

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING And LEARNING (CTL)
MENGUNAKAN APLIKASI *KINE MASTER*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Sisi Agustin

NPM. 1611100186

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
CONTEXTUAL TEACHING and LEARNING (CTL)
MENGUNAKAN APLIKASI *KINE MASTER*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS IV SD/MI**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

Sisi Agustin
NPM. 1611100186

Program studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Nurul Hidayah, M. Pd
Pembimbing II: Yuli yanti, M. Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1444 H/2023 M**

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah media gambar dan berpatokan pada buku. Media yang hanya berupa gambar, dalam segi materi penyampaiannya tidak jelas, tidak komunikatif dan sulit difahami, yang dibutuhkan peserta didik media yang lebih menarik seperti media yang terdapat gambar dan suara, media yang ada materi dan penjelasan materi. Peneliti ingin mengembangkan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* karena media yang akan digunakan ini dapat menjawab dari permasalahan yang dihadapi peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dengan menggunakan prosedur model pengembangan *ADDIE* dan menggunakan lima langkah tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan respons pendidik serta peserta didik.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik kelas IV memperoleh kategori sangat layak, dengan presentase dari ahli materi sebesar 80% ahli media memperoleh kategori sangat layak dengan presentase sebesar 89%. Penilaian ahli bahasa memperoleh kategori sangat layak dengan presentase sebesar 84.16%. Penilaian pendidik memperoleh kategori sangat menarik dengan presentase sebesar 96.92%, sedangkan penilaian peserta didik pada tahap uji coba skala kecil mendapat kategori sangat menarik dengan presentase sebesar 92.75% dan uji coba skala besar memperoleh kategori sangat menarik dengan presentase sebesar 91.60%. Dapat disimpulkan media video berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik yang dikembangkan sangat layak dan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada pembelajaran tematik.

Kata Kunci: *Research and Development (R & D), Contextual Teaching and Learning (CTL), Kine Master.*

ABSTRACT

Based on the research results, it is known that the learning media used are picture media and are based on books. Media which is only in the form of images, so in terms of the material the delivery is unclear, uncommunicative and difficult to understand. What students need is more interesting media, such as media with pictures and sound, media with material and material explanations. Therefore, researchers want to develop video media based on Contextual Teaching and Learning because the media that will be used can answer the problems faced by students.

This research was conducted using the Research and Development (R & D) method using the ADDIE development model procedure using five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection technique in this study used a validation questionnaire for material experts, media experts, and linguists as well as the responses of educators and students.

Based on these stages, it can be concluded that video media based on Contextual Teaching and Learning (CTL) using the Kine Master application in class IV thematic learning obtains a very appropriate category with a percentage of material experts of 80% media experts obtain a very appropriate category with a percentage of 89 % of the linguist's assessment received a very decent category with a percentage of 84.16%. The educator's assessment obtained a very interesting category with a percentage of 96.92%, while the assessment of students at the small-scale trial stage received a very attractive category with a percentage of 92.75% and large-scale trials obtained a very attractive category with a percentage of 91.60%. Thus video media based on Contextual Teaching and Learning (CTL) using the Kine Master application for thematic learning which is developed is very feasible and very interesting to be used as learning media for SD/MI in thematic learning.

Keywords: *Research and Development (R & D), Contextual Teaching and Learning (CTL), Kine Master.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sisi Agustin
NPM : 1611100186
Jurusan/prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Menggunakan Aplikasi *Kine Master* Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Desember 2022
Penulis



SISI AGUSTIN
NPM. 1611100186



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KONTEKSTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) MENGGUNAKAN APLIKASI KINE MASTER DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI".

Nama : Sisi Agustin
NPM : 1611100186
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

MENYETUJUI

Untuk dimunaqsyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqsyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Nurul Hidayah, M. Pd
NIP. 197805052011012006

Pembimbing II

Yuli Yanti, M. Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Amriyah, M. Pd
NIP. 196810201989122001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suramin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Aplikasi Kine Master Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI”**, Disusun oleh: Sisi Agustina, NPM: 1611100186, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Senin, 02 Januari 2023 Pukul 13.00-15.00 WIB. Tempat: Ruang Sidang PGMI.

TIM PENGUJI

Ketua Sidang : **Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**

sekretaris : **Hasan Sastra Negara, M. Pd**

Penguji Utama : **Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum**

Penguji I : **Nurul Hidayah, M. Pd**

Penguji II : **Yuli Yanti, M.Pd. I**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Digna, M. Pd.

NIP. 196910031997022002

MOTTO

سَعَى مَا إِلَّا لِإِنْسِنَ لَيْسَ وَأَنْ

Artinya: “Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepada-Nya) (Q.S. An-Najm: 39).



PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT. karena atas berkat, rahmat, taufiq dan hidayah-Nya skripsi ini telah selesai dengan baik, dengan ketulusan hati peneliti persembahkan ini sebagai ungkapan cinta dan terima kasih kepada:

1. Kedua Orangtua peneliti tersayang Alm. Bapak Sutarji dan Ibu Betiana Putri terima kasih atas semua do'a yang tak henti, kasih sayang, cinta tiada terhingga dan motivasi, semangat serta nasehat yang selalu diberikan. Peneliti persembahkan skripsi ini kepada Papa dan Mama, yang tiada mungkin peneliti balas hanya dengan selembar kertas, yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Papa dan Mama yang selalu membuat peneliti termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendo'akan, selalu menasehati menjadi lebih baik. Terima kasih Papa dan Mama terima kasih Ya Allah yang telah mengirimkan insan terbaik ke dalam hidup peneliti.
2. Saudara peneliti tersayang Amelia Septa Riana, Miswan Wijaya, Penda Yani, Siraj Anwar, Sri Ayu Wandira, Shinta Nurmala terima kasih telah menjadi penyemangat dalam perjalanan pendidikan peneliti dan selalu memberi semangat serta do'a.
3. Almamater UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama lengkap Sisi Agustin, dilahirkan pada tanggal 17 agustus 1998 di Gunung Sugih, Kabupaten Lampung Tengah. Putri ke-2 dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Alm. Sutarji dan Ibu Betiana Putri. Pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti dimulai di Taman Kanak Kanak (TK) Pertiwi Gunung Sugih, kemudian dilanjutkan Sekolah Dasar di SDN 1 Gunung Sugih Lampung Tengah selesai pada tahun 2009, selanjutnya melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Gunung Sugih Lampung Tengah dan selesai pada tahun 2012. Peneliti melanjutkan pendidikan Menengah Atas di MAN 1 Lampung Tengah dan lulus pada tahun 2015.

Tahun 2016 peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti telah menyelesaikan materi kuliah dan telah lulus ujian munaqosah di UIN Raden Intan Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirohmanirrahim...
Assalamualaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT., karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih tulus ikhlas kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nirva Diana, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, beserta staff dan jajarannya yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M. Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), dan Bapak Deri Firmansyah, M. Pd, selaku sekretaris jurusan yang telah memberikan bimbingan, sumbangan pemikiran, kritik, dan saran selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi.
3. Ibu Nurul Hidayah, M. Pd, selaku dosen pembimbing I, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan motivasi dan semangat kepada peneliti.
4. Ibu Yuli Yanti, M. Pd. I, selaku dosen pembimbing II, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada peneliti.
5. Ibu Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum, selaku penguji utama dalam sidang munaqosyah.
6. Bapak Hasan Sastra Negara, M. Pd, dan Bapak Restu Singgih Adiansyah, S. Pd, selaku validator ahli materi, yang telah menilai produk yang dikembangkan peneliti.
7. Bapak Muchsin Afriyadi, M. Pd, dan Bapak Anton Tri Hasnanto, M. Pd, yang telah meluangkan waktu untuk menjadi validator ahli media untuk menilai produk yang dikembangkan peneliti.

8. Bapak Yudesta Erfayliana, M. Pd, dan Ibu Fitri Anggraini, M. Pd, yang telah meluangkan waktu menjadi validator ahli bahasa untuk menilai produk yang dikembangkan peneliti.
9. Staff dan karyawan UIN Raden Intan Lampung khususnya di lingkungan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
10. Pihak perpustakaan pusat dan juga perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah menyediakan buku-buku referensi.
11. Bapak dan Ibu pendidik dan dosen yang selalu mengajarkan berbagai ilmu dengan ikhlas, semoga ilmu yang diberikan selama ini berkah dan bermanfaat serta menjadi amal jariyah Bapak dan Ibu semua.
12. Sahabat-Sahabat ku diperantauan Eci Widyawati, Amalia Zahra, Fahmi Alia, Risti Yani, Restu Singgih Adiansyah, Anggun Afriani, Ana Rosida, Bayu Prasetyo, Ipa Hasmarlina, Karima Manisa, Turmiasih. Terima kasih telah menjadi sahabat bahkan seperti keluarga dimana tempat berbagi cerita kebahagiaan, keceriaan, senyuman dan pengalaman yang mengesankan.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapatkan balasan pahala di sisi Allah SWT. dan semoga skripsi ini bermanfaat.

Bandar Lampung, 26 Desember 2022
Peneliti,

Sisi Agustin
1611100186

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2. Tujuan Media Pembelajaran	12
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
4. Fungsi Media Pembelajaran	13
B. Video	14
1. Pengertian Video.....	14
2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video	14
3. Kelebihan dan Kekurangan Video	15
C. <i>Contextual Teaching and Learning</i>	16
1. Pengertian <i>Contextual Teaching and Learning(CTL)</i>	16
2. Prinsip-prinsip <i>Contextual Teaching and Learning</i>	17
3. Teori Belajar yang Mendasari Pendekatan <i>CTL</i> (<i>Contextual Teaching and learning</i>)	18
4. Kelebihan dan kekurangan <i>CTL (Contextual</i> <i>Teaching and Learning)</i>	19
D. <i>Kine Master</i>	20
1. Pengertian <i>Kine Master</i>	20

2.	Kekurangan dan kelebihan <i>kine master</i>	23
3.	Langkah langkah dan menggunakan aplikasi <i>kine master</i>	24
		Halaman
E.	Pembelajaran Tematik	24
1.	Pengertian Pembelajaran Tematik.....	24
2.	Karakteristik Pembelajaran Tematik	26
3.	Tujuan Pembelajaran Tematik	26
F.	Penelitian Yang Relevan	28
G.	Kerangka Berfikir.....	31

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis penelitian	33
B.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
1.	Waktu	33
2.	Tempat	33
3.	Subjek Penelitian	33
C.	Prosuder Pengembangan	34
1.	<i>Analysis</i>	35
2.	<i>Desaign</i>	36
3.	<i>Development</i>	36
4.	<i>Implementation</i>	37
5.	<i>Evaluation</i>	37
D.	Teknik Pengumpulan Data	37
1.	Angket	37
2.	Dokumentasi	38
3.	Wawancara	38
E.	Instrumen Penelitian.....	39
1.	Lembar Validasi.....	39
2.	Angket Respons Pendidik	41
3.	Angket Respons Peserta Didik.....	43
4.	Dokumentasi	43
F.	Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	46
1.	Tahap Analisis (<i>Analisis</i>)	46
2.	Tahap Perancangan (<i>Desaign</i>)	48
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	58
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	70
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	75
B.	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	76

1. Penilaian Ahli Materi	76
2. Penilaian Ahli Media	77
3. Penilaian Ahli Bahasa	78
	Halaman
4. Penilaian Pendidik	78
5. Penilaian Uji Coba Skala Kecil	79
6. Penilaian Uji Coba Skala Besar	80
7. Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	81

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

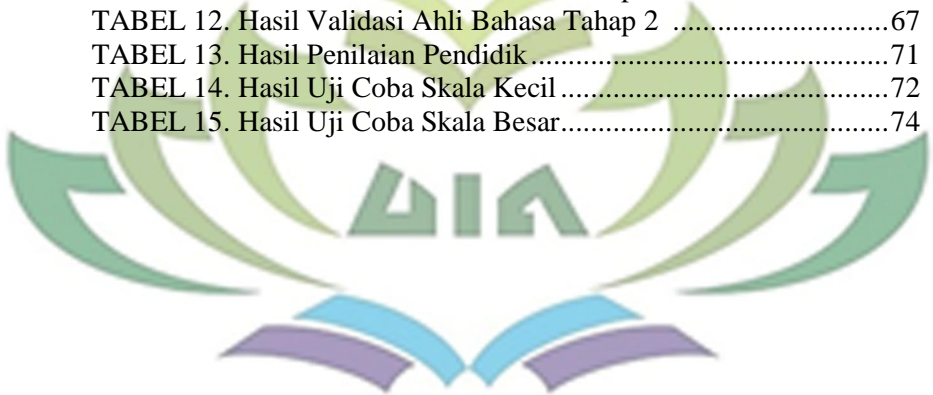
A. Simpulan	82
B. Rekomendasi.....	84

DAFTAR RUJUKAN LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 1. Bagan Kerangka Berfikir	32
TABEL 2. Kisi Kisi Lembar Penilaian	40
TABEL 3. Kisi Kisi Instrumen Angket Respons Pendidik	42
TABEL 4. Kisi Kisi Instrumenn Angket Respons Peserta Didik.....	43
TABEL 5. Kriteria Skor	44
TABEL 6. Kriteria Skala Kelayakan	45
TABEL 7. Kriteria Interpretasi Kemenarikan Video	45
TABEL 8. Hasil Validasi Ahli Materi	60
TABEL 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1.....	62
TABEL 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	63
TABEL 11. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	65
TABEL 12. Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	67
TABEL 13. Hasil Penilaian Pendidik	71
TABEL 14. Hasil Uji Coba Skala Kecil	72
TABEL 15. Hasil Uji Coba Skala Besar.....	74



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 1. Gambar Tampilan Aplikasi <i>Kine Master</i>	21
GAMBAR 2. Gambar Model <i>ADDIE</i>	35
GAMBAR 3. Tampilan Awal Pembukaan Video.....	49
GAMBAR 4. Tampilan Yang Akan Dipelajari	49
GAMBAR 5. Tampilan Muatan Pembelajaran.....	50
GAMBAR 6. Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	50
GAMBAR 7. Tampilan Penjelasan Materi.....	51
GAMBAR 8. Tampilan Penjelasan Materi.....	51
GAMBAR 9. Tampilan Penjelasan Materi.....	51
GAMBAR 10. Tampilan Bagian Pertanyaan.....	52
GAMBAR 11. Tampilan Peta Fikiran	52
GAMBAR 12. Tampilan Penjelasan Materi	52
GAMBAR 13. Tampilan Penjelasan Materi	53
GAMBAR 14. Tampilan Bentuk diagram Venn	53
GAMBAR 15. Tampilan Pekerjaan diPegunungan Petani Sayur	53
GAMBAR 16. Tampilan Pekerjaan di Pegunungan Budidaya ikan ..	54
GAMBAR 17. Usaha di Pegunungan Seperti Penginapan	54
GAMBAR 18. Tampilan Pekerjaan diDaerah Rendah Petani Padi ...	54
GAMBAR 19. Tampilan Pekerjaan di Daerah Rendah Pedagang	55
GAMBAR 20. Pekerjaan di dataran Rendah dibidang Industri	55
GAMBAR 21. Pekerjaan diDaerah Rendah Rumah Makan	55
GAMBAR 22. Pekerjaan di Bidang Jasa Ojek	56
GAMBAR 23. Pekerjaan di Bidang Jasa pendidik	56
GAMBAR 24. Tampilan Tentang Manfaat Bakau	56
GAMBAR 25. Tampilan Tentang Pertanyaan.....	57
GAMBAR 26. Tampilan Penutup	57
GAMBAR 27. Tampilan Nama Penulis	58
GAMBAR 28. Tampilan Nama Validator	58
GAMBAR 29. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	61
GAMBAR 30. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	63
GAMBAR 31. Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	64
GAMBAR 32. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1	66
GAMBAR 33. Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2	68
GAMBAR 34. Diagram Hasil Penilaian Pendidik.....	69
GAMBAR 35. Tampilan Sebelum Revisi	69
GAMBAR 36. Tampilan Sesudah Revisi	71
GAMBAR 37. Hasil Uji Coba Skala Kecil	73
GAMBAR 38. Hasil Uji Coba Skala Besar	74

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sisi Agustin
NPM : 1611100186
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Pembimbing I : Nurul Hidayah, M.Pd
Pembimbing II : Yuli Yanti, M.Pd.I
Judul Skripsi : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis
Kontekstual Teaching And Learning (CTL)
Mnggunakan Aplikasi *Kine Master* Dalam
Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar benar hasil karya sendiri, bukan plagiat orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil plagiat, saya bersedia bertanggung jawab secara hukum yang diperkirakan oleh Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Bandar Lampung, Januari 2023
Yang membuat pernyataan,

Sisi Agustin

BAB I PENDAHULUAN

1) Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya semua orang berhak mendapatkan pendidikan yang baik yang kelak berguna bagi kehidupan pada masa yang akan datang. Pendidikan ialah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari hidup dan kehidupan manusia, sederhana komunitas manusia memerlukan pendidikan. Belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut pelajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara.¹ Pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai, yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya, sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat mencakup seluruh proses hidup dan bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal, *nonformal*, maupun informal, dalam rangka mewujudkan dirinya sesuai tahapan tugas perkembangannya secara optimal, sehingga mencapai suatu taraf kedewasaan tertentu.²

Berdasarkan amanat UUD 1945, maka pengertian pendidikan di sekolah dasar ialah upaya untuk menjelaskan mencerdaskan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta, bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Tujuan pendidikan di sekolah dasar seperti pada tujuan pendidikan nasional dalam pembukaan UUD 1945 ialah mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan yang dimaksud di sini bukan semata-mata kecerdasan yang hanya berorientasi pada kecerdasan intelektual saja, melainkan

¹Esti Ismawati, dkk., *Belajar Bahasa di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), 2.

²Luh Rianti, dkk., "Pengaruh Model *Student Fasilitator And Explaining (Sfae)* Terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA," *Pendidikan dan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2017): 2, <http://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563>.

kecerdasan menyeluruh yang mengandung makna lebih luas. Tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 berbunyi:

“Bertujuan untuk berkembangnya 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.”³

Manusia ialah insan yang dilahirkan dengan sempurna dan diberikan akal fikiran untuk dapat digunakan manusia sebagai jalan kehidupan mereka di dunia. Dijelaskan dalam Hadist yakni:

قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُنْ عَالِمًا أَوْ مُتَعَلِّمًا أَوْ مُسْتَمِعًا أَوْ مُجِبًّا وَلَا تَكُنْ خَامِسًا قَتَلَكَ
(رواه البيهقي)

Artinya: *Rasulullah SAW. bersabda: “Jadilah engkau orang yang berilmu (pandai), atau orang yang belajar, atau orang yang mau mendengarkan ilmu, atau orang yang menyukai ilmu, dan janganlah engkau menjadi orang yang kelima maka kamu akan celaka (H. R. Baihaqi).”*

Kandungan dari isi hadist itu yakni tentang orang yang berilmu. Rasulullah SAW., memerintahkan agar umat muslim ingin menjadi manusia yang berilmu, agar dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki seorang muslim dapat membagikan ilmu yang dimilikinya kepada orang yang berada di sekitarnya. Kebodohan di lingkungannya menjadi beradab dan mempunyai wawasan yang luas, jika tidak menjadi manusia yang pandai dan mengajarkan ilmu pengetahuannya kepada manusia lainnya, maka jadilah manusia yang ingin belajar dari lingkungan dan orang pandai lainnya, jika tidak mampu menjadi orang yang belajar, maka jadilah manusia yang ingin mendengarkan ilmu pengetahuan. Dapat ditegaskan bahwa setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak disengaja, disadari atau tidak disadari. Proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil pembelajaran. Memperoleh hasil yang maksimal, proses belajar

³Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3.

mengajar harus dilakukan secara sadar dan sengaja serta terorganisir dengan baik.⁴

Kualitas mutu pendidikan yang baik sangat dipengaruhi oleh kualitas pendidik dalam mengajar. Pendidik ialah faktor penentu dan utama (determinan) terhadap keberhasilan pembelajaran dan upaya pembaruan pendidikan, sebab mereka berada di garda depan. Pendidik ialah satu di antara pelaku dalam pendidikan melalui jalur sekolah. Pendidikan ialah proses penanaman nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pendidik dan peserta didik ialah dua subjek yang berinteraksi dan membentuk atau menentukan kualitas pembelajaran. Mutu pendidik menunjuk kepada sikap atau kualitas diri, keterampilan, dan pemahaman yang dimiliki seorang yang berkaitan dengan pengajaran dan karakter seseorang. Kualitas berkaitan dengan apa yang diharapkan muncul dalam pribadi seseorang dan apa yang dilakukan seseorang. Tujuan belajar yang utama ialah bahwa apa yang dipelajari itu berguna di kemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat belajar terus dengan cara yang lebih mudah.⁵ Pemilihan metode dan media pembelajaran peserta didik dan pendidik dituntut untuk selalu bisa mengikuti arus perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat. Kemampuan TIK itu tidak dapat dipungkiri banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Kemampuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat. Bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat. Perkembangan dunia *digital* dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik dapat dengan mudah menemukan informasi apapun dan di manapun dengan melalui media *Smartphone*, *tablet*, dan *laptop* yang terkoneksi jaringan internet. Media sebagai satu di antara komponen dalam sistem yang mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. satu di antara komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di

⁴Sardiman, Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 19.

⁵S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 3.

dalam setiap pembelajaran.⁶ Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting sebab dapat menyingkat waktu, artinya pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal baru dan asing bagi peserta didik. Media pembelajaran berupa media presentasi yang dapat dengan mudah diterima ialah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yakni: garis, *symbol*, gambar, gerakan, dan suara. Media yang terdapat lima bentuk informasi ialah gambar hidup (*film*) dan televisi (*Video*), tidak semua jenis televisi dan *film* dapat menyampaikan semua jenis informasi. Pada masa sekarang ini terdapat banyak aplikasi-aplikasi komputer yang diluncurkan, di antaranya yakni: *Geogebra*, *microsoft power point mathematica*, *adobe flash*, *micromedia flash*, dan masih banyak lagi yang seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para pendidik di Indonesia untuk mengembangkan sebagai bahan pembelajaran.⁷ Berdasarkan hasil Penelitian yang dilakukan di SDN 2 Campang Raya Bandar Lampung dan MI Al-Hikmah Bandar Lampung, diketahui bahwa sekolah-sekolah tersebut telah memiliki potensi yang cukup baik dan sudah memiliki fasilitas pembelajaran, dan beberapa pendidik pun sudah paham teknologi, akan tetapi proses pembelajaran masih belum efektif bagi peserta didik sebab media yang dipakai kurang inovatif. Pada saat penelitian, dalam proses pembelajaran pendidik melakukan proses pembelajaran yang bersifat *visual*, seperti hanya menggunakan buku dengan menyampaikan materi. Penggunaan buku tersebut tampilannya kurang menarik dan terkesan monoton, tidak komunikatif dan sulit dipahami oleh peserta didik dan

⁶Supriono, Supriono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD," *Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43, <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>.

⁷Ruhban Masykur, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan *Micromedia Flash*," *Pendidikan Matematik* 8, no. 2 (2017): 188, <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014/0>.

tidak bisa dipakai belajar secara mandiri. Segi materi, media gambar dalam penyampaiannya tidak jelas sebab hanya berupa gambar, sedangkan yang dibutuhkan peserta didik ialah media yang bisa menjelaskan materi dengan tampilan yang menarik seperti gambar yang bergerak disertai suara agar peserta didik lebih memahami materi yang dijelaskan.

Diharapkan dapat membuat inovasi dalam pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik dengan memanfaatkan teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari *teks*, *grafis*, gambar, foto, *audio*, dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi, tidak hanya menggunakan media gambar, pendidik juga menggunakan video akan tetapi video pembelajaran itu belum mengembangkan kemandirian belajar hanya menampilkan materi-materi saja, sehingga membuat peserta didik bosan dan kurang menarik, sementara peserta didik yang melakukan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran video yang menekankan kemandirian belajar, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik, untuk dapat terus maju sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Permasalahan itu secara tidak langsung peserta didik menginginkan pembelajaran yang menarik. Perkembangan zaman yang semakin pesat ini terdapat berbagai macam media yang bisa dipakai. Bertitik tolak dari permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru yang hasilnya efektif dan efisien dalam pembelajaran dan aplikasi yang dapat menjawab masalah itu ialah aplikasi *Kine master*, yang mana cara membuatnya seperti *Power point*, tetapi hasilnya seperti dibuat dengan *flash* lebih hidup dan menyenangkan. Belum ada pendidik yang mengajar menggunakan *Kine master*, membuat video menggunakan aplikasi ini dapat digunakan pada pembelajaran *online* ataupun *offline*.

Kine Master ialah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan mudah sebab dilengkapi berbagai fitur-fitur pilihan karakter yang sangat menarik di antaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih

hidup. Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master* sangat cocok menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, hal ini membuat video pembelajaran lebih terarah dan menarik. *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ialah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master* berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* ini lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pendekatan yang tepat dalam menerapkan video pembelajaran ialah pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, pendekatan *CTL* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Penggunaan pendekatan *CTL*, video yang dihasilkan tidak hanya berupa tontonan saja, tetapi dapat mengarahkan peserta didik dalam menganalisis kasus untuk memperjelas fenomena yang dihadapi dengan teori yang dipelajari. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik. Memahami kutipan dari permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Menggunakan Aplikasi *Kine Master* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI.”**

2) Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sekolah-sekolah tersebut belum pernah menerapkan media video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master* dalam pembelajaran tematik.

2. Peneliti ingin mengetahui respons peserta didik mengenai pengembangan media video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master* dalam pembelajaran tematik.

3) Batasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah, maka dalam hal ini peneliti membatasi permasalahan yang hendak diteliti yakni pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

4) Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan pada media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan aplikasi *Kine Master* kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respons pendidik dan peserta didik pada media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master* kelas IV SD/MI?

5) Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master* kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pada media video berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

3. Untuk mengetahui respons pendidik atau peserta didik pada media video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* pada pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.

6) Manfaat Penelitian

Hasil kajian ini diharapkan bisa memberi manfaat, di antaranya yakni:

1. Bagi Peserta Didik

Video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik peserta didik diharapkan lebih mudah dalam memahami materi, lebih termotivasi dalam proses KBM dan minat belajar terhadap pembelajaran lebih meningkat.

2. Bagi Pendidik

Video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menggunakan aplikasi *Kine Master* pada pembelajaran tematik bisa digunakan sebagai opsi dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menggapai tujuan pembelajaran sehingga bisa memperbaiki nilai peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dapat menyumbangkan ide dalam upaya membuat suatu perbaikan untuk meningkatkan mutu proses hasil belajar peserta didik.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Kata medium merupakan teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu disertai penstrukturan informasi.”⁸ Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu pendidik, dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh pendidik, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.⁹ Dapat disimpulkan bahwa, untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi pembelajaran perlu adanya perantara yaitu sebuah media pembelajaran yang merupakan sebuah perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima pesan. Media komunikasi jelas berkontribusi besar bagi dunia pendidikan, pendidik harus menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan variatif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses serta berorientasi pada prestasi belajar. Penjelasan mengenai media pembelajaran juga terkandung dalam Al-Quran Surah An-Nahl Ayat 44 yang berbunyi:

⁸Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 3.

⁹Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Misykat* 03, no. 01 (2018): 171, <https://www.neliti.com/id/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasl-belajar-siswa>.

﴿يَتَفَكَّرُونَ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ يُنَزَّلَ مَا لِلنَّاسِ لَتُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَا بِالزُّبُرِ بِاللَّيِّنَاتِ﴾

Artinya: *Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah di turunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan (Qs. An-Nahl: 44).*

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki, tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit hingga abstrak.¹⁰ Salah satu faktor penting dalam kegiatan proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.¹¹ Media pembelajaran yang digunakan tidak harus mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan sesuai dengan kebutuhan materi peserta didik, dan apa yang disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam proses penyampaian pesan atau materi pelajaran

¹⁰Issue Synthia Permatasari, Nana Hendra Cipta, Aan Subhan Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move* dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS," *Terampil* 6, no. 1 (2019): 35, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/>.

¹¹Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah ROWOREJO Negeri Keraton Pesawaran," *Terampil* 6, no. 4 (2019): 21, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1804>.

kepada peserta didiknya. Proses tersebut dilakukan agar semua pesan (materi belajar) mudah dimengerti oleh peserta didik, lebih menarik, dan lebih menyenangkan. Peserta didik mendapat pengalaman belajar baru dengan sistem belajar yang lebih berkesan.¹²

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berbagai ragam dan bentuk media pembelajaran dapat di tinjau dari jenisnya, yaitu media *audio*, media *visual*, media *audio visual* dan media interaktif. Berikut penjelasan dari berbagai jenis media tersebut:

a. Media Visual

Yaitu media yang dapat dilihat menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat di proyeksikan berupa gambar bergerak ataupun diam.

b. Media Audio

ialah suatu media yang terkandung suatu pesan yang berbentuk *auditif* yang bisa merangsang perhatian, fikiran, kemampuan, dan perasaan para peserta didik agar mempelajari media pembelajaran, contohnya program Radio dan kaset suara.

c. Media Audio Visual

Merupakan suatu media yang berupa kombinasi *visual* dan *audio* atau dapat diartikan *pandang-dengar*. Contoh dari media ini yaitu program *slide suara (Sound slide)*, video/televise intruksional dan video/televise pendidikan.

d. Media Interaktif Berbasis Komputer

Media interaktif berbasis komputer adalah media tiga dimensi yang dapat menyalurkan informasi dalam bentuk penyajian seperti ciri fisiknya sendiri, bentuk, ukuran, fungsi, warna, dan lain-lain. Media ini terbagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan pengganti. Media interaktif berbasis komputer dapat disimpulkan bahwa media dapat menuntut peserta didik untuk berinteraksi dengan cara melihat maupun mendengar.

¹²Moh. Zaipul Rosyid, Halimatus Sa'diyah, Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019), 7.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat penggunaan media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian peserta didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar peserta didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi.
3. Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain.
4. Media pengajaran dapat membantu perkembangan fikiran peserta didik secara teratur tentang hal yang mereka alami dalam kegiatan belajar mereka.
5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
6. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).¹³

B. Video

1. Pengertian Video

Video sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang sangat efektif dalam menunjang proses terjadinya belajar mengajar di sekolah. Video merupakan salah satu bagian dari media visual yang memproyeksikan pesan melalui berbagai pesan bentuk video, film, maupun gabungan secara keseluruhan atau yang biasa disebut multimedia. Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan media video peserta didik dapat menyimak dan langsung dapat melihat gambar. Media video juga dapat menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik. Video merupakan salah

¹³Netriawati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), 5.

satu jenis media audio visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

2. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video

Tujuan Pembelajaran menggunakan video adalah sebagai berikut:

- a. Tujuan kognitif yaitu untuk mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulus gerak.
- b. Tujuan psikomotorik yaitu memperlihatkan contoh keterampilan gerak.
- c. Tujuan afektif yaitu untuk mempengaruhi sikap dan emosi.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka manfaat pembelajaran menggunakan video dapat memberikan pengalaman pengetahuan kepada peserta didik, memudahkan dalam mengontekstual materi pembelajaran, memudahkan pemberian materi yang berkesan dengan teknis, dan mengefektifkan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

- a. Media Video Memiliki Beberapa Kelebihan, yaitu:
 - 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata.
 - 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
 - 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
 - 4) Lebih realistis, dapat di ulang dan di hentikan sesuai dengan kebutuhan.
 - 5) Memberikan kesan yang lebih mendalam yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.
 - 6) Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.¹⁴
- b. Media video juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:
 - 1) Sebagian peserta didik kurang konsentrasi dalam pembelajaran.

¹⁴Muhammad Aziz Fauzan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais," *Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2, no. 2 (2017): 83, <https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/article/view/15994>.

- 2) Sebagian peserta didik kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang ada pada video, karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah.
- 3) Penjelasan dari video membuat peserta didik kurang menguasai materi secara rinci.
- 4) Kurangnya penekanan dan pengulangan saat mengajar menggunakan media video.

C. Contextual Teaching and Learning(CTL)

1. Pengertian *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Pendekatan *Contextual teaching and Learning (CTL)* merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong pendidik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.¹⁵ Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu jenis proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan. Pembelajaran *CTL*, pendidik mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuannya dengan penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu *CTL*. Model *CTL* merupakan konsep belajar dimana pendidik mengajar peserta didik ke dalam permasalahan nyata dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan kejadian yang sering di jumpai dalam kehidupan sehari-hari.¹⁶ Keunggulan dari pendekatan *CTL* yaitu sebuah pembelajaran yang mengutamakan minat dan pengalaman peserta didik, atas dasar ini peserta didik dapat lebih menghargai dan menempatkan konsep yang dipelajari dalam memori jangka panjang.

2. Prinsip-Prinsip *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

¹⁵Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 88.

¹⁶Siti Nur Azila, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)* Berbantuan Wayang Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Natural Science Education Research* 1, no. 2 (2018): 156, <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/download/4264/3497>.

CTL memiliki 6 prinsip yang menjadi dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran kontekstual, di antara nya:

a. *Konstruktivisme*

Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) dari pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan di bangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya di perluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

b. *Inquiry*

Inquiry merupakan proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penelusuran melalui proses berfikir yang sistematis. Pengetahuan bukan hanya hasil dari ingatan, tetapi hasil dari proses kita sendiri dalam menemukan pengetahuan.

c. Bertanya

Belajar adalah tentang bertanya dan menjawab pertanyaan. Proses pembelajaran melalui *CTL*, pendidik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi mendorong peserta didik untuk dapat menemukan jawabannya sendiri. Pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya berguna untuk menggali informasi tentang kemampuan peserta didik dalam menguasai materi, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, merangsang keingintahuan peserta didik tentang hal-hal tertentu, memungkinkan peserta didik untuk fokus pada apa yang diinginkan, dan membimbing peserta didik untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

d. *Pemodelan*

Prinsip pemodelan merupakan suatu proses pembelajaran yang mempragakan sesuatu yang dapat dicontoh oleh peserta didik. *Modelling* merupakan prinsip yang cukup penting dalam pembelajaran *CTL*. Hal ini karena melalui pemodelan, peserta didik terhindar dari pembelajaran yang teoritis dan abstrak yang menyebabkan terjadinya verbalisme.

e. Refleksi

Refleksi merupakan proses menyimpan pengalaman belajar dengan cara mengurutkan kembali peristiwa, pengalaman belajar termasuk dalam struktur kognitif peserta didik yang nantinya akan menjadi bagian dari pengetahuannya. Proses pembelajaran CTL, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan atau mengingat kembali apa yang telah terjadi di akhir proses pembelajaran. Peserta didik di berikan kebebasan untuk menjelaskan pengalamannya sendiri sehingga peserta didik dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya.

f. Penilaian nyata (*autentic assesment*)

Penilaian nyata adalah proses pendidik mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar peserta didik.

3. Teori Belajar Yang Mendasari Pendekatan CTL (*Contextual Teaching And Learning*)

Teori-Teori Yang Mendasari Pendekatan CTL (*Contextual Teaching And Learning*) Yakni:

1) Teori Belajar Bermakna *Ausubel*

Ausubel mengemukakan bahwa untuk mengoptimalkan perolehan, pengorganisasian dan mengungkapkan pengetahuan baru dapat dilakukan dengan membuat pengetahuan baru itu bermakna bagi peserta didik belajar. Hal itu dapat dilakukan dengan mengaitkan pada pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik sebelumnya.

2) Teori Belajar *Piaget*

Pandangan *piaget* bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, mencari keseimbangan antara apa yang mereka rasakan dan mereka ketahui pada satu sisi dengan apa yang mereka lihat suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan persoalan.

3) Teori Belajar *Vygotsky*

Pandangan *vygotsky* perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang sesuai dengan teori sosiogenetis. Dimensi kesadaran sosial bersifat primer. Dimensi individualnya bersifat

derivatif atau turunan dan bersifat sekunder, artinya pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya.

4) Teori *Free Discovery Learning* dari *brunner*

Brunner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang dengan teorinya yang disebut *Free Discover Learning*. *Brunner* mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan yakni enaktif, ikonik, dan simbolik.¹⁷

4. Kelebihan dan Kekurangan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Pendekatan CTL (*Contextual Teaching and Learning*) memiliki kelebihan dan kekurangan yakni:

- 1) Kelebihan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)
 - a) Pembelajaran kontekstual dapat menekankan aktivitas berfikir peserta didik secara penuh baik fisik maupun mental.
 - b) Pembelajaran kontekstual dapat menjadikan peserta didik belajar bukan dengan menghafal, melainkan proses berpengalaman dengan kehidupan nyata.
 - c) Kelas dalam kontekstual bukan sebagai tempat untuk memperoleh *informs*, melainkan sebagai tempat untuk menguji data hasil temuan mereka di lapangan.
 - d) Materi pelajaran ditentukan oleh peserta didik sendiri bukan hasil pemeberian dari orang lain.
- 2) Kekurangan CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

¹⁷Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 110.

Penerapan kontekstual ialah pembelajaran yang kompleks dan sulit dilaksanakan dalam konteks pembelajaran selain itu juga membutuhkan waktu yang lama.

D. Kine Master

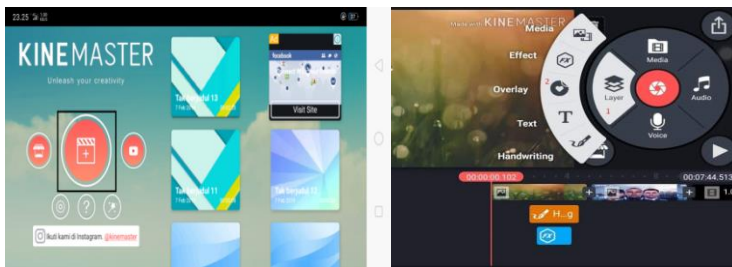
1. Pengertian Kine Master

Aplikasi Video editor yang banyak digunakan untuk melakukan *editing* video adalah *Kine Master*. Meskipun banyak aplikasi video editor lainnya, namun *Kine Master* relatif mudah digunakan, *interfacenya* yang memudahkan pengguna melakukan *editing* menjadi pilihan utama, juga memiliki *fitur editing*.¹⁸ *Kine Master* merupakan aplikasi edit video mudah dan sederhana, yang dapat dengan mudah di *download* di *geogle playstore*, *Kine Master* dapat mempermudah *pendidik* untuk menghasilkan video buatan sendiri, dengan menyesuaikan materi pada proses pengajarannya. Cara penggunaan *Kine Master* dapat dengan mudah *pendidik* mencari di *youtube* atau belajar otodidak pada aplikasi tersebut. Aplikasi *software Kine Master* merupakan perantara *pendidik* untuk menjelaskan materi, dalam Al-Quran Q.S An-nahl ayat 89 Allah menerangkan bahwa Al-Quran sebagai petunjuk dan perantara.

Artinya: (dan ingatlah) akan hari (ketika) kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan kami turunkan kepadamu Al-kitab (Al-Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri” (Qs. An-Nahl: 89).

Ayat tersebut mengajarkan kita untuk menggunakan suatu alat untuk perantara atau media dalam menjelaskan segala sesuatu, adapun contoh aplikasi dari *Kine Master*.

¹⁸Su Rahman, *Buku Pintar Video Editing di Android* (Jakarta: Gramedia, 2020), 4.



Gambar 1

Gambar Tampilan Depan Aplikasi *Kine Master*.

Berdasarkan gambar 1 dapat kita lihat berbagai video yang sudah kita buat akan muncul di beranda dan video yang sudah kita hasilkan dapat kita edit dan perbarui kembali. *Kine Master* adalah editor video profesional yang berfitur lengkap untuk android, mendukung banyak lapisan video, gambar, dan teks serta pemotongan dan pemangkasan yang presisi, *audio multitrack*, kontrol *volume* yang tepat, *filter LUT* warna dan lainnya. *Kine Master* merupakan aplikasi yang digunakan untuk pengolahan video, dengan aplikasi ini pendidik dapat membuat video hanya dengan menggunakan perangkat *smartphone*. Fitur-fitur di aplikasi *kine Master* sudah sangat lengkap layaknya menggunakan aplikasi *editing* video seperti *adobe premiere*, *windows movie maker*, *wondershare filmora* dan lain sebagainya. Beberapa fitur *Kine Master* yang dapat digunakan untuk mengolah video antara lain:

a. Project Assistant

Fitur *Kine Master* yang satu ini memungkinkan pendidik untuk membuat sebuah *project* video *step by step*, mulai dari memilih video yang akan diedit, memilih tema, memasukan filter, audio sampai merender hasil *editing* video, adanya fitur ini sangatlah membantu pendidik menggunakan aplikasi *Kine Master*.

b. Dukungan Media

Kine Master mendukung hampir semua jenis format media, untuk dapat memasukan media ke aplikasi ini sangatlah mudah

karena seluruh media yang tersimpan di *smartphone* atau di memori *eksternal* akan di tampilkan dalam jendela yang sama dan di pisahkan berdasarkan *directori* penyimpanan.

c. Audio

Kine Master juga dilengkapi dengan musik latar yang cukup banyak, sehingga akan memberikan kemudahan untuk pendidik yang ingin memberikan *background* suara baik melalui *Music Assets*, *SFX Assets*, Rekaman atau dengan menggunakan musik yang tersimpan dalam memori *smartphone* sobat.

d. Teks

Tak lengkap rasanya apabila sebuah aplikasi *editing* video tidak dilengkapi dengan fitur *text editor*, *Kine master* memiliki fitur untuk menambah dan memanipulasi teks dengan berbagai macam jenis *font* dan gaya, sehingga akan membuat hasil edit video dengan menggunakan aplikasi *Kine master* menjadi lebih sempurna.

e. Tema

Bagi pengguna aplikasi *Kine master* tidak perlu khawatir kesulitan untuk membuat sebuah video yang menarik, karena *Kine master* telah dilengkapi dengan 4 tema yang dapat sobat masukan ke dalam project video sobat, di antaranya *Basic*, *On-Stage*, *Serene* dan *Trave*.

f. Tool Editing

Aplikasi *Kinemaster* juga dilengkapi dengan *tool editing* yang cukup lengkap, seperti: *Cut*, *Copy*, *Crop*, *Trimming*, *Color adjustment* dan masih banyak lagi yang lain.¹⁹

2. Kekurangan dan Kelebihan *Kine Master*

a) Kelebihan *Kine Master*

¹⁹Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*," *Tadris* 2, no. 2 (2017): 122, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/2177>.

Yaitu mudah digunakan, sebagai contoh penggunaan layer di aplikasi *Kine Master* lebih mudah dari pada *Power direction* karena sudah dipastikan untuk membuat hasil video yang bagus membutuhkan beberapa layer video, *Kine Master* lah yang terbaik. Kelebihan *Kine Master* yang berikutnya yaitu karena fiturnya lebih lengkap. Memang ada beberapa fitur yang cukup penting yang tidak ada di *Kine Master* tetapi di *power direction* ada, tetapi karena fitur-fitur yang berguna lebih banyak di *Kine Master* pilihan yang paling tepat untuk melakukan *editing* video.

b) Kekurangan *Kine Master*

Untuk kekurangan *Kine Master* yaitu kualitas *Rendering* video jelas dibatasi. Hal ini dikarenakan aplikasi *Kine Master* memiliki fitur pengujian perangkat keras, jika spesifikasi perangkat tidak mumpuni maka akan langsung terdeteksi resolusi maksimal, yang bisa dirender dengan perangkat yang digunakan. Terkadang di beberapa versi aplikasi *Kine Master layer* media tidak ada hanya foto dan gambar saja.

3. Langkah-Langkah Dalam Menggunakan Aplikasi *Kine Master*

1. Masuk ke aplikasi *Kine Master*
 - Pastikan sudah menginstal *Kine Master* sehingga kita bisa masuk ke aplikasinya.
2. Klik untuk masuk ke dalam *project manager*.
3. Selanjutnya pilih aspek rasio menggunakan aspek rasio 16:9 untuk semua video nantinya.

E. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran adalah kegiatan seorang anak untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Tematik adalah konsep umum yang dapat mengumpulkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata

pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya.²⁰ Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan pendidik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya.²¹ Pada dasarnya anak belajar berkat interaksinya dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Interaksi demikian anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Anak berinteraksi dengan lingkungannya ini ia belajar banyak hal, dari subjek matematik, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, sampai humaniora. Ilmu-ilmu sebagai mana disebutkan di atas ada di masyarakat dan lingkungan sekitar anak, baik ilmu itu sebagai konsep yang diwacanakan oleh masyarakat maupun praktik dan penerapan ilmu-ilmu tersebut.

Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Secara sederhana apa yang dimaksudkan dengan pembelajaran tematik adalah kegiatan pendidik bagaimana seorang pendidik secara individual atau secara kelompok dapat menemukan keilmuan yang holistik. Pembelajaran tematik anak didik dapat membangun kesalingterkaitan antara satu pengalaman dengan pengalaman lainnya atau pengetahuan dengan pengetahuan lainnya atau antara pengetahuan dengan pengalaman sehingga memungkinkan pembelajaran itu menarik. Salah satu alasan yang mungkin bisa dikemukakan bahwa setiap anak didik mendapat tambahan satu informasi (baik berupa pengetahuan

²⁰Fauzan, Fauzan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HDTS (Higher Order Thinking Skilss)* (Yogyakarta: Samudera Biru, 2019), 6.

²¹Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik di kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta," *Tadris* 02, no. 2 (2017): 140, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/2142>.

maupun pengalaman) akan selalu terhubung dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ia miliki baik secara asimilatif maupun secara akomodatif.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Suatu model pembelajaran tematik di sekolah dasar, sebagaimana menurut pusat kurikulum departemen pendidikan nasional tahun 2006, memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman langsung.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran.
- e. Bersifat fleksibel.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.²²

3. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik terpadu memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b. Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama
- c. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Lebih semangat dan bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata.

²²Lailatul Usriyah, "Problematika Implementasi Pembelajaran Tematik Integratif di Lembaga Pendidikan Dasar Islam," *Tadris* 13, no. 2 (2018): 193, <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/tadris/article/download/1678/1292/>.

- f. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema/subtema yang jelas.
- g. Pendidik dapat menghemat waktu, karena muatan mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
- h. Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar atau mengarahkan pada peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pentingnya pembelajaran tematik diterapkan di sekolah dasar karena pada umumnya peserta didik pada tahap ini masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik), perkembangan fisiknya tidak pernah bisa dipisahkan dengan perkembangan mental, sosial, dan emosional. Pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan dan juga kelemahan yang diperolehnya. Keuntungan yang dimaksud yaitu:

- 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Pembelajaran tematik di atas memiliki beberapa keuntungan sebagaimana dipaparkan juga terdapat beberapa kekurangan yang diperolehnya, kekurangan yang ditimbulkan yaitu:

- 1) Pendidik dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.

- 2) Tidak setiap pendidik mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam satu mata pelajaran yang tepat.

Pembelajaran tematik menawarkan model-model pembelajaran, yang menjadikan aktivitas pembelajaran itu relevan dan penuh makna bagi peserta didik, baik aktivitas formal maupun informal. Pembelajaran tematik dirancang dalam rangka meningkatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal, dengan cara mengangkat pengalaman anak didik, yang mempunyai jaringan dari berbagai aspek kehidupannya serta pengetahuannya. Pembelajaran tematik anak didik diharapkan mendapatkan hasil belajar, yang optimal, maksimal, dan menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran yang lain. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik, dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih, untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari, dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

F. Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yakni sebagai berikut:

1. Dwina Permata Sari, (2021) skripsi berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Melalui Penerapan Media Video Animasi." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VI SD Negeri 32 Prabumulih dalam memahami materi operasi hitung pecahan pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi. Data kemampuan peserta didik dalam menggunakan lembar observasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata nilai *post-test* pada siklus pertama adalah 70,24, dengan pesentase peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 67%. Pada siklus kedua diperoleh rata-rata nilai *post-test* adalah

83,57%, dengan presentase peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 86%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, penerapan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika operasi hitung pecahan.

2. Oni Anggraini, (2021) skripsi berjudul “Upaya Pendidik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Animasi Berbasis *Kine Master* Di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi,” dalam penelitian tersebut penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Kine Master*, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi. Sangat disarankan kepada pendidik kelas atau pendidik mata pelajaran yang mengajar, untuk menggunakan media pembelajaran video animasi ini. Dikarenakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan perubahan yang signifikan, memungkinkan peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam proses belajar. Dilihat dari hasil penelitian yang diperoleh pada setiap siklus, rata-rata prasiklus adalah, mencapai presentase 65% dari 16 peserta didik, dan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 7 orang mencapai presentase 43%, peserta didik yang belum tuntas sebanyak 9 orang dengan presentase 56%. Masuk ke siklus I dengan rata-rata 69% yang diikuti 16 peserta didik. Tahap siklus I peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang, dengan presentase 62%, kemudian peserta didik yang belum tuntas sebanyak 6 orang dengan presentase 37%, dalam tahap siklus I belum bisa dikatakan tuntas. Dikarenakan belum mencapai kriteria minimum, maka lanjut pembelajaran siklus ke-II dengan rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik mencapai 81% yang diikuti 16 peserta didik. Peserta didik yang tuntas sebanyak 14 orang dengan presentase 87%, dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 2 orang dengan presentase 12%. Tahap pembelajaran siklus ke-II sudah dikatakan berhasil, karena sudah mencapai kriteria minimum (KKM).

3. Jumardi Sanne, (2019) skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Audio Visual* Berbantuan Aplikasi *Kine Master* Di Kelas VII Mts-SA Madrasatul Qur’aniyah Batulayar Lombok Barat Tahun Ajaran 2019/2020,” dalam penelitian tersebut hasil dari pengembangan media *audiovisual* dalam pembelajaran IPA MTs-SA Madrasatul Qur’aniyah Desa Sandik, Kecamatan Batulayar Kabupaten Lombok Barat di kelas VIIIB dengan tema materi “zat dan wujudnya,” dinyatakan baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Ditunjukkan dengan penelitian oleh ahli materi pada aspek pembelajaran dan aspek isi materi, yang terdiri dari 10 indikator penilaian memberi kriteria baik pada 7 indikator penilaian, dan 3 indikator dengan kriteria cukup. Penilaian oleh ahli media dari kelayakan aspek: kebahasaan, kelayakan penyajian, aspek media terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, yang terdiri dari 22 indikator penilaian, memberi penilaian dengan kriteria sangat baik pada 2 indikator penilaian, 19 indikator dengan kriteria baik, dan 1 indikator dengan kriteria cukup. Pendidik menilai penggunaan media pembelajaran berbasis *audio visual* di dalam dan di luar kelas sangat dibutuhkan oleh peserta didik, dalam konteks pembelajaran masa kini, guna menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan untuk peserta didik.

Berawal dari penelitian di atas peneliti berkeinginan untuk mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan media yang sama pada mata pelajaran yang berbeda, yaitu pada pembelajaran tematik pada peserta didik kelas IV SD/MI. Pemilihan mata pelajaran yang berbeda oleh peneliti didasarkan pada kecocokan media yang peneliti gunakan. Peneliti akan mencoba mengimplementasikan media video pembelajaran *Kine Master* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* agar dapat memudahkan peserta didik menerima materi yang diberikan oleh pendidik.

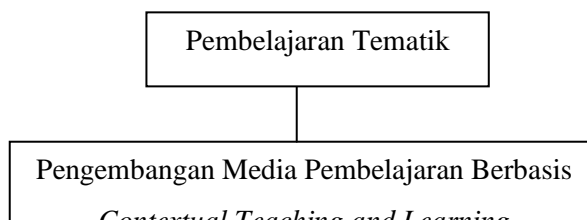
G. Kerangka Berfikir

Pada latar belakang yang telah dipaparkan mengenai pra penelitian bahwasanya pada harapan proses pembelajaran peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan, yang diduga karena pembelajarannya kurang menarik dan para pendidik hanya mengandalkan buku pedoman yang tersedia dari pemerintah dan hanya membuat video berupa tulisan-tulisan tanpa adanya inovasi lain untuk mengembangkan media pembelajaran. Berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan hasil penelitian yang relevan di atas, maka diperlukan solusi yang tepat dengan cara mengembangkan suatu media, yang tidak membuat peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran tematik yaitu, mengembangkan suatu video pembelajaran berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master*.

Pengembangan video pembelajaran dengan berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master*, peneliti **pertama** mempelajari potensi dan masalah yang didapat; **kedua** mengumpulkan data yang mendukung untuk digunakan sebagai data awal; **ketiga** mendesain produk; **keempat** validasi desain dengan beberapa ahli yaitu: ahli media, bahasa dan materi, untuk mengetahui keakuratan isi video pembelajaran; **kelima** perbaikan desain produk yang telah divalidasi dan produk diujicobakan di lapangan. Berdasarkan pemaparan di atas peneliti bertujuan mengembangkan suatu video pembelajaran tematik dengan berbasis *Contextual Teaching and Learning* menggunakan aplikasi *Kine Master*, sebagai kebutuhan peserta didik agar lebih baik, dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam memahami pembelajaran terutama pada pembelajaran tematik.

Di bawah ini kerangka berfikir penelitian yang didesain dalam bentuk gambar, yaitu sebagai berikut:

TABEL 1
Bagan Kerangka Berfikir



DAFTAR RUJUKAN

- Arofah Rahmat Hari Cahyadi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa*, no. 3 (2019): 37. <http://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563>.
- Aziz Fauzan Muhammad. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais." *Dinamika Vokasional Teknik Mesin 2*, no. 2 (2017): 83. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/article/view/15994>.
- Fauzan, Fauzan, Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Yogyakarta: Samudera Biru. 2019.
- Hidayah Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah ROWOREJO Negeri Keraton Pesawaran." *Terampil 4*, no. 1 (2017): 3546. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/180>.
- Hidayati Amalia Sholikh, Eka Pramono Adi, Henry Praherdhiono. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang." *Jinotep 6*, no. 1 (2019): 6. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/7401>.
- Ismawati Esti, Faraz Umaya, Belajar Bahasa Di Kelas Awal. Yogyakarta: Ombak. 2017.
- Masykur Ruhban, Nofrizal, M. Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan *Micromedia Flash*." *Pendidikan Matematik 8*, (2017): 188. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/aljJabar/article/view/2014/0>.
- Nasution S, Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara. 2017.
- Netriawati, Mai Sri Lena, Media Pembelajaran Matematika. Bandar Lampung: Permata Net. 2017.
- Nurrita Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat 3*, (2018): 171. <https://www.neliti.com/id/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasl-belajar-siswa>.

- Nur Azila Siti, Laila khamsatul Muharrami, Wiwin Puspita Hadi, Fatimatul Munawaroh. "Penerapan Model Pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*) Berbantuan Wayang Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Natural Science Education Research* 1, (2018): 156. <https://journal.trunojoyo.ac.id/nser/article/download/4264/3497>.
- Rahman Su, Buku Pintar Video *Editing* di Android. Jakarta: Gramedia. 2020.
- Rianti Luh, Lukman Nulhakim. "Pengaruh Model *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA." *Pendidikan dan Sekolah Dasar* 3, (2017): 2. <http://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563>.
- Sardiman, Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Depok: Rajawali Pers. 2018.
- Sohibun, Filza Yulina Ade. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*." *Tadris* 2, no. 2 (2017): 122. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/2177>.
- Sudjono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2019.
- Sugiono, Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sugiyono, Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta. 2017.
- Supriono, Supriono. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Pendidikan Dasar* 2, (2018): 43. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>
- Suryani Nunuk, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2019.
- Syaifudin Mohammad. "Implementasi Pembelajaran Tematik dikelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta." *Tadris* 2, no. 2 (2017): 140. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/2142>.
- Synthia Isue Permatasari, Nana Hendra Cipta, Aan Subhan Pamungkas. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Hands Move*