KDM tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk anak kelas III SD/MI sangat praktis. Setelah dilakukan uji coba kepada 15 siswa dan 15 instruktur, dapat diketahui sejauh mana video pembelajaran 8 KDM tersebut mampu menyampaikan materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III SD/MI dengan baik. Jawaban siswa kelas III SD/MI terhadap angket praktikalitas siswa dan video pembelajaran 8 KDM tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai praktis. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengusulkan beberapa pemanfaatan media ini, yaitu: sebagai sumber informasi pembelajaran yang menarik; sebagai sarana bagi para pendidik untuk mengasah kapasitas kreatif mereka sendiri dalam rangka merancang konten pendidikan yang menarik yang memenuhi kebutuhan dan minat individu siswa; sebagai bahan pelengkap untuk buku teks terkini; sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sekaligus memperkenalkan siswa kepada konsep-konsep yang baru dan menarik; dan terakhir, sebagai kerangka kerja untuk pembuatan 8 produk video pembelajaran KDM yang lebih menarik, imajinatif, dan inventif, dengan tujuan untuk meningkatkan baik pengetahuan maupun keahlian di bidang ini.

REFERENSI

- Ambarwati, M. (2016). Analisis Keterampilan Mengajar Calon Guru Pendidikan Matematika pada Mata Kuliah Mikroteaching. *Jurnal Pedagogia*, 5, 81–90.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Pustaka Belajar.
- Indrastoeti, & Istiyani. (2017). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. UNS Press.
- Isrokatun, I., Yulianti, U., & Nurfitriyana, Y. (2021). Analisis Profesionalisme Guru dalam

- Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 454–462. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1961>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Milani, M. (2021). Implementasi E-Mentoring Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Pemula Dalam Membuat Video Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Strategi*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/strategi.v1i1.288>
- Nahdi, D., & Cahyaningsih, U. (2019). Keterampilan Guru SD Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Humanities and Educational Studies (SHES)* :, 2, 1.
- Silalahi, M. (2011). Pengembangan Media Video Pembelajaran Keterampilan Dasar Mengajar Mata Kuliah Kemampuan Dasar Mengajar Mahasiswa Semester VI Jurusan Teknologi Pendidikan. *Thesis*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/202>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suwarna, P. I. (2013). Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Fisika Melalui CRI (Certainty of Responses Index) Termodifikasi.FITK UIN Syarif Hidayatullah. *Jakarta*, 1–15.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6, 2.
- Wijayanti, N., Nita, C. I. R., & Delawanti, D. (2021). Penerapan Video Pembelajaran Melalui Whats App Grup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Bocek Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 5, 1.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. ., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

