

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PENDEK UNTUK MEMBANTU SISWA MEMAHAMI MATERI BHINNEKA TUNGGAL IKA KELAS V SD

Adytia Aminudin Al Habib

PGSD FIP UNESA(adytia.17010644183@unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD FIP UNESA(vickydwiwicaksono@gmail.com)

Abstrak

Pengujian perbaikan media Video Pendek bertujuan untuk membina media pembelajaran pilihan yang bergantung pada media video pada materi Bhinneka Tunggal Ika untuk kelas V SD, untuk memutuskan keabsahan dan akal sehat media Video Pendek, dan untuk memutuskan kecukupan Media Video Pendek dalam membantu mahasiswa memahami materi Bhinneka Tunggal Ika. Sekolah Dasar Kelas V. Dalam media video pendek yang berkembang, para ahli memanfaatkan adaptasi Borg and Nerve dari Arifin (2012), yang disusun ulang menjadi 5 fase perkembangan karena pandemi Coronavirus yang belum selesai dan sesuai penyesuaian dari Pratama dkk., (2016). Untuk menentukan tingkat keabsahan media Video Pendek dilakukan uji persetujuan dari pakar materi dengan konsekuensi 83,03 % (Sangat Sah), demikian juga uji persetujuan dilakukan dari master media utama 81,6% dan uji persetujuan media kedua. adalah 85% (Sangat Substansial).). Kemudian, untuk menentukan kewajaran media video pendek tersebut, dilakukan pendahuluan terbatas pada siswa kelas VI SDN 1 Pohwates Bojonegoro dengan hasil 90,02 % (Sangat Bermanfaat). Selain itu, untuk menentukan kecukupan media video pendek dalam membantu siswa dalam memahami materi Bhinneka Tunggal Ika, dilakukan pengujian dengan hasil nilai normal pretest siswa sebesar 56,06 dan nilai posttest sebesar 88,03. Sehingga cenderung beralasan bahwa media video pendek dapat dikatakan sangat sah, sangat bermanfaat dan sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas 5 SD yang mengalami kendala dalam mempelajari materi Bhinneka Tunggal Ika.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Pendek, Bhinneka Tunggal Ika, Sekolah Dasar.

Abstract

Examination on the improvement of Short Video media has the point of fostering an elective learning media dependent on video media on Bhinneka Tunggal Ika material for grade V Primary School, to decide the legitimacy and common sense of Short Video media, and to decide the adequacy of Short Video media in assisting understudies with understanding the Bhinneka Tunggal Ika material. Grade V Primary School. In growing short video media, specialists utilized the Borg and Nerve adaptation of Arifin (2012), which was rearranged into 5 phases of advancement because of the Coronavirus pandemic which is as yet not finished and is as per the adjustments from Pratama et al., (2016). To decide the degree of legitimacy of the Short Video media, an approval test was done from material specialists with the consequences of 83.03 % (Exceptionally Legitimate), likewise an approval test was completed from the primary media master 81.6% and the second media approval test was 85% (Extremely Substantial).). Then, at that point, to decide the reasonableness of the short video media, a restricted preliminary was led on 6 5th grade understudies of SDN 1 Pohwates Bojonegoro with the consequence of 90.2% (Exceptionally Useful). What's more, to decide the adequacy of the short video media in assisting understudies with understanding the Bhinneka Tunggal Ika material, a test was directed with the aftereffects of the understudies' normal pretest score of 56.06 and posttest of 88.3. So it tends to be reasoned that the short video media can be pronounced extremely legitimate, exceptionally useful and extremely viable for use by 5th grade primary school understudies who experience issues learning Bhinneka Tunggal Ika material.

Keywords: Development, Short Video Media, Bhinneka Tunggal Ika, Elementary School

PENDAHULUAN

Pelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn adalah suatu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Mata Pelajaran PPKn memiliki tujuan, khususnya untuk menyadarkan warga negara dalam menjaga bangsa yang berlandaskan pada pemahaman tentang suku, daya tampung untuk menciptakan karakter dan etika publik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mengingat

pentingnya mata pelajaran tersebut, pembelajaran PPKn harus diselesaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, siswa pada umumnya akan fokus pada topik yang diperkenalkan oleh pendidik. Seperti yang dikatakan oleh Khanifatul (2013:37) mengatakan bahwa “dalam pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara efektif memperoleh (informasi), mencerminkan

kualitas (nilai) tertentu, dan selanjutnya memainkan spesifik (kemampuan). Tujuan pembelajaran PPKn di sekolah dasar sebagaimana ditunjukkan oleh C.S.T. Kansil (1994: 7) mengemukakan bahwa “sasaran dan tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk memiliki pilihan, membangun informasi, dan menumbuhkan kemampuan memahami kualitas pancasila, sebagai alat bantu tindakan kelangsungan hidup manusia, dan kepercayaan masyarakatnya, berbangsa dan bernegara sehingga dapat menjadi penduduk seutuhnya, dengan tugas dan selanjutnya kokoh serta dapat memberikan kemampuan untuk memiliki pilihan untuk belajar lebih lanjut. Siswa tidak akan sulit. untuk mengikuti apa yang menyadari apakah suatu latihan berada di lingkungan yang indah. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Inovasi di bidang persekolahan umumnya disinggung sebagai instruksi, yang merupakan kerangka pelatihan yang diatur media elektronik. Pemanfaatan Iptek dalam ranah pelatihan, tentunya harus melahirkan kerangka pembelajaran yang tersusun secara inovasi, khususnya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perantara yang dapat dimanfaatkan sebagai kurir (bahan pembelajaran) sehingga dapat menarik pertimbangan, minat, perenungan, dan sensasi siswa dalam latihan-latihan pembelajaran untuk mendapatkan tujuan pembelajaran tertentu (dalam Sudatha, 2015). Dengan adanya media pembelajaran, interaksi belajar dapat ditingkatkan. Hal ini dibangun oleh penilaian Nana Sujana dan Ahmad Rivai (2010) mengemukakan bahwa ada beberapa alasan mengapa perangkat pengajaran antara lain dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran yaitu : (1) pembelajaran akan menarik pertimbangan siswa sehingga dapat mengembangkan pembelajaran inspirasi (2) makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya, selanjutnya peserta didik dapat lebih menguasai tujuan pembelajaran (3) menunjukkan strategi menjadi lebih bergeser (4) siswa akan lebih sibuk dengan latihan instruksional karena mereka hanya memperhatikan penjelasan instruktur tetapi juga memperhatikan latihan dll, yang semuanya dapat diselesaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bergantung pada Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Inovasi. Akan tetapi pada kenyataan di lapangan yang dijumpai adalah bahwasannya pelajaran PPKn masih saja terasa menjenuhkan begitu pula yang sedang terjadi pada pembelajaran PPKn di SDN Pohwates 1 Bojonegoro. Berdasarkan pengamatan sekaligus juga pengalaman peneliti pada kegiatan PLP di SDN Kandangan 3 / 621 Surabaya dan kunjungan peneliti ke SDN Pohwates 1, bahwa pada prosesnya pelajaran PPKn masih terasa membosankan dan siswa masih kesulitan dalam memahami dari materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, meskipun pembelajaran sudah blended learning siswa masih banyak menghabiskan waktu di rumah dari pada di sekolah dan pada saat disekolah cenderung sekedar ingin bertemu dengan tema di sekolah saja, kemudian diperoleh catatan bahwa pada pelajaran PPKn peserta didik masih cenderung pasif, tidak terlalu memperhatikan guru menjelaskan materi dan beberapa

peserta didik juga masih ada yang berbicara sendiri dengan teman sekelas. Pada proses pembelajaran, guru juga belum memaksimalkan perkembangan teknologi dan platform yang tren pada saat ini secara optimal. Semua sarana yang tersedia juga belum digunakan secara optimal, banyak dari siswa yang banyak tertarik dengan platform yang sekarang sedang banyak di gandrungi oleh sumbu kalangan terutama anak-anak yang kebanyakan menghabiskan waktu dirumah, harusnya guru mampu membaca situasi dan memanfaatkannya dengan baik.

Media Pembelajaran yaitu alat yang layak digunakan untuk meneruskan pembelajaran sekaligus menarik pendapatan siswa dalam belajar tentang suatu latihan. Media memiliki tugas vital dalam pelatihan sebagai metode atau gadget yang berfungsi sebagai mediator atau pedagang dalam siklus korespondensi antara komunikator dan komunikan (Asyar, 2011). Demikian juga (Rusman, 2013: 173) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan menarik jika dapat menambah minat dan minat siswa, sehingga menimbulkan kecenderungan yang lebih tinggi untuk beradaptasi secara efektif dan bebas. Ada berbagai macam media pembelajaran yang telah dibuat hingga saat ini, untuk membantu siswa agar lebih tertarik dan tertarik pada latihan PPKn, para ilmuwan telah mengembangkan dan mengembangkan media video pembelajaran PPKn yang sangat diminati oleh siswa.. Sementara itu, sebagaimana dikemukakan oleh Wati (2016: 3) media pembelajaran dimaknai sebagai aset edukatif dan pembelajaran yang memadukan bahan ajar yang informatif bagi iklim belajar yang memacu siswa untuk giat belajar. Juga menurut Oka (2017:6) mendefinisikan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat mempengaruhi perenungan, perasaan, pertimbangan, dan keinginan siswa sehingga tidak lain adalah ukuran pengajaran dan pembelajaran yang disengaja, disengaja dan terkontrol.

Sebagaimana ditunjukkan oleh Lavie dan Lents, media pembelajaran merupakan instrumen untuk mewariskan upgrade sebagai materi sehingga dapat menjiwai renungan, sentimen, dan mimpi yang mengarah pada sistem pembelajaran (Christianto dan Dwiyoogo, 2020). Menurut (Kustiawan, 2020) media pembelajaran adalah alat khusus untuk menyampaikan data sebagai bahan dari pengajar kepada siswa selama pembelajaran dan latihan pembelajaran, sehingga siswa tertarik untuk belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran selain berisi materi atau materi tayangan, dapat menarik pertimbangan siswa, dan selanjutnya mengkonkretkan sesuatu yang dinamis. Penemuan yang selesai tanpa bantuan media umumnya hanya disampaikan secara verbal sehingga kemampuan dinamis hanyalah perasaan pendengaran, kehadiran media dapat membantu memunculkan lebih banyak perasaan siswa yang dimanfaatkan untuk menangkap data. diteruskan oleh pendidik agar kondisi seperti ini dapat berjalan pada pengaturan siswa. Ada banyak ide konseptual dalam aritmatika yang membutuhkan media pembelajaran untuk membuat interpretasi mereka ke dalam struktur yang lebih substansial. Interpretasi ini membantu instruktur

dengan mengurangi verbalisme dalam mendidik dan belajar latihan. Terakhir, Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:4) media pembelajaran digambarkan sebagai segala sesuatu yang diidentikkan dengan pemrograman dan peralatan yang dapat digunakan dalam menyampaikan substansi penyampaian materi dari sumber belajar bagi siswa baik secara eksklusif maupun dalam kelompok, yang dapat mempercepat refleksi, perasaan, pertimbangan, dan minat belajar. sehingga praktik pembelajaran menjadi lebih efektif.

Perubahan terkomputerisasi adalah pendekatan paling ideal untuk menghentikan penyebaran virus corona. Oleh karena itu, hak siswa untuk bersekolah tetap harus diberikan tanpa mengabaikan kesejahteraan dan keamanan jiwa siswa. Hatip menyatakan bahwa belajar bagaimanapun harus dilakukan selama pandemi meskipun harus diselesaikan di rumah (Hatip, 2020). Konsekuensi penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh di Indonesia dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dikendalikan melalui Surat Bundaran Dinas Diklat Nomor 4 Tahun 2020 tentang Penyelenggaraan Diklat Dalam Krisis Infeksi Covid (Virus Corona). Ada empat pengaturan terkait penghapusan pembelajaran (PJJ), pertama, pembelajaran dilakukan secara online atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang signifikan, tanpa terganggu oleh tuntutan untuk menyelesaikan semua pencapaian rencana pendidikan untuk kenaikan kelas dan kelulusan. Kedua, pembelajaran dapat dipusatkan pada pelatihan kemampuan dasar, khususnya terkait dengan pandemi virus corona. Ketiga, latihan dan tugas belajar dapat berpindah antar siswa, sesuai dengan kelebihan dan kondisi mereka masing-masing, termasuk mempertimbangkan lubang akses atau ruang belajar di rumah. Keempat, item pembuktian atau pembelajaran tidak perlu disurvei secara kuantitatif. Pilihan tersebut juga mendukung perubahan gadget pembelajaran, salah satunya media pembelajaran.

Video adalah salah satu media yang wajar sebagai media pembelajaran di kelas, kumpul-kumpul kecil, atau tersendiri. Sulit diberikan kepada anak-anak biasa tetapi juga kepada anak-anak dengan kebutuhan khusus. Media video ini tidak hanya bisa dilihat dan didengar saja. Kegunaan lain dari video adalah dapat menarik pendapatan siswa, pertimbangan, menjelaskan pemikiran dan pertunjukan sehingga siswa mengingat dengan cepat. Terlebih lagi, secara finansial, video ini termasuk media yang cukup murah mulai dari harga dan juga cara menggunakannya.

Dari kelebihan media video di atas, sangat baik dapat dimanfaatkan sebagai kemungkinan untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn sekolah dasar. Atas dasar pemikiran tersebut, ahli tertarik untuk meneliti "Kemajuan media pembelajaran video pendek untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 5 SD pada mata pelajaran PPKn materi Bhinneka Tunggal Ika". Dengan adanya video pembelajaran, wajar jika siswa: meningkatkan prestasi belajar, memacu siklus belajar, dan siswa mendapatkan gambaran nyata dari ide-ide yang telah diteliti dan menjadi

manfaat tertentu, karena siswa secara implisit dipersilahkan untuk memahami ide asli terus-menerus. terus-menerus dan melatih kapasitas mereka untuk meningkatkan dan membuat siswa lebih bebas dalam siklus belajar. Oleh karena itu, pakar tertarik untuk melakukan eksplorasi tambahan pada "Peningkatan media pembelajaran video pendek untuk menentukan hasil belajar siswa kelas V SD pada materi PKN Bhinneka Tunggal Ika". Dimana nantinya diyakini pemanfaatan media video pembelajaran pada tahap pengarah pembelajaran akan sangat membantu kelangsungan interaksi pembelajaran dan berpeluang untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari berbagai kajian yang menyebutkan tentang keunggulan video sebagai media pembelajaran, para ilmuwan melangkah dan membentuk media video menjadi video yang berisi keragaman. Analisis harus membuat materi pendidikan yang dapat digunakan siswa kapanpun, dimanapun sebagai lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Sebab bergantung pada persepsi para pengamat, baik di lingkungan rumah maupun sekolah, hingga saat ini sudah banyak siswa sekolah dasar yang memiliki dan mampu mengoperasikan ponsel.

Berdasarkan penegasan yang telah diuraikan di atas, maka tenaga ahli perlu membuat suatu media pembelajaran berbasis video yang dapat dimanfaatkan atau dijangkau oleh siswa secara efektif dan apik sebagai sumber pembelajaran dan premium dalam mengetahui materi PPKn Bhinneka Tunggal Ika. Media video ini berisi materi yang cerdas dan bermanfaat yang diidentikkan dengan kehidupan sehari-hari yang teratur sehingga akan lugas dan mendorong energi siswa untuk belajar. Video ini juga dilengkapi dengan penggambaran dan adegan edukatif yang sesuai dengan materi. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar yang suka bermain dan mendapat kesempatan untuk berhubungan dengan sesuatu. Video ini dimaksudkan untuk ditonton oleh siswa yang sebenarnya dan layak untuk digunakan dalam materi pembelajaran PKN Bhinneka Tunggal Ika karena siswa secara efektif dikaitkan dengan kemampuan mengukur pada siswa, misalnya, memperhatikan, mengatur, mempertahankan dan menangani suatu masalah, sama seperti mendorong sikap logis yang tidak sederhana. menyerah, tuntas, dan membuat siswa memiliki minat yang luar biasa terhadap topik PKN Bhinneka Tunggal Ika. Pemanfaatan pemikiran atau spekulasi dalam video ini akan memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik karena selama ini pengajaran sekedar menggunakan tata cara berbicara tanpa mengingat media pembelajaran untuk itu. Hal ini ditunjukkan dalam sebuah penelitian perbaikan yang diberi judul "Kemajuan Media Pembelajaran Video Pendek Untuk Membantu Siswa Memahami Materi Bhinneka Tunggal Ika Untuk Kelas V Sekolah Dasar".

Kelebihan dari media video pendek ini adalah dapat membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi tentang Bhinneka Tuggal ika untuk kelas 5 SD, siswa juga dapat berkonsentrasi secara mandiri karena media ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dan siswa dapat belajar dengan menyenangkan. Kelebihan lain dari media Video Pendek bagi pendidik adalah pengajar dapat dengan mudah

menampilkan ilustrasi PPKn pada materi Bhinneka Tunggal Ika, demikian pula pengajar terbantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran KD dan PPKn khususnya materi Bhinneka Tunggal Ika, untuk sekolah sangat Nah semoga bisa dijadikan sebagai referensi tambahan atau pilihan media pembelajaran, bagi wali pribadi dengan menggunakan inovasi serbaguna berbasis android di rumah, wali bisa. Tolong. lebih mengembangkan pemahaman siswa. ke. bahan. Bhinneka Tunggal Ika memanfaatkan media video pendek, dan bagi para analis adalah keterlibatan dalam pembuatan media pembelajaran. bermanfaat. untuk siswa kelas 5 SD. Dalam membina media video pendek ini, analis memahami bahwa ada batasannya, khususnya media video pendek yang ditumbuhkan hanya berisi Bhinneka Tunggal Ika dan b. Media Video Pendek yang dibuat harus diakses melalui youtube. Namun dengan keterbatasan tersebut, penulis percaya bahwa media Video Pendek ini dapat membantu kelima dalam mengulas siswa sekolah dasar yang mengalami masalah atau terlantar dalam materi Binneka Tunggal Ika dan menjadi media yang menyenangkan dan produktif yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. . Selanjutnya, sebelum pakar memilih untuk mengembangkan media video pendek ini, peneliti melakukan penelusuran terhadap beberapa artikel atau buku harian penting yang bertema serupa, khususnya siswa yang mengalami permasalahan dengan materi Bhinneka Tunggal Ika. Dalam buku harian tersebut dijelaskan bahwa permasalahan yang di alami siswa dapat ditanggulangi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik energi dan inspirasi siswa dalam belajar, salah satunya adalah Video Pendek.

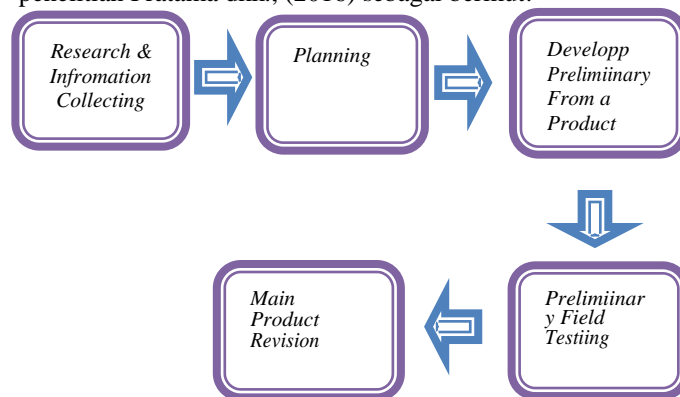
METODE

Peneliti tersebut memanfaatkan semacam penelitian pengembangan atau biasa disebut *Research and Development* (Karya Inovatif), dengan mengembangkan media pembelajaran video pendek untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD pada materi PKN Bhinneka Tunggal Ika. Strategi pengujian *Advancement* atau Penelitian dan Pengembangan (*Innovative work*), bermaksud untuk menciptakan item-item tertentu dan menguji kelayakan item-item tersebut (Sugiyono, 2018: 297). Analis mengembangkan media video pendek untuk membantu siswa dasar menguasai materi Bhinneka Tunggal Ika menggunakan model pengembangan bentuk Borg dan Saraf.

Metode dalam tinjauan ini, ilmuwan menggunakan bentuk pengujian Borg dan Saraf dalam Arifin (2012:127) yang mengusulkan 10 tahap tahap perbaikan yang disusun kembali menjadi 5 tahap tahap kemajuan. Penjelasan ahli memilih model ujian ini, karena yang dilakukan dalam tinjauan ini adalah untuk mengembangkan item media pembelajaran, tanpa pemanfaatan media pembelajaran dalam sistem pembelajaran di wali kelas. Model pemeriksaan ini berlaku langsung pada tahap *assembling*. media pembelajaran dan selanjutnya *preliminary*. Model ini dipandang sesuai dengan pengaturan yang akan

dilakukan oleh analis.

Di tengah pandemi Covid 19 yang terus berlangsung, banyak pembatasan keberadaan sehingga pemeriksaan ini tidak dapat dilakukan seperti yang diharapkan, sehingga siklus pendahuluan atau eksplorasi dilakukan dengan proporsi yang terbatas. Oleh karena itu, para analis kemudian, kemudian mengambil atau menganut bentuk Borg and Gill dari metode pengujian melalui tahapan-tahapan yang dibatasi pada 5 tahapan pengembangan yang diambil dari penelitian Pratama dkk., (2016) sebagai berikut:



Bagan 1. Usaha kerja yang inovatif untuk rendisi yang diubah dari Borg dan Gail Pratama et al., (2016).

Subyek dalam ujian pendahuluan ini, peneliti menggunakan siswa kelas 5 SD di SDN 1 Pohwates Bojonegoro. Untuk menentukan legitimasi media dan bekerja dengan penelitian, diperlukan instrumen eksplorasi. Instrumen ini diperlukan untuk metode yang terkait dengan pengembangan jenis item yang mendasarinya atau pengembangan premis dari item dan mempertimbangkan kembali item fundamental. Dalam merencanakan jaringan instrumen, ilmuwan mendalangi instrumen tergantung pada faktor-faktor yang terkandung dalam judul eksplorasi. Sehingga dari faktor-faktor tersebut akan dipisahkan menjadi sub-sub faktor yang kemudian digambarkan menjadi penanda yang dapat diestimasi. Kemudian instrumen tersebut akan diberikan kepada validator pakar materi, media dan selanjutnya mahasiswa sebagai klien. Dalam penelitian media video singkat, analis menggunakan instrumen eksplorasi utama, khususnya instrumen persetujuan material. Kapasitas instrumen persetujuan materi dalam tinjauan ini adalah sebagai alat untuk memperoleh informasi tentang sifat item media yang telah dibuat untuk ahli materi, dengan melihat bagian-bagian dari relevansi rencana pendidikan, substansi materi, masuk akal fonetik, dan kecukupan media atau item. Lembar persetujuan materi ini berisi beberapa penjelasan yang menyinggung faktor eksplorasi. Dalam setiap asersi terdapat 5 keputusan atau jawaban elektif dengan model dan konstruksi yang terikat dalam acuan skala likert. Jadi guru materi cukup memberikan agenda (√) dalam jumlah yang dianggap sesuai dengan konsekuensi penilaian master materi.

Kedua, instrumen yang digunakan para ahli dalam menumbuhkan media video pendek adalah media approval. Kapasitas instrumen persetujuan media setara dengan persetujuan materi, khususnya sebagai alat untuk mendapatkan informasi tentang sifat item media yang telah

ada. dibuat untuk. ahli media, dilihat dari bagian rencana pertunjukan, perubahan video, gaya penulisan teks, kegunaan dalam memanfaatkan media dan suara. Lembar persetujuan media ini berisi beberapa penjelasan yang menyinggung faktor pemeriksaan. Dalam setiap asersi terdapat 5 keputusan atau jawaban elektif dengan model dan desain yang diikat dalam acuan skala likert. Jadi media master hanya perlu mencantumkan agenda (√) dalam jumlah yang dianggap sesuai dengan konsekuensi evaluasi media master.

Berikutnya atau ketiga adalah lembar jajak pendapat yang digunakan dan dikerjakan oleh analis sebagai instrumen untuk mendapatkan informasi tentang kewajaran item media video pendek. Lembar polling ini digunakan pada tahap pengujian terbatas atau pengujian lapangan pemula. Dalam setiap asersi pada polling terdapat 5 keputusan atau jawaban elektif dengan model dan desain dalam acuan skala likert. Jadi mahasiswa sebagai pengisi polling pada dasarnya memberikan tanda checklist (√) pada nomor yang dianggap pas.

Yang terakhir adalah ujian. Tes tersebut dilakukan peneliti untuk mengukur keabsahan media untuk menentukan hasil belajar siswa pada materi Bhinneka Tunggal Ika setelah memanfaatkan media Video Pendek. Karena pandemi Covid, pemeriksaan pemula harus dilakukan dalam skala kecil atau terbatas. Pretest dilakukan sebelum peserta didik menggunakan media video pendek, sedangkan posttest diberikan setelah peserta didik selesai menggunakan media video pendek. Ada 10 pertanyaan pilihan yang berbeda dalam tes.

Tabel gabungan mengukur skala Likert yang digunakan untuk mengukur instrumen dukungan media, instrumen dukungan materi, survei siswa dan tes yang ditampilkan dalam tabel terlampir :

Tabel 1. Pengukuran skala likert

| Kriteria | Skor |
|-------------|------|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Cukup Baik | 2 |
| Tidak Baik | 1 |
| Tidak Ada | 0 |

(Sugiyono, 2018:93)

Alat yang digunakan pada penelitian pengembangan video pendek ini yaitu survei (rating) berbasis skala yang berhubungan dengan skala Likert dengan menggunakan model lima pilihan (lima skala). Kemudian persyaratan untuk menghilangkan efek evaluasi data dengan dukungan tenaga pakar di bidang materi dan media tidak diatur dengan baik oleh rumus tersebut.

Perhitungan persamaan akan menentukan tingkat pencapaian perbaikan media yang diidentifikasi dengan konsekuensi persetujuan materi dan media. Hasil yang diperoleh akan diurutkan tergantung pada legitimasi media sehingga item media tersebut dapat dinyatakan sah atau tidak untuk digunakan tergantung pada hasil yang didapat dengan model legitimasi item sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk

| Penilaian | Kriteria |
|-----------|--------------|
| 0%-21% | Tidak Valid |
| 22%-41% | Kurang Valid |
| 42%-61% | Cukup Valid |
| 62%-81% | Valid |
| 82%-100% | Sangat Valid |

Penyelidikan informasi tergantung pada reaksi siswa sebagai klien media menjadi tergantung pada lembar survei yang diberikan kepada siswa. Lembar polling kemudian dapat ditentukan berdasarkan tingkat balasan dari lembar survei siswa sehabis menggunakan media Video Pendek. Resep untuk mengolah informasi dari survei siswa pada media Video Pendek dapat ditentukan secara fisik menggunakan persamaan.

Berikutnya adalah tabel harga akal sehat dari hasil survei siswa untuk item media Video Pendek sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria utilitas produk

| Penilaian | Kriteria |
|-----------|----------------|
| 0%-21% | Tidak Praktis |
| 22%-41% | Kurang Praktis |
| 42%-61% | Cukup Praktis |
| 62%-81% | Praktis |
| 82%-100% | Sangat Praktis |

Data tes diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Hasil pretest dan posttest digunakan oleh para ahli untuk menentukan kecukupan media video pendek terhadap pengaruh perluasan pembelajaran peserta didik pada materi Bhinneka Tunggal Ika setelah penggunaan media video pendek. Perpanjangan tarif masuk dan hasil tes besar masih mengudara memanfaatkan kondisi.

Hasil penilaian yang diperoleh digunakan oleh para ahli untuk menentukan kecukupan media Video Pendek dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa materi Bhinneka Tunggal Ika dengan langkah-langkah yang menyertainya :

Tabel 4. Kriteria kinerja produk

| Penilaian | Kriteria |
|-----------|----------------|
| 0%-21% | Tidak Efektif |
| 22%-41% | Kurang Efektif |
| 42%-61% | Cukup Efektif |
| 62%-81% | Efektif |
| 82%-100% | Sangat Efektif |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengingat model peningkatan yang digunakan oleh spesialis, khususnya Borg dan Saraf dengan 5 tahap yang diubah, di mana tahap kemajuan telah dijelaskan di bagian teknik eksplorasi, hasil berikut diperoleh dengan menggunakan versi Borg dan Saraf dari video pendek model perbaikan media, sebagai berikut: berikut :

Tahap pertama *Research and Information Collecting*. Pada tahap awal, khususnya pemilihan data awal,

analisis menemukan masalah sebagai persepsi selama sekitar satu setengah bulan yang diselesaikan oleh ahli latihan PLP di SDN Kandangan 3/621 Surabaya, yang dialami oleh sebagian besar siswa kelas 5 SD. masalah menanggapi pertanyaan tentang materi Bhinneka Tunggal Ika. , siswa juga pada umumnya akan kurang bersemangat saat mendapatkan materi. Masalah lainnya adalah di SDN Pohwates 1 dan persepsi siswa-siswa dasar di iklim sekitar rumah peneliti, bahwa dalam ukuran pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika masih banyak siswa sekolah dasar yang merasa lelah, susah, susah dan teoritis.

Melihat permasalahan tersebut, maka para ilmuwan kemudian mencari artikel atau jurnal ilmiah sebelumnya yang terkait dengan masalah di atas, khususnya penelitian dari Dimas Nuswantoro, Ulfah Nur Hikmah dan Farid Ahmadi. Tiga penelitian menunjukkan bahwa tantangan belajar siswa sekolah dasar dalam PPKn, khususnya Bhinneka Tunggal Ika, akan mendapat manfaat dari intervensi luar dengan bahan ajar yang menyenangkan, menarik dan mahir.

Berangkat dari referensi tersebut, maka para analisis kemudian menemukan suatu rencana untuk mengembangkan suatu media untuk membantu siswa dalam belajar dan mendalami gagasan materi Bhinneka Tunggal Ika untuk kelas V sekolah dasar. Media yang dibuat oleh ahlinya yaitu sebuah rekaman pendek dengan karakter yang cukup menghibur serta konten video dan ubahan yang menarik dan berfluktuasi.

Media Video Pendek digunakan siswa kelas 5 SD untuk memahami gagasan Bhinneka Tunggal Ika. Media ini bermanfaat bagi siswa agar siswa dapat mengikuti alur pembelajaran dengan tepat dan efektif serta bersenang-senang, media video pendek ini juga dikembangkan oleh peneliti jurusan pendidikan guru sekolah dasar yang esensinya peneliti memiliki pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD. dan ilmu Adanya pengalaman peneliti pada saat melaksanakan kegiatan PLP di sekolah dasar selama 6 minggu, yang kemudian peneliti memahami bahwa siswa kelas V sekolah dasar masih mengalami kesusahan belajar pada pelajaran PPKn materi BHinneka tunggal ika.

Tahap kedua *Planning*, Pada tahap penyusunan media Video Pendek, tahap penyusunan dimulai dengan pengarahan kepada atasan usulan, tepatnya Bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. Spesialis juga akan berdiskusi dengan pengembang untuk merencanakan detail produk, yang pada akhirnya akan menjadi video singkat yang dapat diakses melalui ponsel. Media Video Pendek merupakan wahana pembelajaran contoh PKN pada materi Bhinneka Tunggal Ika pada gadget canggih. Media ini sebagai rekaman yang akan membuat siswa tertarik untuk belajar PPKn Bhinneka Tunggal Ika.

Pada tahap penyusunan ini, analisis mulai merencanakan storyboard yang digunakan sebagai alasan untuk pengembangan item dan bekerja dengan perakitan media Video Pendek pada tahap selanjutnya, dimana storyboard kemudian akan dibicarakan dengan proposisi. administrator untuk lebih mengembangkan rancangan konfigurasi item oleh spesialis dan insinyur perangkat

lunak jika ada koreksi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa media video pendek merupakan wahana pembelajaran materi Bhinneka Tunggal Ika. Media ini berupa video pendek yang akan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi kerangka Bhinneka Tunggal Ika. Motivasi di balik berkembangnya media video pendek adalah untuk membantu. Untuk para siswa dalam memahami materi Bhinneka Tunggal Ika, menjadikan media pembelajaran video pendek ini sebagai media pembelajaran pilihan yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun termasuk di rumah dan disekolah. Klien dari media video pendek ini adalah siswa kelas 5 SD yang sedang konsentrasi pada materi Bhinneka Tunggal Ika. Cara paling umum untuk menumbuhkan media video pendek membutuhkan waktu sekitar 2 bulan untuk menangani mulai dari ide, situasi, pengubahan dan pembuatan video hingga tahap akhir.

Spesialis mengambil mata pelajaran eksplorasi sebanyak 6 siswa SD kelas V SDN Pohwates 1 . Hal ini karena adanya undang-undang tidak resmi melalui pembatasan pelaksanaan latihan daerah atau PPKM di tengah pandemi virus corona yang belum selesai.

Tahap ketiga *Develop Preliminary Form of Product*. Dalam tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan, khususnya membuat ide materi sBhinneka Tunggal Ika untuk kelas V SD dan merekamnya dalam naskah Video Pendek, kemudian pada saat itu ahli membuat rencana dari Short Video. media video. Pada tahap ini, pengembangan bentuk atau draf awal produk diawali dengan menyiapkan materi. Membuat tempat atau studio yang akan digunakan untuk take video, serta menyiapkan alur cerita yang runtut supaya materi yang disampaikan dalam sebuah cerita pada video tersebut bisa dipahami siswa dengan baik. Membuat desain cerita (naskah video) dan membuat alur. Pada tahap ini, media tersebut telah sesuai dengan rencana yang diinginkan namun produk masih berbentuk draf awal (belum diambil video dan editing).

Selain itu, analisis melakukan uji ketercapaian sebagai persetujuan media dan persetujuan materi, dilanjutkan dengan modifikasi media, dan tahap terakhir dilakukan penyesuaian terhadap pembelajaran PPKn Kelas V SD kelas 5 bergantung pada aset pembelajaran yang dimanfaatkan di sekolah sebagai buku pendidik dan buku ajar rombakan 2017.

Dalam materi Bhinneka Tunggal Ika terdapat perolehan, kelebihan, dan model dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya gambar-gambar menarik yang sesuai dengan cerita. Setelah menyelesaikan ide materi Bhinneka Tunggal Ika dan menyusun naskah video, termasuk membuat plot video, tahapan selanjutnya adalah membuat media storyboard. Fitur storyboard dirancang untuk membantu editor mengubah film pendek menjadi video yang menarik. Storyboard juga digunakan untuk memeriksa ketersediaan media dan materi untuk validator.

Setelah membuat storyboard atau draf media, ilmuwan kemudian melanjutkan ke tahap selanjutnya, khususnya pembuatan media Video Pendek yang sebenarnya oleh para ahli dan ahli perangkat lunak. Pada halaman bawah atau tayangan media Video Pendek terdapat judul atau logo Unesa. Pada menu dasar Teks: Media Pembelajaran PPKn, Materi : Bhinneka Tunggal Ika.

Dalam presentasinya, ilmuwan seperti orang dalam video menyampaikan substansi ki dan kd Memasukkan Menoleransi, melatih dan menyukai keyakinan ketat yang diambil, Mengucap syukur kepada Tuhan atas sifat-sifat Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Menghargai keragaman sosial-sosial, Memeriksa keragaman sosial-sosial. Selanjutnya adalah penyampaian tujuan. Kemudian, kemudian masuk ke materi inti, yaitu tentang pentingnya Binneka Tunggal Ika, Ika. Klarifikasi Bhinneka Tunggal Ika, dan komponen budaya di Indonesia meliputi: agama, pekerjaan, inovasi dan perangkat keras, ekspresi, informasi, kerangka sosial, bahasa. Kemudian, pada bagian End dan End Area berisi penyampaian tujuan dari semua materi yang telah dijelaskan hanya sebagai inspirasi bagi mahasiswa untuk lebih mencintai variasi di Indonesia. kemudian, pada saat itu media akan diadili untuk legitimasi melalui persetujuan master. Pertama, analis menyetujui master materi kepada validator master materi PPKn, khususnya Bpk. Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Beliau adalah guru PPKn di Divisi PGSD FIP Unesa. Pak Pandu adalah seorang guru spesialis di bidang PKN yang sangat sesuai dengan langkahnya sebagai validator master materi oleh para ilmuwan. Pada tahap uji persetujuan bahan, ahli memberikan lembar survei yang terdiri dari 12 hal artikulasi tergantung pada 4 bagian faktor pemeriksaan. Dalam evaluasi, 5 jawaban elektif diberikan oleh spesialis yang sesuai dengan Skala Likert.

Berdasarkan hasil perhitungan persetujuan materi menunjukkan hasil bahwa materi pada media Video Pendek dapat dikatakan cukup besar dan dapat dimanfaatkan, dengan hasil 83,3% yang layak dan telah memenuhi standar. langkah-langkah, tepatnya "Sangat Sah", namun ada beberapa hal yang sebenarnya harus diselesaikan. dipertimbangkan dan harus diubah oleh para ahli untuk bekerja pada kemajuan media Video Pendek pada tahap berikutnya. Ilmuwan mendapat beberapa ide dari validator yang akan digunakan analis sebagai bahan modifikasi, lebih spesifiknya ide kalimat yang digunakan bersifat terbuka.

Siswa kelas 5 SD mengalami kendala, khususnya kesulitan dalam menoleransi dan memahami materi Bhinneka Tunggal Ika, khususnya dalam mempertahankan komponen budaya di Indonesia. Analis percaya bahwa melalui media Video Pendek ini, para siswa akan benar-benar ingin belajar dan memahami ide materi Bhinneka Tunggal Ika dengan cara yang baik, sederhana, kuat dan menyenangkan. Dalam media video pendek, analis mengangkat anekdot publik tentang budaya atau materi Indonesia, khususnya pentingnya Bhinneka Tunggal Ika dan sejarah singkatnya, komponen sosial yang ada di Indonesia dan konkordansi sosial di Indonesia. Materi dikemas dalam bahasa dasar, di dalamnya terdapat banyak tayangan video menarik yang sesuai dengan cerita dan terlebih lagi rekaman budaya Indonesia seperti gerak, pakaian dan nyanyian pujian umum dan dituturkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat memahami materi tersebut tanpa perlu basa-basi. masalah. Materi telah disesuaikan dengan pembelajaran PKN Kelas V di SD tergantung dari aset pembelajaran yang dimanfaatkan di

sekolah sebagai buku instruktur dan buku ajar ulangan 2017.

Pada materi makna bhinneka tunggal ika beserta sejarah singkatnya, unsur budaya yang ada di Indonesia dan kerukunan budaya yang ada di Indonesia mendapatkan, kelebihan, dan model pada kehidupan sehari-hari dan gambar yang jelas menarik yang sesuai dengan cerita. Ilmuwan membuat tes tentang pertanyaan pelatihan setelah siswa selesai menonton video. Terdapat 10 kuis soal latihan yang terdiri dari 3 soal dari materi makna bhinneka tunggal ika dan sejarah singkatnya, 3 soal dari materi unsur budaya di Indonesia dan 4 soal dari materi kerukunan dan matapencarian masyarakat di Indonesia. Skor untuk setiap soal adalah 10, sehingga ketika siswa dapat menyelesaikan 10 tes latihan dengan tepat mereka akan mendapatkan nilai 100. Setelah menyelesaikan ide materi Bhinneka Tunggal Ika dan menyusun skrip video pendek termasuk membuat karakter dan plot video, Tahap selanjutnya adalah pembuatan storyboard media. Kemampuan membuat storyboard ini dimaksudkan untuk memudahkan pengembang perangkat lunak untuk mengubah video pendek menjadi struktur video yang lengkap. Storyboard juga digunakan untuk menguji kegunaan media dan bahan untuk validator.

Setelah membuat storyboard atau draf media, ilmuwan kemudian melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu membuat media video pendek asli oleh pengembang dan analis. Pada halaman bawah atau tayangan media Video Pendek terdapat judul atau logo UNESA dan kabar gembira dari orang yang diperankan oleh ilmuwan itu sendiri. Pada bagian berikut, setelah halo media video pendek, terdapat penyampaian judul video dan alasan, media tersebut juga dilengkapi dengan lagu pujian Indonesia Raya sebagai pembuka serta back solid dari video untuk menyajikan bagian dari keragaman sosial di Indonesia.

Pada bagian pokok video yang menyampaikan materi tentang Menampilkan Citra Negara Indonesia, tepatnya Burung Garuda, sosok dalam video tersebut menjelaskan komposisi Bhinneka Tunggal Ika pada citra negara Indonesia dan selanjutnya. berjalan dengan sejarah singkat dan memasukkan pentingnya Bhinneka Tunggal Ika itu sendiri, khususnya Bhinneka Tunggal Ika. diambil dari kitab Sutasoma karangan ace tantular yang memiliki arti penting (Berbeda namun sekaligus satu) yang mengandung makna, meskipun negara Indonesia terdiri dari berbagai suku namun kita tetap satu, karena kontras adalah anugerah dari Tuhan. Maha Kuasa yang patut kita hargai dan syukuri. Dengan rasa solidaritas dalam keragaman, hidup kita akan memiliki rasa aman, nyaman dan tenang. Itu juga akan membuat keamanan dan permintaan. Salah satu indikasi kesepakatan yang jelas di mata publik adalah kolaborasi bersama, dengan partisipasi bersama pekerjaan kita akan lebih ringan dan lebih cepat.

Setelah membahas tentang pentingnya Bhinneka Tunggal Ika, video tersebut masuk ke materi komponen sosial yang ada di Indonesia. Sebagai negara yang terdiri dari berbagai suku bangsa, suku-suku saat ini memiliki berbagai macam masyarakat, berikut adalah cara hidup yang ada di Indonesia:

1. Agama/keyakinan
2. Pekerjaan
3. Inovasi dan perangkat keras

4. Seni
5. Informasi
6. Kerangka sosial
7. Bahasa

Itulah ragam masyarakat yang ada di Indonesia, maka ungkapan bangsa kita ini adalah Bhinneka Tunggal Ika karena sifatnya yang khas namun terangkum secara singkat dan singkat dalam media video pendek.

Setelah media Video Pendek selesai dibuat, barulah media tersebut akan diadili legitimasinya melalui persetujuan master. Pertama-tama, ahli mengesahkan master materi kepada validator master materi PKN, tepatnya Bpk. Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan pembicara PPKn di Cabang PGSD FIP Unesa. Pak Pandu adalah pembicara spesialis di bidang PKN yang tentunya sesuai aturan sebagai validator master materi oleh para ilmuwan. Pada tahap uji persetujuan bahan, analis memberikan lembar survei yang terdiri dari 12 hal proklamasi tergantung pada 4 bagian faktor pemeriksaan. Dalam penilaian tersebut, diberikan 5 jawaban elektif oleh para ilmuwan sesuai Skala Likert. Dilihat dari konsekuensi perhitungan persetujuan materi, menunjukkan bahwasannya materi pada media video pendek dapat dianggap sah dan dapat dimanfaatkan, dengan hasil 83,3% yang sesuai dan telah memenuhi ukuran normal, khususnya "Sangat Substansial", namun ada beberapa hal yang sebenarnya harus diselesaikan. perlu dipikirkan dan dipertimbangkan kembali oleh para ahli untuk mengerjakan penyempurnaan media video pendek ini pada tahap selanjutnya. Pakar mendapatkan beberapa ide dari validator yang akan digunakan ilmuwan sebagai bahan pembaruan, khususnya kalimat yang diusulkan yang digunakan bersifat informatif dan terfokus pada tujuan dan inspirasi belajar orang tersebut.

Kemudian, analis kemudian melakukan uji legitimasi selanjutnya oleh seorang media master, tepatnya Bapak Ulhaq Zuhdi, S.Pd., M.Pd sebagai media master speaker di Divisi PGSD FIP UNESA. Pada tahap persetujuan media, analis memberikan lembar survei yang terdiri dari 15 hal penjelasan tergantung pada 4 bagian faktor eksplorasi. Dalam evaluasi, diberikan 5 jawaban elektif oleh analis sesuai Skala Likert. Persetujuan media dilakukan oleh analis dua kali.

Mengingat konsekuensi dari perhitungan persetujuan media utama, ini menunjukkan bahwa rencana atau tayangan media Video Pendek dapat dianggap substansial untuk digunakan, dengan hasil 81,06% yang sesuai dan telah memenuhi ukuran normal, untuk lebih spesifik "Sangat Sah", meskipun demikian, untuk kesempurnaan rencana media Video Pendek, para ilmuwan diberikan ide-ide informasi dari validator master media untuk melakukan penyempurnaan dengan membuat peningkatan pada figur media agar tidak mengintip, para ahli dipercayakan kepada para ahli yang lebih mungkin menguasi bahan materi.

Selain itu dilakukan upgrade atas ide dan kontribusi dari validator media oleh ilmuwan, kemudian pada saat itu persetujuan media plan selanjutnya selesai.

Pada tahap persetujuan berikutnya, konfigurasi

media Video Pendek telah diperiksa ulang dengan tepat oleh para ahli sesuai ide dan kontribusi dari validator master media dan dapat digunakan pada tahap berikutnya, untuk eksplorasi khusus dengan efek akhir pengumuman layanan masyarakat terakhir sebesar 85% yang sesuai dengan langkah-langkah "Sangat Substansial".

Tahap keempat Pengujian Lapangan Primer.

Pada tahap ini media Video Pendek telah diselesaikan dibuat dan telah dilakukan upgrade terhadap ide dan komitmen validator master. Mengingat hasil uji endorsement dari pakar media dan pakar materi, standarnya adalah "Sangat Valid", maka media Video Pendek layak digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu penyajian terbatas. Pengaturan dilakukan di tempat-tempat terlarang karena pandemi Covid dan selanjutnya undang-undang informal yang diidentifikasi dengan PPKM atau pemanfaatan pembatasan kegiatan di daerah sehingga penilaian atau tunjangan terbatas dilakukan di iklim sekitar rumah spesialis. Dalam presentasi terbatas ini, para ahli menggunakan kelinci percobaan untuk siswa kelas enam sekolah dasar. Dalam eksekusi fundamental terbatas, 2 siswa dikunjungi oleh seorang ahli ke rumahnya dan 4 siswa yang berbeda pergi ke rumah penyidik karena sesuai dengan rumah peneliti. Siswa diberikan lembar survey setelah menggunakan media Video Pendek, dan selanjutnya diberikan lembar pretest dan posttest sebelum menggunakan media Video Pendek. Lembar survei diberikan untuk menentukan kewajaran media Video Pendek dan lembar tes diberikan untuk menentukan kecukupan media dan untuk menentukan hasil belajar siswa pada materi Bhinneka Tunggal Ika sebelum dan setelah menggunakan media Video Pendek.

Dalam menyelesaikan pembelajaran, siswa pada umumnya memberikan 4 dan 5. Dalam bidang pemikiran, siswa juga menyatakan bahwa rekaman pendek adalah bahan ajar yang menarik dan menyenangkan. Peserta didik juga memberikan kontribusi untuk menambahkan pertanyaan ke pertanyaan pelatihan. Berdasarkan hasil survei siswa yang terbatas, khususnya iklan bantuan terbuka sebesar 90,2%, menunjukkan bahwa media Video Pendek memenuhi pedoman, yaitu "Sangat Praktiks"

Berikut merupakan hasil lembar pretest dan posttest peserta didik menggunakan Media Video Pendek :

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas

| No | Nama Siswa (Inisial) | Hasil Pretest | Hasil Posttest |
|--------------------|------------------------|---------------|----------------|
| 1 | R P N | 40 | 80 |
| 2 | Y P | 40 | 90 |
| 3 | Q Q Q | 50 | 90 |
| 4 | A A A | 40 | 80 |
| 5 | S R S | 90 | 90 |
| 6 | I N M | 80 | 100 |
| Jumlah | | 340 | 530 |
| Rata - Rata | | 56,6 | 88,3 |

Dilihat dari hasil pretest dan posttest, tahap pemeriksaan merupakan kemajuan adaptasi Borg dan Saraf yang menunjukkan peningkatan kecepatan dalam hasil

belajar siswa.

Nilai yang didapatkan dari hasil pretest dan posttest adalah 83%, hal ini memperlihatkan bahwasannya hasil belajar peserta didik pada materi Bhinneka Tunggal Ika telah berkembang secara fundamental dan media Video Pendek telah dicanangkan sesuai aturan untuk memutuskan kelayakan media dalam membantu mahasiswa memahami materi Bhinneka Tunggal. Ika adalah "Sangat Layak".

Tahap kelima atau terakhir, Main Product Revision. Tahap uji kelulusan untuk spesialis dan penyisihan terbatas pada siswa kelas 5 SD di SDN Pohwates 1 telah selesai. Ilmuwan kemudian, kemudian memodifikasi item media Video berdasarkan ide dan kontribusi dari validator master dan selanjutnya siswa sebagai klien media.

| | | |
|---|---|---|
| 4 |  | Setelah direvisi lebih ada humor menyenangkan dan tidak terlalu membaca |
|---|---|---|

Analisis menyelesaikan koreksi terakhir agar media video pendek ini dapat dimanfaatkan oleh siswa SD kelas V sebagai sarana pembelajaran materi Bhinneka Tunggal Ika yang sederhana, menarik, menyenangkan dan tentunya sangat baik untuk dipelajari atau dimanfaatkan kapanpun dan tempat manapun.

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan pendalaman hipotesis, menyelesaikan penelitian lanjutan, dan memperoleh hasil ujian, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian perbaikan ini: 1) Hasil butir media pembelajaran PKn materi Bhinneka Tunggal Ika untuk Kelas V SD melalui lima persetujuan materi, Media Video Pendek mendapat nilai 40, dan jika diperkenalkan, nilainya 83,03 % dengan standar "Sangat Sah". Kemudian, dari hasil uji persetujuan media utama, mendapat nilai 49, dan jika diperkenalkan, itu adalah 81,06 %, setelah analisis melakukan modifikasi, hasil uji persetujuan media kedua diperoleh dengan nilai 51, jika diperkenalkan, itu adalah 85 % dengan standar "Sangat Substansial". 3) Siswa kelas 5 SD kelas 6 di SDN Pohwates 1 sebagai materi pendahuluan terbatas media video pendek memberikan reaksi atau reaksi sehingga 90,2% hasil diperoleh dengan aturan "Sangat Menyusui". Keberdayaan media dalam membantu siswa memahami materi Bhinneka Tunggal Ika SD kelas V ditinjau dari hasil pretest dan posttest, menunjukkan bahwa ada lima siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar yang setiap kali diperkenalkan adalah 83%. , nilai normal siswa pada pretest adalah 56,6 dan pada posttest 88,3. Dengan cara ini, media video pendek dapat dianggap sangat sah dan sangat membaur dan sangat menarik untuk digunakan oleh siswa kelas 5 SD untuk mempelajari materi Bhinneka Tunggal Ika.

Saran

Mengingat dampak dari kemajuan Media Video Pendek. Beberapa ide yang dapat diberikan untuk perbaikan media Video Pendek di masa yang akan datang adalah: (1) Pendidik bagaimanapun harus fokus pada kesesuaian rencana pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media Video Pendek pada materi Bhinneka Tunggal Ika agar memiliki pilihan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang hebat; (2) Media Video Pendek digunakan untuk materi Bhinneka Tunggal Ika kelas 5 SD; (3) media video pendek ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut, para ilmuwan percaya

| No | Tampilan | Keterangan |
|----|---|---|
| 1 |  | Sebelum direvisi kalimat yang digunakan kurang komunikatif dan mimik wajah kurang jelas |
| 2 |  | Setelah direvisi kalimat yang digunakan lebih komunikatif dan mimik wajah lebih jelas |
| 3 |  | Sebelum direvisi kurang humor santai dan terlihat membaca |

bahwa di masa depan sesuai dengan kesempatan dan inovasi analisis yang berbeda dapat lebih mengembangkan media tersebut sesuai dengan kebutuhan, minat dan daya tarik siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai. 2010. Kemajuan media pembelajaran untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.
- Arifin, Zainal., & Setiyawan, Adhi. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta.
- Arifin, Zainal. 2012. *Teknik Eksplorasi Instruktif Baru dan Model Ideal*. Bandung: PT SMA Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyar. 2011. Pembelajaran Inventif Siswa Dengan Memanfaatkan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Jawaban Dalam Menyampaikan
- Atmojo. 2012. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Menulis Laporan Pengamatan Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas V Sd
- Azrah. 2003. Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran (Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta : Gava Media.
- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widaiswara Edisi 1 No. 4, Oktober – Desember 2014*: 104-117.
- Ibda, Hamidulloh. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang: Konsep dan Aplikasi ((H. Nashihin (ed.))*. CV Pilar Nusantara.
- Ibrahim.dkk. 2000. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar
- Jalinus, Niswardi. & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran.pdf (I. Fahmi & Ria (eds.))*. (Pertama). Kencana.
- Kansil, 1994. Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mempromosikan Toleransi Dikalangan Siswa
- Hanifatul. 2013. Penerapan strategi pengajaran pemilahan kartu untuk lebih memahami konsep pendidikan kewarganegaraan untuk keunikan bangsa Indonesia
- Kustandi, Sesep dan Bambang Sutjipto. 2013. Alat manual dan e-learning. Bogor: Gaul Indonezja.
- Pak, Sitti Roskina. 2008. "Metodologi yang Dipoles Instruktur dalam Bekerja pada Sifat Pembelajaran." *Kemajuan, Volume 5, Nomor 2, Juni 2008 ISSN 1693-9034*.
- Musfiqon. 2012. Kemajuan Media dan Aset Pembelajaran. Prestasi Perpustakaan.
- Nana, Sujana. 2009. Penilaian Pembelajaran dan Hasil Belajar. Bandung: Pemuda Rosdakarya.
- Oka, Gde. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran (Nama (ed.))*. CV Budi Utama.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik (Tinjauan Teoritis dan Praktis)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi. 2009. Pengklasifikasian Siswa Berdasarkan Prestasi Belajar dengan Menggunakan Logika Fuzzy Clustering
- Punaji, Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rohani. 2019. *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rusman. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips
- Rustaman. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press.
- Samsuri. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Materi Norma Dan Keadilan Melalui Metode Diskusi
- Sardiman. 2007. Pengaruh kerjasama kekeluargaan, inspirasi belajar, dan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar
- Somantri. 2001. Pengembangan Lebih Lanjut Hasil Pembelajaran Pelatihan Kewarganegaraan Melalui Prosedur Pembelajaran Dinamis
- Sudjana. 2009. Model pembelajaran yang sesuai kelompok sortir membantu individualisasi (TAI) dalam memperluas tindakan siswa dan hasil belajar pembukuan untuk siswa kelas XI
- Sudatha. 2015. *Desain dan model pembelajaran inovatif dan interaktif*
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfah, Alin Nadira. 2017. "Kemajuan Film yang Dimeriahkan Materi tentang Peningkatan Alam Islam di Indonesia Sebagai Aset Pembelajaran Investigasi Sosial Siswa Kelas VII SMP". "<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Zamroni. 2005. Pemanfaatan Hipotesis Konstruktivisme untuk Lebih Mengembangkan Prestasi Belajar Nilai Persaudaraan dalam Pembentukan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 4
- Program Studi Organisasi Persekolahan Instruksi Ganesha (Volume 4 Tahun 2013).
- Trianto. 2014. Gagasan Ilmu Bawaan dan Pembelajarannya. Jakarta: Kemahiran Bumi.
- Trimo. 1997. *Media Instruktif*. Jakarta: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan. Wati, Ega Rima. 2016. *Macam-Macam Media Pembelajaran*. Kata Pena.