



## MENINGKATKAN KARAKTER MANDIRI MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

**Suwanto**

*Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia*

Contributor Email: [suwanto94@guru.smp.belajar.id](mailto:suwanto94@guru.smp.belajar.id)

Received: Oct 30, 2021

Accepted: Nov 24, 2021

Published: Nov 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/729>

### Abstract

*The background of the problem in this research is that learning is limited to the new normal in which some students study at school and at home. Even so, learning must still prioritize character education for students. One of the learning strategies at home is to use learning videos uploaded on YouTube. The objectives of this research are to describe (1) the learning video process is able to improve independent character in English greeting card material, (2) the results of the teaching and learning process using learning videos that can improve independent character in English greeting card material, and (3) changes in behavior/attitudes in students after using learning videos. The research approach used is Research and Development. The development stage used the Alessi & Trollip model including planning, design, and development. The findings are as follows; The gain index was obtained at 0.43 medium category, which means that learning videos are effectively used for the teaching and learning process during the pandemic, learning completeness from 12.5% to 93.75% has increased by 81.25%, the independent attitude of students has increased significantly, previously by 50% to 62.50% and an increase of 12.50%, the results of the material and media expert instrument are 4. This shows that learning videos are suitable for use for junior high school.*

**Keywords:** *Greeting Cards; The Learning Video; Character Education*

---

## **Abstrak**

*Dalam masa pembelajaran terbatas pada masa kenormalan baru yang sebagian peserta didik belajar di sekolah dan sebagian belajar di rumah. Meskipun demikian, pembelajaran harus tetap mengutamakan pendidikan karakter pada siswa. Salah satu strategi pembelajaran di rumah adalah menggunakan video pembelajaran yang diunggah di YouTube. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) proses video pembelajaran mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris; (2) hasil proses belajar mengajar dengan menggunakan video pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris; dan (3) perubahan perilaku/ sikap pada peserta didik setelah memanfaatkan video pembelajaran. Pendekatan penelitian digunakan Penelitian dan Pengembangan. Tahap pengembangan digunakan model Alessi dan Trollip meliputi perencanaan, design, dan pengembangan. Hasil temuan sebagai berikut; indek gain diperoleh sebesar 0,43 kategori sedang yang artinya video pembelajaran efektif digunakan untuk proses belajar mengajar selama pandemi, ketuntasan belajar yang semula 12,5% menjadi 93,75% mengalami peningkatan sebesar 81,25%, Sikap mandiri peserta didik mengalami peningkatan yang sebelumnya sebesar 50% menjadi 62,50% dan mengalami peningkatan sebesar 12,50%, hasil instrument ahli materi dan media sebesar 4. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan untuk satuan pendidikan tingkat sekolah menengah pertama.*

**Kata Kunci:** *Kartu Ucapan, Video Pembelajaran, Pendidikan Karakter*

---

## **A. Pendahuluan**

Kompetensi guru yang terkait dengan pendekatan penguasaan teknologi (keterampilan keaksaraan dasar digital) merupakan modal pada pembelajaran abad ke-21. Kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengelola data kelas serta mendukung pembelajaran profesional perlu ditingkatkan. Peranan video pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran khususnya e-learning di masa pandemi Covid-19. Pembelajaran dilakukan baik secara daring maupun luring. Pembelajaran daring perlu perangkat komputer/ laptop, internet dan penguasaan teknologi informasi serta lingkungan yang mendukung seperti sarana wifi dan listrik.

Salah satu media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran jarak jauh adalah video pembelajaran yang belum banyak dikembangkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan keinginan, minat baru, dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Implementasi kompetensi tertuang di dalam Kurikulum 2013 yang merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, penguasaan terhadap teknologi komunikasi dan informasi.

Banyak strategi asynchronous dilakukan guru diantaranya menggunakan *google classroom*, *google form*, *google doc.*, *quizizz* maupun *synchronous* seperti *google meet* dan *zoom*. Guru belum terbiasanya menggunakan *platform* merasa berat namun sebaliknya guru yang mahir akan mudah melaksanakan pembelajaran daring. Diperlukan kolaborasi antara guru mahir dan guru yang kurang mahir dalam penguasaan teknologi informasi. Salah satu strategi dilakukan guru adalah membuat video pembelajaran yang dijalankan saat pembelajaran daring. Pertama, guru memberikan pretes terhadap materi kartu ucapan yang dipelajari. Guru mengunggah video ke *youtube*, peserta didik menonton video. Di akhir kegiatan, guru memberikan *posttest* kepada peserta didik melalui *google form*. Penelitian ini membantu guru atau calon guru untuk membuat video pembelajaran dengan langkah-langkah yang dijelaskan secara rinci.

Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Video pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung.

Video pembelajaran memiliki banyak manfaat, diantaranya (1) sebagai pengganti alam sekitar (peserta didik dapat melihat alam sekitar melalui video), (2) video menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat peserta didik (video membantu menjelaskan materi yang abstrak menjadi kongkrit) seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, (3) video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang (video tutorial), (4) video mendorong

dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya (video yang ditampilkan dalam durasi 5 s.d. 7 menit) (Arsyad, 2016). Strategi pemanfaatan video pembelajaran dapat secara individu, kelompok, mandiri maupun terbimbing (Nurhayati, 2020a). Penelitian ini dipilih pemanfaatan video secara individu. Peserta didik mengamati video yang sudah diunggah di *youtube* yang dibuat oleh guru.

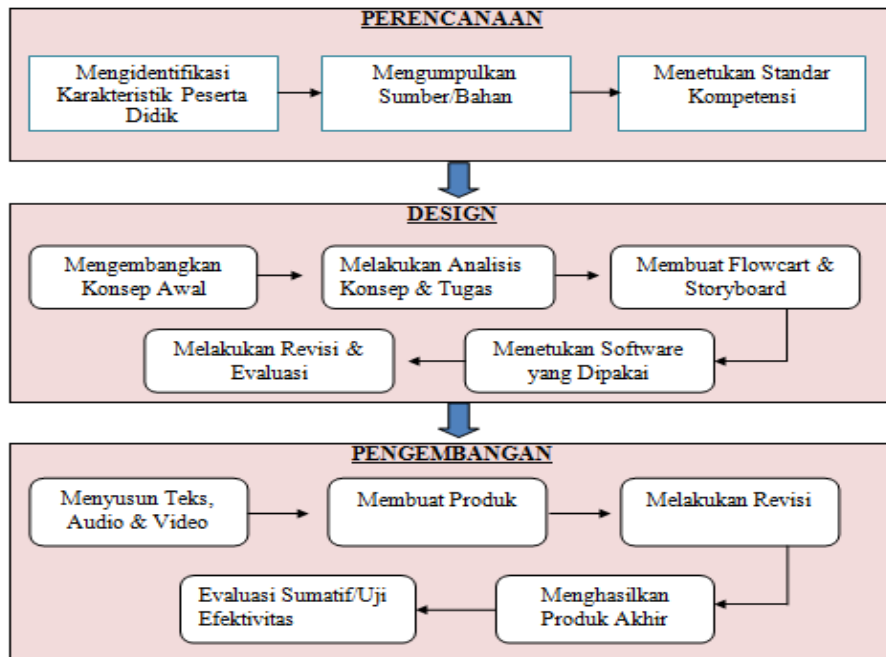
Rumusan masalah pada penelitian ini adalah (1) bagaimana video pembelajaran mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris? (2) Apakah video pembelajaran mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris? (3) Apa perubahan perilaku/sikap pada peserta didik setelah memanfaatkan video pembelajaran? Esensi temuan hasil penelitian, kebaruan (*novelty*), atau konseptualisasi gagasan hasil penelitian ini adalah bagi guru melalui praktik membuat video pembelajaran dengan tahapan merencanakan pembelajaran, melaksanakan/menggunakan video dalam proses belajar mengajar, melakukan pengamatan terhadap video pembelajaran dan merefleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Tujuan penelitian ini sebagai berikut; (1) mengetahui proses video pembelajaran mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris, (2) mengetahui hasil proses belajar mengajar dengan menggunakan video pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris, dan (3) mengetahui perubahan perilaku/sikap pada peserta didik setelah memanfaatkan video pembelajaran.

## **B. Metode**

Pendekatan penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D). Peneliti mengembangkan video pembelajaran yang dapat dioperasikan melalui komputer/ laptop serta diunggah di *youtube* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi kartu ucapan untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 17

Pontianak kelas VIII G yang berjumlah 16 peserta didik. Kelas VIII G dibagi menjadi dua sesi, sesi pertama masuk tatap muka terbatas dan sesi kedua belajar di rumah. Desain penelitian digunakan model Alessi & Trollip (Alessi & Trollip, 2001). Terdapat tiga komponen dalam model penelitian ini seperti tampak pada gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian

Teknik pengumpulan data digunakan instrumen tes yang berupa soal pretes dan postes pilihan ganda sebanyak 20 soal. Soal digunakan untuk mengetahui efektivitas atau pengaruh produk video pembelajaran terhadap kemampuan peserta didik memahami bahasa Inggris materi kartu ucapan setelah menggunakan video pembelajaran bahasa Inggris.

Teknik analisis data untuk melihat keefektifan penggunaan video pembelajaran hasil pengembangan dengan melihat nilai gain score dan persentase kelulusan peserta didik. Rata-rata gain yang dinormalisasi (N-gain) (Hake, 1998) dinyatakan oleh persamaan sebagai berikut.

$$g = \frac{S \text{ post} - S \text{ pre}}{S \text{ maks} - S \text{ pre}}$$

Keterangan

- g = nilai gain yang dinormalisasi  
S post = rata-rata skor postes  
S pre = rata-rata skor pretes  
S maks = skor maksimal

Nilai tersebut diinterpretasikan ke dalam tabel klasifikasi nilai Gain (Hake, 1998) yang disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut.

*Tabel 1. Interpretasi Nilai Gain*

Nilai (g)	Klasifikasi
(N-gain) $\geq$ 0,7	Tinggi
0,7 (N-gain) $\geq$ 0,3	Sedang
(N-gain) $\geq$ 0,3	Rendah

Data observasi merupakan hasil observasi pengumpulan tugas, foto kegiatan saat menonton video pembelajaran yang dianalisis dengan cara mendeskripsikan setiap kegiatan. Berikut tabel kemandirian peserta didik.

*Tabel 2. Kemandirian*

Kurang	Cukup	Mandiri	Sangat Mandiri
10-40%	41%-60%	61-80%	81-100%

Teknik kelayakan video pembelajaran digunakan langkah-langkah analisis meliputi: (a) mengumpulkan data mentah, (b) memberikan skor, (c) mengkonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi Sukardjo (2008). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan aturan konversi seperti tampak pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Konversi Skor Skala 5

Skor	Rumus	Perhitungan	Kriteria
5	$X > X_i + 1,8 S_{Bi}$	$X > 4,21$	Sangat baik
4	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
3	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
2	$X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
1	$X > X_i - 1,8 S_{Bi}$	$X \leq 1,79$	Sangat kurang

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Tahap perencanaan dilakukan dalam beberapa tahap meliputi (1) merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar (pembelajaran dilakukan secara daring); (2) menentukan pokok bahasan (dipilih kartu ucapan dalam pokok bahasan ini), (3) mengembangkan skenario video pembelajaran (peserta didik melakukan pretes, menonton video pembelajaran yang diunggah di youtube dan melakukan postes). Link pretes adalah <https://forms.gle/bThqCMTYfnXPFUjFA> dan berikut link postes adalah <https://forms.gle/2gnfiQt7AYHJfp968>; (4) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat secara utuh); (5) menyiapkan sumber belajar (*youtube*); dan (6) mengembangkan format evaluasi (format evaluasi dilakukan sebelum, selama dan akhir pembelajaran) dengan memanfaatkan *google form* dan mengembangkan format observasi pembelajaran (observasi pembelajaran digunakan skala likert disertai rubrik).

Pengembangan video pembelajaran meliputi (1) analisis kebutuhan, (2) merancang video pembelajaran, (3) melakukan produksi/ merekam, dan (4) melakukan penyunting video dengan menggunakan kinemaster. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan pada penelitian ini meliputi analisis Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Inggris dan ditetapkan

kompetensi dasar 3.5 materi kartu ucapan, pengguna video pembelajaran (peserta didik kelas VIII) dan kebutuhan media digunakan video media pembelajaran (video dibuat dan diunggah di youtube).  
<https://www.youtube.com/watch?v=2CXtwelYqDU&t=1s>

Tahap kedua adalah merancang video pembelajaran dengan melakukan tahapan sebagai berikut membuat Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Garis Besar Isi Media Jabaran Materi (GBIMJM), menyusun naskah video pembelajaran dan mengkaji naskah yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Tahap ketiga adalah melakukan produksi video pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang tersedia gawai atau seperangkat perekam lainnya. Tahap keempat adalah menyunting video pembelajaran dengan menggunakan kinemaster yang dapat diunduh di playstore. Peralatan tambahan sangat bervariasi, tergantung dari tingkat kesulitan pengambilan gambar dan tuntutan naskah, (Nurhayati, 2020b). Aplikasi kinemaster dapat diunduh di playstore dan appstore, (Sulistiyono. 2020).

Tahap tindakan dilakukan dengan menerapkan tindakan mengacu pada skenario dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Tindakan yang dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut. Guru memberikan link untuk pretes. Soal pretes disusun oleh guru sebanyak 20 butir soal yang terlebih dahulu dibuat kisi-kisi soal. Guru mengunggah video pembelajaran dalam youtube dan memberikan link kepada peserta didik. Peserta didik mempelajari video pembelajaran yang berisi kartu ucapan. Terdapat tujuh jenis kartu ucapan di dalam video pembelajaran yaitu kartu kelulusan, kartu ucapan terima kasih, kartu ucapan ulang tahun, kartu ucapan atas pencapaian prestasi, kartu ucapan bela sungkawa, kartu ucapan cepat sembuh. Guru memberikan postes dengan menggunakan Google Form. Melakukan observasi dengan memakai format observasi dan menilai hasil tindakan dengan menggunakan format rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan, terutama merefleksikan pelaksanaan skenario, aktivitas baik pada guru maupun peserta didik, dan responsnya, memperbaiki hal-hal yang diperlukan untuk pertemuan berikutnya.



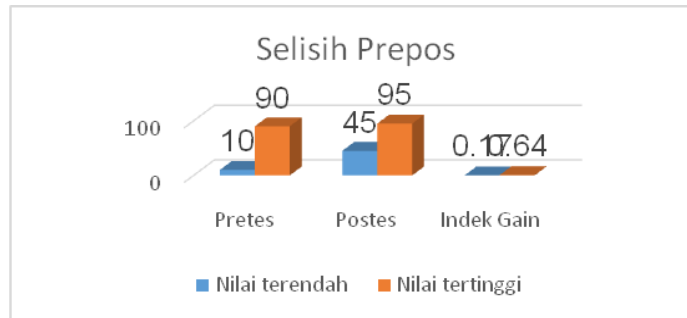
Analisis data terhadap keefektifan video pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan menganalisis data nilai pretes dan postes yang diperoleh dari peserta didik. Analisis ini sebagai evaluasi sumatif yang dilakukan pada akhir pengembangan produk. Tujuannya adalah untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran yang berupa tingkat penguasaan materi kartu ucapan yang diwujudkan dalam skor tes hasil belajar. Peserta didik memanfaatkan video pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan hasil data uji efektivitas, hasil pretes dan postes telah didapatkan dan diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Setelah peserta didik melakukan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Pencapaian kompetensi peserta didik dapat dilihat dari keberhasilan peserta didik mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM untuk mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Pontianak sebesar 70 sehingga peserta didik dikatakan tuntas belajar jika mendapatkan nilai  $\geq 70$ .

Tabel 4. Perbandingan Prepos

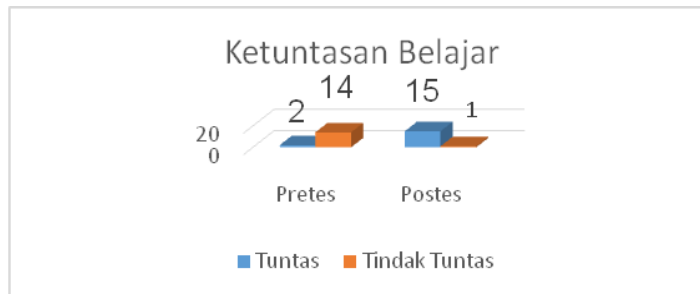
No	Nilai	Pretes	Postes	Indek Gain	Kriteria
1.	Nilai terendah	10	45	0,17	Rendah
2.	Nilai tertinggi	90	95	0,64	Sedang
3.	Total	835	1175	6,93	Rendah
4.	Rerata	52,19	73,44	0,43	Sedang

Berdasarkan perbandingan prepos hasil belajar peserta didik, disimpulkan bahwa video pembelajaran efektif digunakan selama pandemi covid-19. Hal ini dibuktikan indek gain 0,43 kategori sedang. Selisih nilai prepos N-Gain skor secara visual dapat digambarkan berikut.



Gambar 2. Selisih Prepos

Ketuntasan belajar peserta didik pada pretes dan postes dapat divisualisasikan gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Ketuntasan Belajar

Berdasarkan ketuntasan belajar, terdapat satu peserta didik belum tuntas. Dari hasil observasi terhadap kemandirian peserta didik dalam memanfaatkan video pembelajaran diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Kemandirian Sebelum Tindakan

Ket	Mandiri			
	Kurang	Cukup	Mandiri	Sangat Mandiri
Jumlah Siswa	7	5	1	3
Jumlah Skor	7	10	3	12
Rerata	8			
Persentase	50%			

Rerata = skor total/4 = 32/4 = 8 dan persentase = skor total/(jumlah siswa x 4) = 32/(16x4)=50%.

Berikut disajikan tabel kemandirian peserta didik setelah menonton video pembelajaran yang diunggah di *YouTube*.

Tabel 6. Kemandirian setelah Tindakan

Ket	Mandiri			
	Kurang	Cukup	Mandiri	Sangat Mandiri
Jumlah Siswa	0	1	12	3
Jumlah Skor	0	2	26	12
Rerata	10			
Persentase	62,50%			

Rerata = skor total/4 =  $40/4 = 10$  dan persentase = skor total/(jumlah siswa x 4) =  $40/(16 \times 4) = 62,5\%$ .

Kelayakan video pembelajaran pada penelitian ini mengacu pada konversi Sukardjo (2008). Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan video pembelajaran minimal 4 kategori baik, sebagai hasil penilaian baik dari ahli materi, dan ahli media. Hasil penilaian akhir secara keseluruhan pada setiap aspek pembelajaran, aspek materi dan aspek tampilan media dengan minimal 4 (baik), video hasil pengembangan sudah layak digunakan. Berikut hasil instrumen dari ahli materi dan media.

Tabel 7. Hasil Ahli Materi dan Media

Ahli Materi		Ahli Media	
Pembelajaran	Materi	Tampilan	Pemograman
4,85	4,92	4,00	4,11

Berdasarkan instrumen ahli materi dan media, video pembelajaran di kategorikan baik, nilai di atas 4.

## 2. Pembahasan

Pendekatan literasi teknologi baik bagi peserta didik, tenaga kerja, maupun warga negara adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi antara lain untuk mendukung pembangunan sosial, meningkatkan produktivitas ekonomi, meningkatkan keterlibatan, membuat

sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, dan meningkatkan keterampilan keaksaraan. Guru harus menyadari tujuan literasi digital dan dapat mengidentifikasi komponen program pembaharuan pendidikan. Kompetensi guru (penguasaan teknologi) meliputi keterampilan keaksaraan dasar digital, masyarakat digital, kemampuan untuk memilih dan menggunakannya sesuai pendidikan tutorial, multimedia, dan konten web di laboratorium komputer atau dengan fasilitas ruang kelas terbatas. Guru dapat memanfaatkan TIK untuk mengelola data kelas dan mendukung pembelajaran profesional secara mandiri.

Pada satuan pendidikan baik tingkat TK, SD, SMP, SMA dan SMK, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif (dapat memanfaatkan video pembelajaran), inspiratif (memberikan ide atau gagasan lain), menyenangkan (peserta didik tidak bosan), menantang (memberikan rasa ingin tahu), memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran memberikan ruang dan waktu yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Dampak positif dari video pembelajaran memberikan efektivitas waktu, tutorial, motivasi peserta didik menjadi meningkat, materi yang menjadi menarik dan ditampilkan demonstrasi dalam video, (Agustini & Ngarti, 2020).

Penggunaan video pembelajaran berfungsi sebagai media perantara penyampaian materi pembelajaran. Materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat diterima dengan lebih mudah, materi menjadi menarik perhatian peserta didik sehingga peserta bisa bertahan lama dalam belajar. Pemanfaatan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar bagi peserta didik. Kurikulum 2013, pembelajaran mengintegrasikan berbagai aspek antara lain kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap dan penguasaan terhadap teknologi. Penggunaan media pembelajaran berupa video rerata lebih tinggi daripada menggunakan media gambar dan hasil uji t yang diperoleh lebih besar dari t-tabel. Video pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik, (Fadhli, 2015).

Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan karakteristik peserta didik yang didapatkan pada prasurvei. Peneliti melakukan prasurvei sebelum melakukan penelitian. Video pembelajaran ini dilengkapi dengan latihan soal dan pembahasan yang berhubungan dengan materi. Peserta didik dapat mengukur kemampuan bahasa Inggris dengan cara mengulang-ulang materi yang disajikan. Peserta didik dapat menggunakan video pembelajaran tanpa harus terkoneksi dengan jaringan internet terlebih dahulu (video dapat digunakan secara offline dengan mengunduh terlebih dahulu di youtube).

Materi yang disajikan adalah kartu ucapan dan digunakan pendekatan komunikatif untuk melatih kemampuan menulis peserta didik. Hal ini terlihat dari karakteristik materi kartu ucapan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Alat bantu pembelajaran atau media berupa video pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi kartu ucapan. Dengan menggunakan video pembelajaran berbasis Geogebra, terdapat peningkatan kemampuan konsep matematis peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional, (Nurdin, et.al., 2019).

Video pembelajaran yang efektif dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi kartu ucapan. Proses pembelajaran bahasa Inggris menjadi lancar dengan bantuan video pembelajaran. Video ini merupakan multimedia yang dilengkapi dengan teks, audio, video dan gambar tentang materi kartu ucapan yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari secara riil. Peserta didik dapat langsung memahami dan mempraktekkan kemampuan memahami kartu ucapan bahasa Inggrisnya pada kondisi yang nyata.

#### **D. Penutup**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa (a) video pembelajaran mampu meningkatkan karakter mandiri pada materi kartu ucapan berbahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan (1) indek gain sebesar 0,43 kategori sedang yang artinya video pembelajaran efektif digunakan untuk proses belajar mengajar selama pandemi, (2) ketuntasan belajar yang semula 12,5% menjadi 93,75% mengalami peningkatan

sebesar 81,25%. Sikap mandiri peserta didik mengalami peningkatan yang sebelumnya sebesar 50% menjadi 62,50%. Hasil ahli materi dan media sebesar 4. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran layak digunakan untuk satuan pendidikan tingkat sekolah menengah pertama.

Video dibuat melalui proses dan tahapan yang meliputi (a) analisis kurikulum (dipilih kompetensi dasar 3.5 tentang kartu ucapan), (b) karakter peserta didik pada masa pandemi adalah visual melalui video pembelajaran, (c) kebutuhan media dipilih video model pembelajaran yang meliputi pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Tahap pengembangan video meliputi perencanaan (menyusun naskah, rencana pelaksanaan pembelajaran), pelaksanaan (peserta didik mengamati video yang diunggah di youtube), pengamatan (melakukan observasi terhadap pembelajaran daring yang dilakukan peserta didik) dan refleksi (memperbaiki hal-hal yang masih kurang).

### **Ucapan Terima Kasih**

Ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan sangat penting dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu kepala sekolah yang sudah memberikan izin penelitian, dewan guru yang membantu pelaksanaan penelitian dan mahasiswa kampus merdeka.

### **Daftar Referensi**

- Agustini, K & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 4 No. 1 April 2020.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for Learning Method and Development*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran (19th Ed.)*. Raja Grafindo Persada.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 3. No. 1 Januari 2015.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement vs Traditional Methods: a Six Thousand Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Phsyics Course. *The American Journal of Physics Research* 66, 64-74.

- Huda, D. K. (2021). Antusiasme Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Digital Berbasis BCS-App pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 679-700. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.237>
- Latif, N. S. (2021). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII pada PJJ Melalui Leksimo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 843-866. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.339>
- Nurhayati, A.S. (2020a). *Serial Modul Bimtek Pengembangan Video Pembelajaran Sederhana*. Kemdikbud.
- \_\_\_\_\_. (2020b). *Modul Produksi Video Pembelajaran Sederhana*. Kemdikbud.
- Nurdin, E., et.al. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6 (1), 2019, 87-98.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sukardjo. (2008). *Penilaian Hasil Belajar Kimia*. Diktat Mata Kuliah Penilaian Hasil Belajar Kimia, PPs-UNY, Yogyakarta.
- Sumartini, A. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Flipbook dengan Platform Google Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(1), 103-126. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i1.752>
- Sulistiyono, A. (2020). *Editing Video Menggunakan KineMaster*. Kemdikbud.

