

**JKTP: JURNAL KAJIAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG

P-ISSN : <> E-ISSN : 26158787

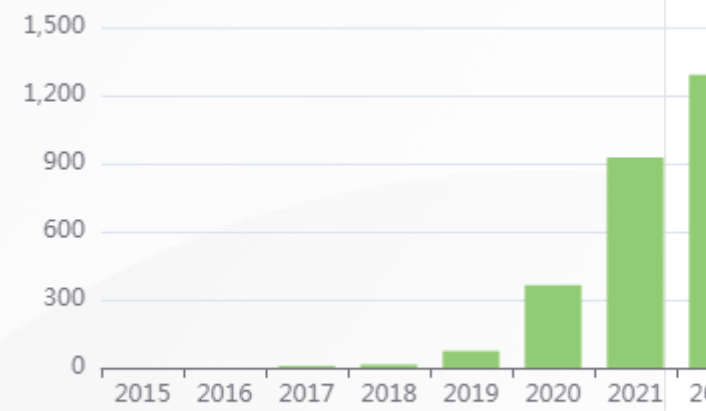
3.09804
Impact Factor3684
Google CitationsSinta 3
Current Accreditation[Google Scholar](#) [Garuda](#) [Website](#) [Editor URL](#)

History Accreditation

2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027

Garuda [Google Scholar](#)**Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Melatihkan Kreativitas Dan Inovasi Pada Materi Kegiatan Ekonomi Dan Jenis Pekerjaan Kelas IV SD**Universitas Negeri Malang [JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 6, No 1 \(2023\) 014-025](#)2023 [DOI: 10.17977/um038v6i12023p014](#) [Accred : Sinta 3](#)**Pengaruh Flipped Classroom Beraktivitas Gamifikasi Tradisional Terhadap Self Regulated Learning Pada Pembelajaran Pemrograman Visual**Universitas Negeri Malang [JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 6, No 1 \(2023\) 026-036](#)2023 [DOI: 10.17977/um038v6i12023p026](#) [Accred : Sinta 3](#)**Desain Pembelajaran Proyek Kolaborasi Menggunakan Model SECI untuk Bidang Studi IPS**Universitas Negeri Malang [JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 6, No 1 \(2023\) 037-049](#)2023 [DOI: 10.17977/um038v6i12023p037](#) [Accred : Sinta 3](#)**Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal Pada Alat Musik Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep**Universitas Negeri Malang [JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 6, No 1 \(2023\) 050-059](#)2023 [DOI: 10.17977/um038v6i12023p050](#) [Accred : Sinta 3](#)**Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Sejarah Sunan Kalijaga Berbasis Android**Universitas Negeri Malang [JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 6, No 1 \(2023\) 001-013](#)2023 [DOI: 10.17977/um038v6i12023p001](#) [Accred : Sinta 3](#)**Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Dengan Fitur Feedback Untuk Siswa Kelas VIII**Universitas Negeri Malang [JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 5, No 1 \(2022\) 22-31](#)2022 [DOI: 10.17977/um038v5i12022p022](#) [Accred : Sinta 3](#)**Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya**

Citation Per Year By Google Scholar



Journal By Google Scholar

	All	Since 2018
Citation	3684	3671
h-index	29	29
i10-index	89	89



JKTP

Jurnal Kajian
Teknologi Pendidikan

eISSN : 00-00-000-000

Volume 1 Nomor 1 April 2018

Penerbit

Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang



Home > About the Journal > Editorial Team

Editorial Team

Editor in Chief

[Yerry Soepriyanto](#), (SCOPUS ID: 57216741278; ORCID ID: 0000-0002-8735-6493) Universitas Negeri Malang, Indonesia

Managing Editors

[Fikri Aulia](#), (SCOPUS ID: 57211279527), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

Editorial Boards

[Deka Dyah Utami](#), Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Fikri Aulia](#), (SCOPUS ID: 57211279527), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Zainul Abidin](#), (SCOPUS ID: 57209314448), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Saida Ulfa](#), (SCOPUS ID: 56073756000), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Ence Surahman, S.Pd., M.Pd., Ph.D.](#), (SCOPUS ID: 57208598800), PhD from National Tsing Hua University Taiwan (WoS ID: N-8022-2018), Taiwan

[Tri Kukuh Prasetyo](#), Direktorat Pengembangan Kompetensi BRIN, Indonesia

[Susilaningsih Susilaningsih](#), (SCOPUS ID: 57202208964), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Arafah Husna](#), (SCOPUS ID: 57215525220), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Taufik Ikhsan Slamet](#), Universitas Negeri Malang SCOPUS ID: 57208595224, Indonesia

[Feril Irahman Muzaki](#), (Scopus ID: 57216460018), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Ujang Nendra Pratama](#), (SCOPUS ID: 57221392709) Department of Performing Art Education, Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta, Indonesia

[Made Duananda Kartika Degeng](#), (SINTA ID : 6016344), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Malang, Indonesia

[Cecep Kustandi](#), (SCOPUS ID: 57210157420), Department of Educational Technology, Faculty of Education, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

[Yulias Prihatmoko](#), Universitas Negeri Malang (Scopus ID: 57208593500), Indonesia

[Galih Widayatmojo](#), (GARUDA ID: 1187293) Widyaiswara di Balai Diklat BKKBN Provinsi Jawa Tengah, Indonesia

[Fajar Arianto](#), (SCOPUS ID: 57680858500) Universitas Negeri Surabaya <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57680858500>, Indonesia

[Ary Purmadi](#), (SCOPUS ID: 57224996113) Department of Educational Technology, Faculty of Education and Psychology, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

[Angga Hadiapurwa](#), (SCOPUS ID: 57755640900), Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

[Hartoto Hartoto](#), Universitas Negeri Makasar (SCOPUS ID: 57203944062), Indonesia

[Khoirun Nisa'](#), Ministry of Communication and Information Technology, Indonesia

Focus and
Scope
Editorial Board

Reviewers

Author
Guidelines
Online
Submission
Publication

Ethics
Plagiarism
Policy
Open Access
Policy
Abstracting
and Indexing
Archiving

Citation
Analysis
Citedness at
Scopus
Author Fees

Contact

Journal
History
Journal Hard
Copy
Statistics

USER

Username

Password

☐ Remember me

Login

ARTICLE TEMPLATE



IN COLLABORATION
WITH



MEMORANDUM OF
UNDERSTANDING



Home > Archives > Vol 6, No 1 (2023)

Vol 6, No 1 (2023)

Table of Contents

Articles

Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Sejarah Sunan Kalijaga Berbasis Android	PDF
Anik Vega Vitianingsih, Anggi Firmansyah, Anastasia Lidya Maukar, Achmad Choiron, Dwi Cahyono	001-013
Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Melatihkan Kreativitas Dan Inovasi Pada Materi Kegiatan Ekonomi Dan Jenis Pekerjaan Kelas IV SD	PDF
Sisilia Novilen Rahayu Putri, Andreas Erwin Prasetya, Rusmawan Rusmawan	014-025
Pengaruh Flipped Classroom Beraktivitas Gamifikasi Tradisional Terhadap Self Regulated Learning Pada Pembelajaran Pemrograman Visual	PDF
Moh Hadihabibi, Punaji Setyosari, Yerry Soepriyanto	026-036
Desain Pembelajaran Proyek Kolaborasi Menggunakan Model SECI untuk Bidang Studi IPS	PDF
Karunia Tiara Vani, Saida Ulfa, Dedi Kuswandi	037-049
Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Kearifan Lokal Pada Alat Musik Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep	PDF
Isabel Coryunitha Panis, Maria Ursula Jawa Mukin, Yosefa Lama Uran	050-059

JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan published by Department of Educational Technology, Faculty of Education, State University of Malang in Collaboration with [Asosiasi Program Studi Teknologi Pendidikan Indonesia \(APS TPI\)](#).

Publisher Address:

Lab. Teknologi Pendidikan, Gd.E2, Lt.1
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5, Kota Malang Email: jktf.fip@um.ac.id

[Focus and Scope](#)
[Editorial Board](#)
[Reviewers](#)[Author Guidelines](#)
[Online Submission](#)
[Publication Ethics](#)
[Plagiarism Policy](#)
[Open Access Policy](#)
[Abstracting and Archiving](#)[Citation Analysis](#)
[Citedness at Scopus](#)
[Author Fees](#)[Contact](#)[Journal History](#)
[Journal Hard Copy](#)
[Statistics](#)

USER

Username

Password

☐ Remember me

Login

ARTICLE TEMPLATE



IN COLLABORATION WITH

INDEXED BY	TOOLS	PLAGIARISM CHECK	ARTICLE TEMPLATE
------------	-------	------------------	------------------

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MELATIHKAN KREATIVITAS DAN INOVASI PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DAN JENIS PEKERJAAN KELAS IV SD

Sisilia Novilen Rahayu Putri, Andreas Erwin Prasetya, Rusmawan

Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

Jl. Mrican baru, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

Sisilia13vilen@gmail.com

Article History

Received: 07 Desember 2022, Accepted: 23 Maret 2023, Published: 07 Mei 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran dan mengetahui kualitas hasil pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bhaktikarya Condongcatur. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran berdasarkan tahapan ADDIE, yaitu *analyze, design, develop, implement dan evaluate*, kualitas video pembelajaran diperoleh hasil validasi melalui 2 ahli media dan 2 ahli materi mendapatkan skor 4,53 masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Video yang dikembangkan juga terbukti mampu melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik berdasarkan hasil skor observasi, kuesioner dan wawancara. Dengan demikian disimpulkan bahwa video pembelajaran memiliki kualitas sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran; Ilmu Pengetahuan Sosial; Keterampilan Kreativitas dan Inovasi

Abstract

This study aims to develop learning videos and determine the quality of the results of developing learning videos in social studies class IV SD. This research was conducted at SDN Bhaktikarya Condongcatur. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection techniques used are observation, interviews and questionnaires. The results of this study were development of learning videos based on the ADDIE stages, namely analyze, design, develop, implement and evaluate, the quality of learning videos obtained from validation results through 2 media experts and 2 material experts got a score of 4.53 entered into the category "Very good". The videos developed are also proven to be able to train students' creativity and innovation skills based on the results of observation scores, questionnaires and interviews. Thus it is concluded that the learning videos have very good quality and are suitable for use in the learning process.

Keyword: Learning Video; Social Sciences; Creativity and Innovation Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aktivitas terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya, baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013). Dalam hal ini melalui pendidikan ditempuh dengan proses pembelajaran yaitu kegiatan yang berupa interaksi langsung berada dalam suatu ruangan yang menghadirkan guru sebagai pengajar dan peserta didik. Kegiatan inilah salah satu keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan pendidikan ditentukan. Proses pembelajaran yang saat ini terjadi perubahan karena adanya pandemi COVID-19 yang melanda Indonesia sejak maret 2020. Perubahan tersebut mengubah proses pembelajaran yang awal mula tatap muka yaitu peserta didik hadir langsung di tempat seperti ruang kelas tetapi karena adanya pandemi akhirnya pembelajaran dilaksanakan secara online (Mar'ah, dkk, 2020). Hal ini sejalan dengan kebijakan pemerintah demi mencegah penyebaran virus COVID-19 yaitu dengan sistem pembelajaran BDR (Belajar dari rumah). Menurut Wardah & Farisia (2021) terdapat dua pendekatan yang diaplikasikan selama belajar dari rumah yaitu pembelajaran dalam jaringan (Daring) dan pembelajaran luar jaringan (Luring).

Dalam pelaksanaan pembelajaran sistem daring yang dilakukan tanpa hadir dalam suatu tempat, terdapat berbagai masalah dan kendala yang dihadapi oleh peserta didik dan guru seperti: materi pembelajaran yang belum sepenuhnya merata dapat diterima, kesulitan mengakses internet, keterbatasan kuota, kepemilikan alat komunikasi yang minim sehingga keterlambatan pengumpulan tugas, kesulitan guru dalam melatih keterampilan pada pembelajaran daring dan media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif (Hakim, 2021). Berdasarkan masalah dan kendala tersebut dapat dijumpai dengan teknologi dan informasi yang semakin berkembang pesat seperti, penggunaan perangkat pendukung yaitu komputer, handphone, tablet dll yang dapat digunakan dalam mengakses informasi. Guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring dapat menggunakan aplikasi seperti, *Edmodo*, *LMS*, *Google Classroom*, *Edmodo*, *video conference*, *Whatsapp*, *Google Form*, *Quizizz*, *Youtube* dll (Sadikin & Hamidah, 2020).

Kegiatan pembelajaran daring yang ada di SDN Bhaktikarya berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa ketika pembelajaran daring guru belum melatih keterampilan abad 21. Hal ini disebabkan guru masih terfokus pada penyampaian materi agar bisa merata dapat diterima oleh peserta didik. Pemberian materi sebagian besar guru menggunakan media penyampaian menggunakan *voice note*, *PDF*, atau mengambil video dari *platform youtube*. Situasi di lapangan juga menunjukan guru memiliki kesulitan dalam membuat media pembelajaran karena masih dalam tahap belajar menggunakan aplikasi dan keterbatasan waktu. Guru juga memerlukan media yang interaktif dan inovatif untuk membantu peserta didik ketika pembelajaran daring agar mudah untuk dipahami dan meningkatkan semangat belajar.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPS di SD mengajarkan suatu konsep ilmu sosial berupa fakta, peristiwa guna membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik (Susanto, 2014). Pembelajaran IPS SD merupakan suatu pembelajaran yang sangat kontekstual memiliki arti bahwa semua materi dapat ditemukan pada kehidupan nyata seperti pada materi kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan. Menurut Parni (2020) dalam pembelajaran IPS dibutuhkan alat bantu seperti media untuk dapat menyokong peserta dalam memahami dan memperjelas materi yang diberikan dengan ilustrasi atau gambar yang memudahkan untuk mengetahui konsep, fakta dan peristiwa yang ada.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru ketika memberikan materi IPS. Penggunaan media dirasa paling tepat digunakan karena dapat memberikan gambaran yang memudahkan peserta didik untuk mengetahui konsep, fakta dan

peristiwa yang ada dalam IPS. Salah satu media yang membantu dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran berbasis video.

Kini telah memasuki abad 21 dimana abad tersebut semakin berkembangnya teknologi dan informasi yang sangat pesat dalam segala segi kehidupan termasuk pendidikan. Pada abad 21 bukan mengandalkan pengetahuan saja tetapi keterampilan mengambil peran penting dalam pembelajaran abad 21 (Mardhiyah, dkk, 2021). Hal tersebut juga sejalan bahwa abad 21 setiap individu memerlukan keterampilan life skill agar dapat membentuk karakter sebagai individu yang mampu terjun dalam dunia pekerjaan dan siap berkompetisi dengan negara lain. Keterampilan yang perlu dikuasai oleh setiap individu pada abad 21 menurut Trilling & Fadel (2009) yakni *Learning and Innovation Skill 4Cs* yang terdiri dari 4 keterampilan yaitu, *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi/ kerjasama), dan *creativity* (kreativitas). Keterampilan tersebut perlu dikuasai oleh setiap individu sebagai generasi penerus bangsa.

Pada abad 21 salah satu keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik yaitu keterampilan kreativitas dan inovasi. Keterampilan tersebut bukanlah keterampilan yang dibawa sejak lahir, melainkan perlu dilatih secara terus menerus untuk mampu memecahkan suatu permasalahan atau menemukan suatu hal yang baru dengan berpikir kreatif sehingga menemukan penemuan-penemuan yang baru berdasarkan permasalahan yang ada. Peserta didik pada abad 21 harus dapat dipicu untuk mampu mengembangkan suatu aktivitas yang imajinatif untuk menghasilkan suatu hal yang baru ataupun menyelesaikan suatu masalah dengan mengimplementasikan ide-ide secara kreatif baik mandiri maupun kelompok. Dengan kreativitas diharapkan peserta didik nantinya dapat menghasilkan penemuan-penemuan yang baru disebut dengan inovasi sehingga mampu menghadapi tantangan yang ada.

Keunggulan pada penelitian yang dilakukan adalah untuk membantu peserta didik melatih keterampilan kreativitas dan inovasi ketika pembelajaran daring melalui video pembelajaran. Media video pembelajaran yang dipilih sebagai salah satu media penyampaian materi dan menerangkan suatu proses dalam melatih keterampilan peserta didik.

Pada penelitian ini mencoba mencari cara atau solusi dalam melatih keterampilan kreativitas dan inovasi ketika pembelajaran daring menggunakan media berupa video pembelajaran. Dengan video pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan melatih keterampilan yang mudah diakses dan sistematis. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi pada materi kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan IPS SD kelas IV.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa ADDIE merupakan model yang paling efektif mengembangkan produk Pendidikan dan sumber belajar (Branch, 2009). Tempat penelitian berlokasi di SDN Bhaktikarya, Jl. Gambir Anom, Manukan, Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Subjek penelitian yang digunakan dalam uji coba produk yaitu depan peserta didik kelas IV SDN Bhaktikarya yang terdiri dari enam siswa perempuan dan dua siswa laki-laki. Waktu penelitian dilakukan selama 6 bulan mulai dari September 2021 sampai Februari 2022. Model ADDIE dalam penelitian ini karena model pengembangan ADDIE bersifat sederhana dan salah satu model paling efektif untuk menciptakan sebuah produk pendidikan. ADDIE berisikan tahapan yang digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien, terdiri dari lima

yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) (Branch, 2009).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Instrumen lembar observasi yang digunakan ketika analisis kebutuhan untuk mengetahui ketersediaan video yang terdapat di *youtube* serta observasi implementasi yang dilakukan untuk mengetahui proses dalam melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik dengan menggunakan indikator keterampilan kreativitas dan inovasi menurut (Trilling & Fadel, 2009) sebagai tabel 1 berikut.

Tabel 1. Matriks Pengembangan Observasi Tahap *Implement*

Variabel	Indikator
Keterampilan Kreativitas dan Inovasi	Menuangkan ide umum melalui rancangan karya yang akan dibuat.
	Merancang ide baru melalui karya yang akan dibuat.
	Mengevaluasi ide baru melalui rancangan karya yang akan dibuat.
	Menganalisis ide baru melalui rancangan karya yang akan dibuat.
	Menciptakan ide baru melalui karya yang dibuat.
	Mempresentasikan ide baru melalui karya yang dibuat.
	Menguraikan keterbatasan dalam mengadaptasi ide baru.

Pedoman wawancara dilakukan 2 kali yaitu *pertama*, ketika analisis kebutuhan yang ditunjukkan kepada guru SDN Bhaktikarya untuk mengetahui proses pembelajaran daring menggunakan media serata apakah pernah melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik. *Kedua*, setelah implementasi untuk mengetahui lebih dalam apakah video pembelajaran dapat membantu pemahaman peserta didik dan melatih keterampilan. (3) Lembar kuesioner tertutup dilakukan 3 kali yaitu *pertama*, ketika analisis kebutuhan kepada guru guna mengetahui ketersediaan video pembelajaran yang dibutuhkan. *Kedua*, dilakukan saat validasi produk dengan validitas isi oleh ahli media dan ahli materi melalui *expert judgment* untuk menilai kualitas video pembelajaran dengan menggunakan indikator video pembelajaran yang baik menurut (Riyana, 2007: 8-11) dan karakteristik keterampilan kreativitas dan inovasi sebagai tabel 2 berikut.

Tabel 2. Matrik Pengembangan Instrumen Uji Validasi Isi Video Pembelajaran

No	Variabel	Indikator
1	Video Pembelajaran	Clarity of Massage
		Stand Alone
		User Friendly
		Representasi Isi
		Visualisasi dengan Media
		Kualitas Resolusi Tinggi
		Individual atau Klasikal
2	Keterampilan Kreativitas dan Inovasi	Menuangkan ide umum melalui rancangan karya yang akan dibuat.
		Merancang ide baru melalui karya yang akan dibuat.
		Mengevaluasi ide baru melalui rancangan karya yang akan dibuat.
		Menganalisis ide baru melalui rancangan karya yang akan dibuat.
		Menciptakan ide baru melalui karya yang dibuat.
		Mempresentasikan ide baru melalui karya yang dibuat.
		Menguraikan keterbatasan dalam mengadaptasi ide baru.

Lembar kuesioner diberikan kepada peserta didik untuk mengukur kualitas video pembelajaran dan ketercapaian keterampilan kreativitas dan inovasi sesuai dengan persepsi peserta didik dengan indikator video pembelajaran dan keterampilan kreativitas dan inovasi. Seluruh instrumen menggunakan skala likert 1-5.

Pada penelitian pengembangan menggunakan analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi analisis kebutuhan, wawancara analisis kebutuhan dan implementasi produk serta hasil komentar validasi produk sebagai acuan dalam memperbaiki produk guna mengetahui kualitas dari video yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data triangulasi untuk mengecek keabsahan data yang diperoleh dari pengumpulan data observasi, wawancara dan kuesioner setelah kegiatan implementasi dengan validitas berlandaskan tabel 3.

Tabel 3. Konvensi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dan Rekomendasi

No	Retang Skor	Kategori	Rekomendasi
1	4,21 – 5,00	Sangat Baik	Tidak perlu revisi
2	3,41 – 4,20	Baik	Perlu revisi kecil
3	2,61 – 3,40	Cukup	Perlu revisi sedang
4	1,81 – 2,60	Kurang Baik	Perlu revisi besar
5	0 – 1,80	Sangat Kurang Baik	Perlu dirombak total

HASIL

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Hasil penelitian mengikuti lima tahapan ADDIE (Branch, 2009 : 3) diuraikan sebagai berikut:

Tahap *analyze* ditempuh melalui *need assessment* (analisis kebutuhan) dengan menggunakan 3 jenis instrumen yaitu lembar observasi, pedoman wawancara dan lembar kuesioner. Didapatkan hasil bahwa video pembelajaran di *youtube* belum terdapat kegiatan yang melatih keterampilan kreativitas dan inovasi serta ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran daring yakni, guru kesulitan dalam proses penyampaian materi yang belum merata dikarenakan terdapat kendala seperti, media yang digunakan kurang bervariasi, alat komunikasi yang dimiliki peserta didik. selain itu, kesulitan menemukan media pembelajaran yang inovatif dan guru juga mengalami kesulitan melatih keterampilan abad 21 bagi peserta didik pada saat pembelajaran daring. Media pembelajaran yang biasa digunakan guru hanya berupa *ppt*, *Voice Note*, video yang diambil dari *youtube* yang dirasa belum dapat mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kreativitas dan inovasi. Dengan demikian maka muncul ide untuk dapat mengembangkan video pembelajaran yang berisikan materi serta dapat melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik. Dengan adanya video pembelajaran diharapkan nantinya dapat memudahkan guru dalam melatih keterampilan kreativitas dan inovasi saat pembelajaran daring.

Tahap *design* ini mengembangkan video pembelajaran dengan 3 tahapan kegiatan yaitu (1) kegiatan pembuka memuat, penyampaian materi kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan, penyampaian keterampilan kreativitas dan inovasi dengan menggunakan contoh gambar dan video simulasi karya dalam melatih keterampilan. (3) kegiatan penutup memuat, kesimpulan, penugasan dan penguatan dalam menghadapi COVID-19. Dalam pembuatan video pembelajaran, rancangan diawali dengan mengembangkan storyboard. Di dalam *storyboard* terdapat elemen-elemen seperti, kegiatan, durasi, media/object, sintak, *script*, dan visual. Gambar 1 hasil *storyboard* yang telah dirancang dan tervalidasi dengan baik.

STORYBOARD					
Mata Pelajaran	:	IPS			
Materi Pembelajaran	:	Kegiatan Ekonomi dan Jenis Pekerjaan			
Kelas	:	IV			
Durasi	:	21 Menit			
Kegiatan	Durasi	Media obyek	Sintak	Script	Visual
Pembukaan	00:00 - 02:32	Pop up Produk, Distribusi, Konsumsi	teks	Guru membaca pembelajaran dengan menggunakan materi pembelajaran. Ada Produk, Distribusi dan Konsumsi itu apa ya anak-anak?? Apakah kalian tahu? itu adalah kegiatan ekonomi.	DISTRIBUSI PRODUKSI KONSUMSI KEGIATAN EKONOMI
		Guru menggunakan animasi dokter, polisi, petani, dan guru		Ini apa ya anak-anak, ada yang tahu?? Ini adalah keberagaman jenis pekerjaan	PETANI DOKTER POLISI GURU KEBERAGAMAN JENIS PEKERJAAN

Gambar 1. Storyboard Video Pembelajaran

Tahap *develop* dilakukan mengembangkan produk video pembelajaran untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi sebagai solusi terhadap permasalahan, kemudian dilakukan validasi produk oleh para ahli media dan materi. Video pembelajaran berisikan tahapan kegiatan yaitu, pembuka, inti, penutup. Gambar 3 berikut merupakan cuplikan video pembelajaran.



Gambar 2. Pemberian Materi



Gambar 3. Kegiatan Melatihkan Keterampilan Kreativitas Dan Inovasi

Hasil validasi produk dengan ahli media dan ahli materi terkait dilakukan terkait rumusan pernyataan yang sesuai dengan instrumen. Validasi isi bertujuan untuk memastikan sejauh mana kualitas video pembelajaran mampu melatih keterampilan kreativitas dan inovasi memenuhi indikator yang sesuai dengan teori yang digunakan. Berikut disampaikan hasil uji validasi isi.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

Validator	Skor	Kategori
Dosen Ahli Media 1	3,95	Baik
Dosen Ahli Media 2	4,96	Sangat Baik
Guru SD Masudirini	4,91	Sangat Baik
Guru SDN Karangrejek 1	4,3	Sangat Baik
Rerata	4,53	Sangat Baik

Hasil rerata dari keseluruhan variabel yaitu 4,53. Skor tersebut diinterpretasikan dengan skala konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif berikut ini (Widoyoko, 2015) masuk masuk kategori “Sangat Baik” dengan rekomendasi “Tidak perlu revisi”. Namun ada beberapa komentar dan saran dari validator ahli media dan guru yang dirasa perlu untuk merevisi produk menjadi lebih baik. Komentar dan saran yang diberikan yaitu, 1) video tugas diberikan alokasi waktu, 2) kesalahan penulisan pada *text* yang ditampilkan, dan 3) contoh video melatih keterampilan diberikan tulisan/*text* dan 4) materi jenis pekerjaan ditambah contoh lebih.

Tahap *Implement* dilakukan kegiatan implementasi terbatas terhadap video pembelajaran yang sudah dibuat. Kegiatan implementasi ini dilakukan kepada 8 peserta didik kelas IV SDN Bhaktikarya. Implementasi dilaksanakan pada tanggal 27 Januari – 3 Februari 2022 dan dilanjutkan tanggal 4 – 5 Februari 2022 pukul 10:45 sampai pukul 11:00 WIB. Penelitian menggunakan tiga jenis instrumen pada tahap *implement* yaitu, lembar observasi non-partisipatif, kuesioner tertutup dan wawancara semi terstruktur yang ditujukan kepada peserta didik kelas IV SDN N Bhaktikarya. Hasil implementasi menggunakan lembar observasi non-partisipatif memperoleh skor rerata 4,14 termasuk kategori “Baik”. Hasil implementasi penyebaran lembar kuesioner tertutup memperoleh skor rerata 4,49 termasuk kategori “Sangat Setuju”. Berdasarkan hasil observasi, penyebaran kuesioner dan wawancara semi terstruktur peserta didik kelas IV SDN Bhaktikarya dapat melatih keterampilan kreativitas dan inovasi berdasarkan video pembelajaran yang diberikan sebagai solusi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring.

Tahap *evaluate* bertujuan untuk mengevaluasi kualitas video pembelajaran yang dikembangkan mampu dalam melatih keterampilan kreativitas dan inovasi. Hasil evaluasi berjalan dengan lancar walaupun terdapat sedikit hambatan namun dapat diatasi hambatan yang dihadapi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa melakukan pengembangan video pembelajaran sesuai dengan tahapan ADDIE dapat digunakan untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik kelas IV SD.

Produk video pembelajaran divalidasi oleh 4 validator yang terdiri dari dua dosen ahli media dan dua guru sekolah dasar ahli materi. Hasil rerata skor validasi mendapatkan skor sebesar 4,53. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa video pembelajaran untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi memiliki kualitas “Sangat Baik” menurut (Widoyoko, 2015). Video pembelajaran yang telah divalidasi juga mendapatkan penilaian berupa komentar serta saran dari validator untuk proses revisi produk agar dapat diimplementasikan dengan baik.

Dilihat dari hasil validasi produk video pembelajaran sesuai dengan spesifikasi menurut Riyana (2007) yang dilakukan oleh empat validator mendapatkan hasil bahwa indikator *clarity of message* yang dibuat layak digunakan. Karena dalam video 84 pembelajaran sudah memuat informasi mudah dipahami, dapat diterima secara utuh dan berisikan petunjuk yang dilakukan. Namun terdapat saran dari validator perlunya ditambahkan tugas video yang dibuat perlu diberikan durasi waktu. Indikator *stand alone* sudah layak digunakan. Karena video dapat menjelaskan secara keseluruhan materi yang disampaikan. Indikator *user friendly* dari video pembelajaran yang dibuat sudah cukup baik dengan menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dalam mengakses video dalam platform youtube. Indikator representasi isi yang dibuat layak digunakan. Karena dalam video pembelajaran sudah memuat KD, tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran. Namun ada saran dari validator untuk menambahkan referensi dan contoh dari materi jenis pekerjaan agar lebih banyak untuk peserta didik mengetahui contoh-contoh pekerjaan. Indikator visualisasi dengan media yang dibuat sudah layak digunakan. Visualisasi didukung dari animasi, gambar terkait materi, background, sound effect, transisi, dan text yang terdapat dalam

video. Namun terdapat komentar berupa penulisan yang ditampilkan terdapat beberapa kata yang *typo* seperti “menganalisis dan aktivitas”. Indikator kualitas resolusi tinggi sudah layak digunakan. Karena tampilan video pembelajaran sangat jelas. Dan indikator Individual atau klasikal juga yang dibuat sudah cukup baik dapat digunakan secara individual maupun klasikal. Terakhir indikator dari keterampilan kreativitas dan inovasi yang dibuat sudah baik memuat contoh gambar dan simulasi video dalam melatih keterampilan.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang sudah dilakukan, berikut ini pembahasan kegiatan implementasi dari indikator video pembelajaran dan keterampilan kreativitas dan inovasi. Sesuai dengan pendapat menurut Riyana (2007) bahwa dengan menghasilkan media berupa video pembelajaran perlu memperhatikan karakteristiknya agar mampu meningkatkan efektivitas peserta didik dalam menggunakan media, yaitu:

Indikator *Clarity of Message* (kejelasan pesan), melalui media video peserta didik mampu memahami pesan yang disampaikan lebih bermakna dan informasi diterima secara utuh sehingga dapat disimpan di dalam memori. Dari pernyataan tersebut, sejalan dengan hasil penyebaran kuesioner kepada peserta didik memperoleh skor rerata 4,5 dan hasil wawancara didapatkan bahwa dengan video peserta didik dapat memahami pesan dan informasi secara bermakna sehingga membantu pemahaman dalam video (Haking & Soepriyanto, 2019). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat (Kustandi, 2013) penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Indikator *Stand alone* (berdiri sendiri) yaitu media video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lainnya. Dari pernyataan tersebut, sejalan dengan hasil kegiatan implementasi. Dari penyebaran kuesioner memperoleh skor 4,31 dan hasil wawancara peserta didik menyatakan dengan media video mudah menerima materi atau informasi yang disampaikan sehingga dengan menggunakan video pembelajaran dapat mewakili sumber belajar tanpa perlu sumber belajar lainnya. Dengan demikian, hasil tersebut sudah sesuai dengan indikator stand alone dan sejalan pendapat (Parlindungan, Mahrudin & Yulinar, 2020) yang menyatakan bahwa video pembelajaran membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya.

Indikator *User friendly* (mudah digunakan), media video penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti oleh peserta didik. Penjelasan informasi yang ditampilkan bersifat membantu dan memberikan kemudahan dalam mengakses sesuai dengan keinginan. Dari pernyataan tersebut, sesuai dengan hasil penyebaran kuesioner memperoleh skor rerata 4,45 dan diperkuat dari hasil wawancara bahwa video pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana, paparan informasi yang disampaikan bersifat membantu. Dari pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nurhabibah, Hanikah & Widiawati (2020) bahwa media membantu peserta didik dalam belajar tidak keterbatasan ruang dan waktu dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Indikator representasi Isi, materi yang disampaikan dalam video bersifat representatif atau mewakili, seperti dengan memberikan simulasi atau demonstrasi. Dari pernyataan tersebut, sejalan dengan kegiatan implementasi didapatkan hasil penyebaran kuesioner memperoleh skor rerata 4,41. Dari hasil wawancara didapatkan siswa mampu menerima materi yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dari pernyataan tersebut bahwa pada indikator representasi isi sesuai dengan teori (Riyana, 2007) bahwa dengan video pembelajaran mampu mewakili materi yang disampaikan bukti empiris pun mengungkapkan hal tersebut (Nashrullah & Soepriyanto, 2018).

Indikator visualisasi dengan media yaitu materi dikemas secara multimedia meliputi, gambar bergerak atau animasi, teks, background atau latar belakang, efek suara, backsound atau latar suara, sehingga penyampaian pesan bersifat kreatif dan tidak membosankan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, didapatkan hasil melalui penyebaran kuesioner yaitu memperoleh skor rerata 4,5 dan hasil wawancara peserta didik menyatakan bahwa video yang disampaikan menarik perhatian karena dilengkapi dengan gambar bergerak atau animasi, lagu, tulisan sehingga membantu dalam memahami informasi. Dari pernyataan di atas dikonfirmasi oleh pendapat Manan (dalam Parlindungan, Mahardikan & Yulinar, 2020) yang menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar dengan terdapat visualisasi seperti gambar bergerak, teks berjalan, audio, dan simbol.

Indikator kualitas resolusi tinggi, yaitu tampilan berupa grafis dibuat dengan resolusi yang tinggi dengan begitu ketika digunakan memuat visual yang jelas. Dari 87 pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penyebaran kuesioner yaitu memperoleh skor 4,5 dan diperkuat dengan hasil wawancara peserta didik menyampaikan video pembelajaran yang telah ditonton memiliki tampilan yang jelas. Dengan demikian, terlihat bahwa indikator kualitas resolusi tinggi sesuai dengan teori (Riyana, 2007).

Indikator individu atau klasikal, pada media video dapat digunakan secara klasikal atau individual yaitu dimana saja baik di rumah atau di sekolah. Selain itu dapat digunakan secara klasikal dengan jumlah peserta didik lebih dari 20. Dari hasil penyebaran kuesioner didapatkan perolehan skor rerata 4,37 dan diperkuat dengan hasil wawancara menyatakan bahwa peserta didik menggunakan video pembelajaran secara mandiri maupun didampingi oleh orang tua di rumah. Dari pernyataan tersebut, sudah sesuai dengan indikator individual dan klasikal dan dikonfirmasi dengan pendapat (Kustandi, 2013) yang menyatakan bahwa video dapat mengatasi keterbatasan, indera, ruang dan waktu.

Untuk menilai ketercapaian peserta didik dalam melatih keterampilan kreativitas dan inovasi dalam penelitian ini digunakan observasi partisipatif, kuesioner, wawancara dan rubrik penilaian karya. Jawaban responden yang diajukan memberi data tentang kreativitas dan inovasi peserta didik. Berikut hasil pembahasan implementasi keterampilan.

Indikator menuangkan ide umum melalui rancangan karya yang akan dibuat. Dari hasil observasi keterampilan kreativitas dan inovasi memperoleh skor rerata 4,00. Hal tersebut sejalan dengan hasil kuesioner tertutup memperoleh skor 4,75 dan diperkuat dari hasil wawancara serta rubrik penilaian karya peserta didik memperoleh skor rerata 4,00 termasuk kategori “Kreatif dan Inovasi”. Berdasarkan hasil di atas peserta didik sudah mampu menuangkan ide umum mengenai rancangan karya yang akan dibuat melalui video yang disampaikan dan merasa terbantu dalam memahami isi materi dan informasi dalam video. Dengan demikian, indikator tersebut sudah sesuai dengan teori menurut (Trilling & Fadel, 2009) dan didukung oleh pendapat (Sudarma, 2018) yang menyatakan bahwa aspek keterampilan kreativitas mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu.

Indikator merancang ide baru melalui karya yang akan dibuat. Dari hasil observasi keterampilan kreativitas dan inovasi memperoleh skor rerata 4,50 dan penyebaran kuesioner tertutup mendapatkan skor 4,37. Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara 88 dimana peserta didik mampu membuat rancangan karya yang akan dibuat baik dari bahan-bahan yang akan digunakan dan cara yang akan dilakukan serta rubrik penilaian karya peserta didik mendapatkan skor 4,5 termasuk kategori “Sangat Kreatif dan Inovasi”. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dilihat bahwa peserta didik sudah mampu merancang karya yang dibuat dengan menentukan bahan dan cara yang akan dilakukan. Dari pernyataan yang sudah diuraikan sejalan dengan pendapat

(Sudarma, 2018) dalam membuat sebuah produk/karya terdapat beberapa aspek penting yang menyertainya yaitu mampu menemukan bahan yang akan digunakan dalam membuat suatu produk.

Indikator mengevaluasi ide baru melalui karya yang akan dibuat, memperoleh skor rerata 4,50 melalui observasi keterampilan kreativitas dan inovasi. Hal tersebut sejalan dengan penyebaran kuesioner rerata 4,5, serta hasil wawancara menunjukkan peserta didik mampu evaluasi bahan yang digunakan dan cara pembuatannya dan rubrik penilaian karya yang dibuat memperoleh skor 4,00 termasuk kategori “Kreatif dan Inovasi”. Dengan demikian, sudah tampak indikator yang telah diuraikan di atas dengan pendapat (Trilling & Fadel, 2009) bahwa dengan membuat produk peserta didik mampu mengevaluasi ide baru.

Indikator menganalisis ide baru melalui rancangan karya yang akan dibuat, memperoleh skor rerata 4,00 melalui observasi keterampilan yang berarti bahwa peserta dapat menganalisis terlebih dahulu rancangan karya yang akan dibuat sebelum menciptakan. Hal tersebut sejalan dengan hasil yang diperoleh dari kuesioner tertutup yaitu memperoleh skor rerata 4,5 dan diperkuat dengan hasil wawancara serta rubrik penilaian karya oleh peserta didik. Hasil wawancara yang diperoleh yaitu peserta didik menganalisis setiap langkah-langkah proses pembuatan karya dan memperoleh skor 4,00 termasuk kategori “kreatif dan inovasi” berdasarkan rubrik penilaian karya yang akan dibuat. Dengan demikian, indikator menganalisis ide baru melalui rancangan karya yang akan dibuat sudah sesuai dengan teori (Trilling & Fadel, 2009).

Indikator menciptakan ide baru melalui karya yang akan dibuat, memperoleh skor rerata 4,5 melalui observasi keterampilan yang berarti bahwa peserta didik mampu membuat karya yang sudah dirancang ide. Hal tersebut sejalan dengan hasil kuesioner tertutup memperoleh skor rerata 4,75 dan diperkuat dengan hasil wawancara dan rubrik 89 penilaian karya yang dibuat. Hasil wawancara didapatkan bahwa peserta didik mampu membuat karya sesuai rancangan dengan rerata 4,75 termasuk kategori “Sangat Kreatif dan Inovatif”. Berdasarkan pernyataan yang telah diuraikan di atas sudah tampak bahwa indikator tersebut sesuai dengan pendapat (Trilling & Fadel, 2009) bahwa peserta didik mampu menciptakan ide baru yang telah dirancang sebelumnya dan diperkuat dengan teori (Rufaida & Mubarakah, 2019) keterampilan kreativitas yaitu suatu individu mampu menciptakan sesuatu yang baru dan orisinal baik berupa pengembangan ide-ide.

Indikator mempresentasikan ide baru melalui karya yang dibuat, memperoleh skor rerata 4,00 melalui observasi keterampilan yang berarti bahwa peserta didik dapat mempresentasikan karya yang dibuat dengan menceritakan bahan, alat dan proses pembuatan dari awal hingga akhir. Hal tersebut sesuai dengan skor perolehan pada kuesioner tertutup dengan memperoleh skor rerata 4,5. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa peserta didik mampu memperlihatkan karya dihadapan teman-teman lainnya ketika google meet dengan rerata 4,63 termasuk kategori “Sangat Kreatif dan inovatif”. Dengan demikian melalui pernyataan yang telah diuraikan di atas sudah jelas dengan teori (Trilling & Fadel, 2009) bahwa peserta didik mampu mempresentasikan ide baru dari karya yang dibuat.

Indikator menguraikan keterbatasan dalam mengadaptasi ide baru, memperoleh skor rerata 4,00 melalui observasi keterampilan yang berarti bahwa peserta didik mampu menyebutkan keterbatasan yang terdapat dalam karya yang dibuat. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil kuesioner tertutup yang diberikan kepada peserta didik dengan memperoleh skor 4,5 dan diperkuat oleh hasil wawancara dan rubrik penilaian karya yang dibuat. Dari hasil wawancara didapatkan peserta didik mampu menyampaikan keterbatasan yang dialami ketika proses pembuatan karya dan memperoleh skor rerata 4,00 termasuk kategori “Kreatif dan inovasi” berdasarkan rubrik

penilaian karya. Dengan demikian, indikator menguraikan keterbatasan dalam mengadaptasi ide baru sudah sesuai dengan teori (Trilling & Fadel, 2009).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian relevan oleh Yuanta (2019) & Sarmanta, Suwatra & Partimi (2016) dan Robles & Acedo (2019) meneliti tentang pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS SD. Bahwa pengembangan video pembelajaran merupakan suatu strategi dalam menyampaikan pesan atau informasi, serta meningkatkan proses (Farid, Susilaningsih, & Soepriyanto, 2022) dan hasil belajar. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian relevan oleh Dewandaru & Yermiandhoko (2015) dan Aryanti, Untari & Nafiah (2021) tentang pengaruh video pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis dan multimedia pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif di sekolah dasar. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif di sekolah dasar. Dari kelima penelitian relevan tersebut sejalan dan memiliki posisi mendukung pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, di mana pengembangan video pembelajaran meningkatkan pemahaman, membantu penyampaian pesan atau informasi serta dapat melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik kelas IV di SDN Bhaktikarya. Dilihat dari hasil validasi ahli media dan materi yang menunjukkan rerata 4,53 termasuk kategori “Sangat Baik” dan respon siswa ketika sesudah implementasi produk mendapatkan hasil sangat setuju bahwa video pembelajaran mampu memahami materi yang dikemas dengan baik sesuai dengan karakteristik video pembelajaran menurut Riyana (2007) serta dapat melatih keterampilan. Dengan demikian, kebaruan pada penelitian ini yaitu melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik kelas VI SD dengan video pembelajaran dinilai memiliki kualitas yang sangat baik sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam melatih keterampilan peserta didik.

SIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi peserta didik kelas IV SD dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Kualitas video pembelajaran untuk melatih keterampilan kreativitas dan inovasi pada materi kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan IPS SD Kelas IV memperoleh hasil yaitu “Sangat Baik”. Dengan demikian video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aryanti, R., Untari, M & Nafiah, U. (2021). Multimedia Pembelajaran Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Iv Sdn Dadirejo 01. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2, 81-91.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Darmanta, G., Suwatra, I & Parmiti, D. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SD. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5, 2.
- Dewandaru, K & Yermiandhoko, Y. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Kelas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 2243-2251.
- Farid, M., Susilaningsih, & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan video pembelajaran pada tema 8 subtema 1 materi manusia dan lingkungan kelas v. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1–10. doi: 10.17977/um038v5i12022p001

- Hakim, M. (2021). Peran Guru dan Orang Tua: Tantanagan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Educational Journal of History and Humanities*, 1, 23-32.
- Haking, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 320–328. doi: 10.17977/um038v2i42019p320
- Kustandi, C., Sutjipto, B., & Sikumbang, R. (2013). *Media Pembelajaran: manual dan digital (edisi 2)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mar'ah, N., Rusilowati, A., & Sumarni, W. (2020). Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana 2020: 446-452*.
- Mardhiyah, R., et al. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 12, 30-40.
- Nabila, A. (2020). Pembelajaran Daring di Era COVID-19. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1.
- Nashrullah, N., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan video pembelajaran adaptasi dan cara berkembang biak makhluk hidup untuk siswa kelas vi sekolah dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 327–332.
- Nurhabibah, P., Hanikah., & Widiawati, H. (2020). Aplikasi Piluhan Pendukung Daring pada Mahasiswa Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pedagogic* 4, 2: 257-264.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1, 24-44.
- Parlindungan, D., Mahardika, G & Yulinar. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Anatrnegara Diplomasi dan Hubungan Internasional*, 3, 96-105.
- Riyana. C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Robles, A & Acedo, E. (2019). Development and Validation of Educational Video Tutorials for 21st Century Secondary Learners. *Asian Journal of Multidisciplinary Studies*, 2, 42-49.
- Sadikin, A, dan Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6, 214-224.
- Samoling, I., Ismanto, B., & Rina, L. (2021). Evaluasi Program Pembelajaran Ekonomi Secara Daring pada Masa Pandemi Covid DI Sman 2 Salatiga. *Juournal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1, 125-131.
- Septikasari, R., dan Frasandy, R. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8, 112-122.
- Sudarma, M. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Trilling and Fadel. (2009). *21st Century Skills: learning for life in our times*. Jossey Bass: USA.
- Wardah, R., & Farisia, H. (2021). Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19: Implementasinya pada Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 2008- 2017.
- Widoyoko, E. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1, 91-100.