

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA PELAJARAN TEMATIK DI SD

Oleh

AN Nisaa Zukhrufatul Jannah¹, Friska Amalia Fahra², Noor Khalisatur Rahmah. AR³,
Wantini⁴

Universitas Ahmad Dahlan

E-mail: an2000031091@webmail.uad.ac.id¹

ABSTRACT

Learning media that are widely used in schools are audio-visual based media, such as videos and movies, which can be accessed through smartphone devices or computers in addition. This research aims to discuss the use of videos in thematic learning in elementary schools. The method used in this research is a type of library research by conducting literature studies with a qualitative approach. The subject of this research is the video-based learning models used such as animated videos and scribe and the benefits of video-based learning. The results of this study explain that video learning media as a method in elementary school thematic learning, it is hoped that teachers will be more able to express the creativity and innovation that exists in themselves, so that thematic learning can be more varied, for example the use of animated video media and scribe video media to provide a pleasant learning experience for students.

Keywords: *Learning Model, Learning Video, Thematic.*

I. PENDAHULUAN

Media memiliki peran penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran supaya dapat meningkatkan antusiasme dan dorongan siswa dalam proses pembelajaran, agar tidak mengalami perasaan bosan pada saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu untuk membantu siswa dalam memahami materi pembahasan dalam pembelajaran, selain itu diharapkan dengan adanya media siswa mengalami peningkatan kualitas pada setiap agenda pendidikan sekolah. Jenis informasi lain yang disusun secara visual atau verbal. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, agar tidak menjadi suatu kegiatan yang membosankan, dan pemanfaatannya sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan siswa dalam memperoleh

hasil belajar. Definisi lain dari media pembelajaran mengatakan bahwa Media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana yang digunakan untuk mentransfer materi pelajaran, seperti buku, rekaman audio, rekaman video, film, presentasi slide, foto, ilustrasi, grafik, dan beragam alat lainnya. Dari pernyataan tersebut maka media merupakan komponen sumber belajar jasmani yang berisi bahan pembelajaran, dan dapat merangsang siswa untuk belajar

Media pembelajaran yang banyak dipakai di sekolah adalah media yang berbasis audio visual, misalnya video dan film, yang dalam penggunaannya dapat diakses melalui perangkat smartphone atau komputer. Adapun hal lainnya, peranan media dalam kegiatan pembelajaran dapat menyelesaikan permasalahan perbedaan pengalaman pribadi siswa yang satu dengan yang lain,

media pembelajaran memiliki kemampuan untuk memperlihatkan objek-objek kecil dan langka yang dapat diamati dengan lebih mudah, dan dalam hal itu media pembelajaran merupakan bagian penting untuk mencapai tujuan. Tujuannya agar proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Saat ini ditemukan bahwa "kualitas guru sebagai tenaga pengajar belum mampu memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, padahal terdapat berbagai pendapat mengenai pengertian dan pentingnya peran perangkat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. menunjang kegiatan mengajar bagi seorang guru.

Ketidakmampuan pemanfaatan media sebagai teknologi dalam pembelajaran disebabkan oleh belum meratanya penguatan dan pengembangan bidang pendidikan di Indonesia. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kualitas pendidikan di kota dan desa, terkait aspek infrastruktur, dan terbatasnya jumlah guru yang tidak memenuhi standar sekolah menyebabkan ketidaksihinggaan alokasi guru pada mata pelajaran tertentu.

Menyikapi perkembangan teknologi yang berdampak pada ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, kini media pembelajaran mengalami perkembangan yang dinamis, dengan banyak inovasi baru yang terus muncul di dalamnya, salah satunya dengan menggunakan media video pembelajaran. Media pembelajaran video merupakan jenis audio visual media yang artinya media dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan dan didengar dengan menggunakan indera dan alat bantu dengar. Sebagai media pembelajaran, video merupakan langkah yang efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran massal, baik secara individu maupun kelompok. (Supriyadi, 2013).

Sehubungan dengan hal tersebut, kegiatan pembelajaran sering kali

dilakukan melalui pemutaran video yang diambil secara acak dan sistematis dalam suatu forum diskusi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video di sekolah bukanlah yang pertama kali, sebelumnya sudah banyak guru yang menerapkan media dalam kegiatan pembelajarannya, hal ini dilakukan untuk tidak mempersulit siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis video dijelaskan dalam penelitian Maheasy (2018) bahwa perangkat dapat berperan sebagai alat untuk membantu menjelaskan materi pembahasan melalui ilustrasi suatu peristiwa sehingga siswa dapat mengingat setiap bagiannya, dan adapun hal lainnya yaitu penggunaan media dalam operasi relatifnya. mudah dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja baik oleh guru yang bersangkutan maupun siswa.

Namun dalam penggunaan video sebagai media pembelajaran sering ditemukan berbagai kendala diantaranya, ukuran file video yang terlalu besar sehingga tidak dapat diupload ke media perantara whatsapp, bahkan pada beberapa kasus file video tidak dapat diupload. dibuka, dan ditemukan permasalahan lapangan lainnya berupa pemutaran media pembelajaran yang kurang maksimal karena memerlukan jaringan internet untuk memainkannya. Sesuai dengan temuan yang diungkapkan dalam penelitian Aminudin (2014), yang menyatakan bahwa saat ini tidak semua guru memiliki tingkat kemampuan yang setara dalam mengatur proses pembelajaran mereka. penelitian ini akan membahas tentang penggunaan video pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

II. METODELOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *library research* dengan melakukan studi literatur dengan menggunakan prosedur disarankan oleh Cooper (1988). Penelitian dengan

pendekatan literatur ini akan memfokuskan pada analisis sistematis dan komprehensif terhadap kajian-kajian, teori-teori, temuan-temuan terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan ini akan mengintegrasikan informasi dari berbagai sumber terpercaya seperti artikel ilmiah, buku-buku akademik, dan sumber-sumber elektronik lainnya. Selain itu, memaparkan kriteria inklusi dan eksklusi yang digunakan untuk memilih literatur yang relevan serta menjelaskan alasan di balik pengambilan keputusan tersebut.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal online di google scholar atau google cendekia. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian adalah pembelajaran tematik, video pembelajaran, dan model pembelajaran dari hasil penelusuran ini ditemukan 25 jurnal online yang akan kami analisis untuk terbentuknya hasil dari pembahasan judul kami.

III. PEMBAHASAN

A. Penggunaan Teknologi

Pada tahun 2000, Asosiasi Pendidikan Teknologi Internasional menetapkan definisi formal untuk literasi teknologi: "Literasi teknologi adalah kemampuan untuk menggunakan, mengelola, menilai, dan memahami teknologi" (International Technology Education Association, 2000, hal. 7). Banyak penulis (Mentzer & Becker, 2010; Gamire & Pearson, 2006; Pearson & Young, 2002) menyatakan tema pemersatu, terkait dengan literasi teknologi, adalah bahwa orang-orang yang melek teknologi dapat berfungsi dalam masyarakat teknologi modern. Salah satu elemen yang sering terjadi yang terkandung dalam pembahasan literasi teknologi adalah konsep kompetensi teknologi. Autio dan Hansen (2002) mendefinisikan kompetensi teknologi sebagai keterkaitan antara kemampuan teknis di bidang psikomotorik, kognitif, dan afektif. Para

peneliti (Layton, 1994; Autio, 2011) juga telah menetapkan tiga komponen yang dianggap sebagai dimensi kompetensi teknologi: 1) pengetahuan teknologi didefinisikan sebagai mengetahui sesuatu tentang konsep, prinsip, dan koneksi teknologi serta sifat dan sejarah teknologi; 2) keterampilan teknologi diartikan sebagai kemampuan sentuhan dan kinestetik serta kecerdasan praktis (sering disebut keterampilan psikomotorik); dan 3) kemauan teknologi diartikan sebagai sikap aktif dan giat terhadap teknologi. Penting bagi fakultas pendidikan teknologi, khususnya yang mengajar siswa sekolah menengah, untuk memahami bahwa siswa saat ini memiliki pengetahuan, keahlian, dan pemahaman yang sangat berbeda baik dalam literasi maupun kompetensi teknologi. Konsep pengetahuan teknologi, keterampilan, dan kemauan harus dipertimbangkan ketika pendidik STEM melanjutkan upaya untuk meningkatkan prestasi siswa dalam lingkungan pendidikan berbasis reformasi.

Penggunaan teknologi untuk melibatkan siswa baru-baru ini menjadi topik penelitian, namun terdapat banyak sumber daya yang tersedia dan literatur telah berkembang secara signifikan dalam lima tahun terakhir. Terdapat bukti kuat bahwa menggabungkan teknologi, apa pun jenisnya, di dalam kelas sebagai alat pembelajaran akan meningkatkan hasil pembelajaran dan pendidikan siswa. Gulek dan Demirtas (2005) menyediakan laptop kepada siswa dan mengamati peningkatan kerja kolaboratif, keterampilan penelitian yang lebih baik, kuantitas dan kualitas tulisan yang melimpah, dan cenderung waktu yang dihabiskan lebih banyak untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Caruso dan Kvavik (2005) menemukan bahwa siswa cenderung menggunakan teknologi untuk kenyamanan baik untuk kegiatan akademik maupun sosial. Selain itu, para peneliti ini menemukan bahwa

kepemilikan laptop meningkat lebih dari 10% dari tahun 2004 hingga 2005. Siswa yang menganggap instruktur mereka sebagai pengguna teknologi yang efektif melaporkan keterlibatan yang lebih besar dalam kursus, lebih tertarik pada materi pelajaran, dan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep kompleks (Caruso & Kvavik, 2005).

Penggunaan teknologi di ruang kelas mempunyai dampak yang jauh lebih besar dibandingkan hanya memberi manfaat pada populasi siswa saja. Gulek dan Demirtas (2005) melaporkan bahwa guru yang menerapkan teknologi di kelas umumnya memiliki pendekatan konstruktivis dalam mengajar. Mereka juga berpendapat bahwa penggunaan teknologi membuat guru merasa lebih berdaya di kelas dan akibatnya menghabiskan lebih sedikit waktu mengajar karena siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah berbasis pemikiran kritis, pembelajaran aktif, dan interaksi dengan sesama siswa.

Saat ini, pendidik K-12 dihadapkan pada tantangan baik dalam literasi maupun kompetensi teknologi. Salah satu tugas terbesar yang dihadapi para pendidik adalah bagaimana mendidik dan melibatkan siswa yang hidup di dunia dengan “teknologi digital terkait informasi dan komunikasi yang ada di mana-mana (misalnya web, perangkat genggam, telepon seluler, dan konsol game)” (Spires dkk., 2008, hal.497). McGlynn (2008) percaya bahwa keterlibatan siswa adalah kunci motivasi akademik, ketekunan, dan penyelesaian gelar. Tentu saja siswa yang terlibat lebih besar kemungkinannya untuk menjadi melek teknologi dan kompeten. Para peneliti dari disiplin pendidikan teknologi (Koch & Sanders, 2011; Jonassen, 2000; Todd, 1999; Williams, 2000) menemukan bahwa keterlibatan sering kali maksimal jika siswa dihadapkan pada kurikulum berbasis proyek langsung yang mengharuskan mereka menyelesaikan masalah. masalah.

Siswa yang diberi tugas yang memberi mereka kesempatan untuk mengamati, mengevaluasi, berkomunikasi, memberi contoh, menghasilkan ide, meneliti/menyelidiki, menghasilkan, dan mendokumentasikan keberhasilan/kegagalan seringkali mengarahkan diri sendiri dan terlibat (Williams, 2000; Koch & Sanders, 2011).

Menurut Spires et al., (2008) siswa ingin sekolah mereka terlihat lebih mirip dengan dunia di sekitar mereka. Mereka menginginkan benda-benda di lingkungan mereka yang menginspirasi dan memotivasi mereka untuk belajar dan berprestasi. Dalam sebuah penelitian baru-baru ini, ketika siswa sekolah menengah diminta untuk mendeskripsikan lingkungan pendidikan ideal mereka, mereka mendeskripsikan sekolah yang memiliki teknologi nirkabel, lingkungan kerja yang fleksibel, dan area kerja yang meniru tempat kerja saat ini (Edwards, 2007). Jelasnya, beberapa peneliti percaya bahwa institusi pendidikan di semua tingkatan, terutama di sekolah menengah, harus fokus pada penciptaan lingkungan belajar yang meniru lingkungan profesional di mana siswa suatu hari nanti dapat bekerja.

B. Strategi tematik

Pengajaran tradisional didasarkan pada unit, mata pelajaran, bab, bagian untuk elemen desain pembelajaran; Karakter guru disampaikan dalam satuan-satuan yang tersusun tersebut kepada siswa dengan metode fragmentaris dan satu arah. Namun, pengajaran tematik menggunakan tema untuk mengatur kurikulum (Funderstanding.com, 2011). Strategi pengajaran tematik didasarkan pada gagasan bahwa biasanya berkaitan dengan pengalaman hidup pelajar dan dengan demikian dengan mudah meningkatkan minat dan keterlibatan pelajar dalam konten.

Pengajaran tematik melibatkan penggunaan tema sebagai titik bintang bagi peserta didik, memperkuat ikatan

dengan pengetahuan. Dalam metode ini, guru akan efisien menerapkan strategi untuk melibatkan siswa bukan hanya dengan cara yang menghibur atau menyenangkan, tetapi juga untuk menghubungkan ide-ide abstrak dengan pemahaman mereka secara mendalam. Seorang pendidik perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai konten pembelajaran dan kesadaran akan konsep-konsep yang perlu diajarkan serta metode terbaik untuk menyampaikannya. Selain itu, penting bagi guru untuk memahami bagaimana siswa belajar, apa yang mereka ketahui sebelumnya, dan sejauh mana mereka perlu belajar lebih lanjut. (Honiotes, 2011).

Dalam kegiatan pengajaran tematik, untuk merancang kurikulum, metode pengajaran, dan penilaian, guru akan mengintegrasikan banyak mata pelajaran terkait di kelas tertentu yang bekerja sama di sekitar tema yang telah dipilih sebelumnya. Langkah-langkah yang umum meliputi: memilih tema, merancang kurikulum terpadu, merancang pengajaran dan mengevaluasi hasil. Oleh karena itu, pengajaran tematik dapat menjadi alat yang ampuh untuk merestrukturisasi kurikulum dan membuang sifat pengajaran yang terisolasi dan reduksionis yang berpusat pada disiplin ilmu dan bukan pada pengalaman.

C. Video didukung dalam e-learning

Video, salah satu media pembelajaran virtual yang paling beragam dan kuat, menangkap dan menyajikan informasi dan menawarkan lingkungan pembelajaran sensorik yang meningkatkan peserta didik untuk memahami lebih banyak dan menyimpan informasi dengan lebih baik (Fern et al., 2011). Hal ini mengintegrasikan berbagai media seperti suara, animasi, data, dan teks untuk mentransfer pembelajaran (Stonebraker dan Hazeltine, 2004). Nugent membandingkan beberapa presentasi dan menemukan bahwa

kombinasi informasi auditori dan visual dalam materi memperoleh retensi yang lebih baik dibandingkan yang disajikan melalui satu sumber informasi (Nugent, 1982). Dibandingkan dengan metode kelas tradisional, pembelajaran video berpusat pada siswa, asinkron, dan tersedia kapan saja dan di mana saja (Todd et al., 2011). Teknologi ini memberikan cara “baru, lebih baik, lebih murah, dan lebih cepat” untuk mentransfer pembelajaran (Fathi et al., 2011; Taylor, 2002).

Dalam studi pembelajaran awal, video terutama disiarkan melalui program TV atau disimpan dalam CD ROM. Sifat linier dari instruksi video tersebut menghasilkan hasil yang tidak konsisten (Ulges et al., 2010). Namun, video sering kali menyebabkan pembelajaran dangkal dan dengan demikian membatasi keberlanjutan hasil pembelajaran dan bahkan tidak ada transfer yang merupakan 'sikap sofa-kentang' (Ertelt et al., 2006). Belakangan ini, karena perkembangan bandwidth jaringan dan teknologi multimedia, video interaktif telah digunakan secara luas dalam sistem e-learning. Video interaktif menggunakan video digital interaktif non-linier teknologi yang memungkinkan siswa untuk memberikan perhatian penuh pada materi pembelajaran dan meninjau setiap bagian video sebanyak yang mereka inginkan (Dimou et al., 2009; Weston dan Barker, 2001).

Pengguna dapat secara acak memilih atau memainkan segmen dengan waktu pencarian minimal (Llinares dan Valls, 2010; Zhang et al., 2004). Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan pelajar, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kinerja belajar siswa. Sayangnya, sebagian besar sekolah sering menggunakan teknologi ini sebagai pelengkap program pendidikan perusahaan tradisional. (Arguel dan Jamet, 2009; Kumar, 2010; Panucci, 2002).

D. Teori kognitif pembelajaran multimedia

Pembelajaran multimedia adalah pembelajaran dari informasi verbal dan visual (Mayer dan Moreno, 2003). Informasi verbal mencakup bentuk tertulis dari kata-kata tercetak dan bentuk lisan dari bahasa lisan dan segala bentuk yang diwakili oleh gambar. Menurut teori pengkodean ganda, otak dengan jelas menangani konten visual secara berbeda dibandingkan informasi tekstual (Lane dan Wright, 2009; Lai et al., 2011a; Chen, 2012). Teks, sebuah sistem pengkodean, hanya memiliki makna dalam arti simbolis dan pemirsa harus mengeluarkan banyak sumber daya kognitif untuk memecahkan kode kata dan frasa pada slide. Dalam situasi seperti ini, pembelajar hanya memiliki sedikit kapasitas untuk memperhatikan pembicara atau mereka memperhatikan pembicara dan mengabaikan slide yang berisi teks sama sekali. Kedua situasi tersebut merupakan situasi ideal yang tidak menguntungkan. Sebaliknya, pemrosesan visual dapat terjadi secara bersamaan dan efisien bersamaan dengan pemrosesan verbal karena melibatkan wilayah otak yang berbeda.

Gambar mampu menjelaskan, menyederhanakan, atau memperluas konsep dengan cara yang sangat sulit dilakukan dengan teks atau bahkan dengan kata-kata lisan. Menggunakan komunikasi visual berbasis gambar mampu meningkatkan pembelajaran dan mengingat peserta didik (Levie dan Lentz, 1982). Oleh karena itu, gambar dan grafik, khususnya, merupakan komunikasi yang kuat (Lai et al., 2011b). Namun, ketika proses pembelajaran terjadi dalam memori kerja, beban kognitif yang penting untuk pembelajaran akan dibebankan (Baddeley, 2002). Beban kognitif berkaitan dengan kapasitas pemrosesan informasi manusia. Berdasarkan sifat tugas yang ditampilkan, tiga kategori beban kognitif menggambarkan sumber

beban memori kerja yang berbeda, terkait dengan kompleksitas materi (beban intrinsik), desain pembelajaran (beban asing), dan besarnya usaha mental. pembelajar berinvestasi dalam mempelajari materi (beban jerman) (Brunken et al., 2003; Paas et al., 2003; Sweller, 1999). Dalam banyak keadaan, pelajar secara individu menanggung beban dalam memutuskan kapan akan menggunakan fasilitas pembelajaran tambahan dan bentuk fasilitas apa yang akan diminta. Meskipun pembelajar yang lebih mahir dapat menghadapi beban seperti itu, beban tersebut mungkin berada di luar sumber daya kognitif yang tersedia bagi pembelajar yang kurang berpengalaman (Kalyuga, 2009).

E. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video

Pengembangan media berbasis video ialah proses dalam merancang, membuat ataupun menyempurnakan dalam mengembangkan produk yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Adapun beberapa media pembelajaran berbasis video yang digunakan diantaranya ialah media pembelajaran video animasi dan video pembelajaran menggunakan scribe.

1) Video animasi

Video animasi ialah objek diam yang diproyeksikan menjadi video bergerak yang dimana didalam video tersebut seolah-olah hidup sesuai dengan berbagai macam karakter yang dapat berubah secara beraturan serta bergantian menyesuaikan gambar dan warna sesuai apa yang telah di rancang, sehingga video yang ditampilkan lebih menarik dan variatif dan mampu meningkatkan daya tarik peserta didik. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan LCD/proyektor agar dapat terlihat oleh seluruh isi kelas. Penggunaan

video animasi dalam proses pembelajaran berdampak baik terhadap peserta didik salah satunya menghindari peserta didik dari rasa bosan ataupun kelelahan yang disebabkan dari pembelajaran menggunakan metode lain yang susah dicerna atau dipahami. Selain itu, manfaat dari penggunaan video animasi ialah 1) Dapat menarik perhatian serta fokus peserta didik, 2) Memperindah tampilan selama proses pembelajaran, 3) Mempermudah susunan serta pemahaman peserta didik, 4) Menjelaskan materi yang dianggap sulit. (Simarmata & Limbong, 2020).

2) Video scribe

Video scribe tergolong media yang berunsur audio visual yang dimana menggabungkan media audio serta media visual. Video scribe pada media pembelajaran berbasis teknologi ini terdapat banyak aplikasi yang keren serta unik, hal tersebut sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik, terhibur dengan tampilan yang menarik. Oleh karena itu, proses pembelajaran lebih menyenangkan dan ceria. Adapun keunggulan media video scribe antara lain: a) tampilan lebih menarik, b) dapat dibuat sesuai dengan keinginan, c) waktu yang diayangkan bisa diatur sesuai dengan kebutuhan, d) tidak terlalu memakan banyak biaya, e) bisa digunakan untuk segala jenis materi dan f) pengerjaannya bisa secara online ataupun offline. Selain itu, kekurangan dari media video scribe diantaranya a) cara menginstal aplikasi video scribe cukup rumit bagi pemula, b) sarana dan prasarana harus memadai, c) apabila masih dalam bentuk file

mentah belum dapat disimpan dalam bentuk file video, oleh karena itu pemutaran video hanya dapat diputarkan pada laptop yang digunakan untuk membuat video scribe.

F. Manfaat Video pada Pembelajaran Tematik

Pertama, media video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penyajian materi dalam video pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar. Penggunaan visualisasi yang tepat dapat menyampaikan materi dengan baik karena dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Sudarma et.al., 2015). Pembelajaran video memiliki fitur unik yang menjadikannya metode pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan dan sebagian menggantikan pendekatan pembelajaran tradisional yang dipimpin oleh guru dan berbasis kelas. Penelitian yang dilakukan (Purwanti, 2015; Tegeh, Simamora, & Dwipayana, 2019) juga menyatakan bahwa video dapat membantu siswa dengan memvisualisasikan cara kerja sesuatu, menampilkan informasi secara detail, menarik perhatian siswa, sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Aditya, 2017) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kedua, media video pembelajaran dapat membuat siswa belajar mandiri. Media video pembelajaran dapat mempunyai keunggulan dibandingkan media lainnya yaitu mampu menjelaskan situasi nyata, mampu memperkaya penjelasan bila diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar, pengguna dapat mengulangi bagian tertentu untuk melihat gambar lebih fokus, sangat membantu dalam bahan ajar pada ranah behavioral atau

psikomorfik, lebih cepat dan efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks, serta mampu mendemonstrasikan simulasi dengan jelas (Tegeh et al., 2019). Media pembelajaran dapat membuat siswa belajar mandiri karena mampu menjelaskan secara nyata tentang materi pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan (Wulandari et.al., 2020) yang menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Media pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar secara mandiri dapat menjadikan siswa belajar dimana saja dan kapan saja karena kepraktisannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketiga, media video pembelajaran berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Media pembelajaran merupakan kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran (Irwandi, 2020; Qondias et.al., 2016). yang menyatakan bahwa video pembelajaran dapat digunakan oleh siswa secara mandiri. Media pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar secara mandiri dapat menjadikan siswa belajar dimana saja dan kapan saja karena kepraktisannya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ketiga, media video pembelajaran berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Media pembelajaran merupakan kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi pelajaran.

IV. SIMPULAN

Dalam kegiatan pengajaran tematik, untuk merancang kurikulum, metode pengajaran, dan penilaian, guru akan mengintegrasikan banyak mata

pelajaran terkait di kelas tertentu yang bekerja sama di sekitar tema yang telah dipilih sebelumnya. Langkah-langkah yang umum meliputi: memilih tema, merancang kurikulum terpadu, merancang pengajaran dan mengevaluasi hasil. Dengan begitu, pengajaran tematik dapat menjadi alat yang ampuh untuk merestrukturisasi kurikulum dan membuang sifat pengajaran yang terisolasi dan reduksionis yang berpusat pada disiplin ilmu dan bukan pada pengalaman.

Pembelajaran video memiliki fitur unik yang menjadikannya metode pembelajaran efektif yang dapat meningkatkan dan sebagian menggantikan pendekatan pembelajaran tradisional yang dipimpin oleh guru dan berbasis kelas. Media video pembelajaran juga berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Media pembelajaran merupakan kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah memahami materi Pelajaran. Dengan adanya pembelajaran video sebagai metode dalam pembelajaran tematik sekolah dasar, diharapkan guru menjadi lebih bisa mengekspresikan kreatifitas dan inovasi yang ada dalam dirinya, dengan begitu pembelajaran tematik dapat lebih bervariasi contohnya penggunaan media video animasi dan media video scribe guna memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. S. (2015). *Reliability And Validity*. Yogyakarta: Learning Library.
- Izzudin, AM, Masugino, & Suharmanto, A. (2013). *Effectiveness Of Use Media Interactive Video Learning To Improve Learning Outcomes Service Engine Practices And Its Components*. Semarang: Semarang State University. 2, 1-3.

- Miftah. (2013). The Function And Role Of Learning Media As An Effort To Improve Student Learning Ability. *Jurnal Character Education*. 1(2). 100-101.
- Muklis. (2012). Thematic Learning. STAIN Samarinda: Phenomenon. 4(1). 68
- Musfiqon. (2012). *Development Of Media And Learning Resources*. Jakarta: PT. Achievement Library Of Work.
- Pane, A. & Dasopang, MD. (2017). *Study And Learning*. Padang Sidempuan: IAIN Padangsidempuan. 3(2), 333-336.
- Prastowo, A. (2019). *Integrated Thematic Learning Analysis*. Jakarta: Prenadamedia Group.). Research And Development Methods. Yogyakarta: UIN.
- Sugiyono. (2019). *Research And Development Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, & Krisnawati, A. (2013). *The Use Of Three-Dimensional Media For Improving Learning Outcomes In Elementary Schools*. Surabaya: University Country Surabaya. 1(2), 1-5.
- Trianto. (2010). *Integrated Learning Model*. Jakarta: PT. Earth Literature.
- Omar. (2014). *Its Role And Function In Learning*. 11(1). 137.
- Wardani, RK, & Syofyan, H. (2018). Development Of Interactive Video On Integrative Thematic Science Learning For Human Circulatory Material. Esa Unggul University. 2(4). 373-374.
- Widoyoko, PE (2019). Learning Program Evaluation. Yogyakarta: Libraries Student.
- Jendriadi, Rahayu, A. M., Puspita, V., & Yuniarti, L. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Pandemi. *Jurnal Riset: Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(2), 52–64. <https://ejournal.stkipadzka.ac.id/index.php/Pdk/Article/View/39>.
- Kartika Selvi Sekartanjung, Sukanto, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Tema 4 Subtema 1 Kelas Iii Sekolah Dasar. 18(1), 7–19.
- Khairunnisaa, S., Kartono, K., & Salimi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia Kelas III SD. *As-Sabiqun*, 5(4), 1087–1101. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i4.3642>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>,
- Rahmadi, P., Sugiyono, & Kartono. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powerpoint Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 09 (10), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/Jpdpb/Article/View/43107>.
- Raviona Pratama Putri. (N.D.). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Raviona Pratama Putri Keywords: Integrated Thematic Learning, Learning Outcome, Video Media. 4(1).
- Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). Penerapan Animasi Dan

- Sinematografi Dalam Film Animasi Stopmotion “ Jendral Soedirman .”
Jurnal Multinetics, 6(1), 21–68.
- Suherman,), Rahmani, A., Alpiani,), Sultan, U., Tirtayasa, A., Stkip,), Rangkasbitung, S., Budi, J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Panas. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*. 6(1).
<https://Stkipsetiabudhi.E-Journal.Id/Jpd>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Sya’bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
<https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>.
- Wardanti, T. S. (2011). *Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran*. 03(52), 9–16.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/Jpdpb/article/view/43107>.