

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Creative Thinking Skill* dan Karakter pada Tema 7 Kelas V

Nely Baroroh*, Nur Ngazizah, Rintis Rizkia Pangestika

Universitas Muhammadiyah Purworejo

*E-mail : nelybaroroh0@gmail.com

ABSTRACT

Learning in the 2013 curriculum involves students to play an active role in learning. The use of learning media is very necessary to explore the creative thinking skills and character of students. Learning video is a learning media that displays images, sounds, and writing simultaneously. This study aims to (1) develop a product in the form of learning videos, (2) determine the validity of learning videos, and (3) determine the practicality of learning videos. The learning video was developed using the ADDIE development research method which consists of 4 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the research on developing creative thinking skills and character-based learning videos: (1) the product developed is in the form of learning videos that can be used as reference material for learning resources and media, (2) the results of validating learning videos based on creative thinking skills and characters get an average 3.7 with valid criteria, (3) the results of student responses at the broad trial stage got a percentage of 94% with a very positive category and the results of the implementation of learning at the first meeting got a percentage of 94.2% with very good criteria, the second meeting got a percentage of 96.1 with very good criteria, and the third meeting got a percentage of 98% with very good criteria.

Keywords: *creative thinking skill, learning video, character*

ABSTRAK

Pembelajaran pada kurikulum 2013 melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menggali *creative thinking skill* dan karakter peserta didik. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar, suara, tulisan secara bersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan produk berupa video pembelajaran, (2) mengetahui kelayakan video pembelajaran, dan (3) mengetahui kepraktisan video pembelajaran. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan metode penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter: (1) produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan referensi sumber dan media belajar, (2) hasil validasi kelayakan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter mendapat rata-rata 3.7 dengan kriteria valid, (3) hasil respons peserta didik pada tahap uji coba luas mendapat presentase 94% dengan kategori sangat positif dan hasil keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I mendapat presentase 94.2% dengan kriteria sangat baik, pertemuan II mendapat presentase 96.1 dengan kriteria sangat baik, dan pertemuan III mendapat presentase 98% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci: *creative thinking skill, video pembelajaran, karakter*

Submitted Aug 21, 2021 | Revised Oct 02, 2021 | Accepted Oct 09, 2021

Pendahuluan

Pembelajaran pada kurikulum 2013 melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Adapun guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran dikelas terdapat tiga aspek meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran pada kurikulum 2013 berbentuk tema. Pembelajaran tema lebih dikenal dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik menurut (Ibadillah Malawi, 2019) merupakan salah satu model pembelajaran terpadu dalam bentuk tema dengan mengaitkan mata pelajaran yang satu dengan yang lainnya sehingga membentuk pengalaman yang bermakna bagi peserta didik. Setiap pembelajaran terdiri atas beberapa mata pelajaran dan berbeda-beda kompetensi dasar. Mata pelajaran tersebut diantaranya Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pjok, SBdP, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaran dan Matematika. Pembelajaran dikemas dengan mengaitkan standar kompetensi yang satu dengan yang lainnya.

(Rusman, 2017) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik pada beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran. Menurut (Asyhari, 2016) Media pembelajaran adalah sebuah alat pembelajaran yang digunakan sebagai fasilitator dalam menyalurkan materi pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran salah satunya video pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu strategi yang dapat ditempuh untuk menggali pemahaman minat peserta didik secara efektif dan efisien (Nugroho, 2018). Salah satu strategi video pembelajaran yang dapat menggali pemahaman peserta didik yaitu dengan menerapkan basis *creative thinking skill* pada materi video pembelajaran. *Creative thinking skill* adalah suatu proses menggali sebuah ide-ide baru (Amalia, et al, 2019; Handayani et al., 2019; Mardhiyana & Sejati, 2016). Video pembelajaran yang berbasis *creative thinking skill* perlu menerapkan indikator-indikator untuk memberikan pemahaman materi pada peserta didik. Indikator *creative thinking skill* meliputi (1) *fluency* (kefasihan), (2) *flexibility* (keluwesan), (3) *originality* (keaslian), (4) *elaboration* (kerincian). Materi yang disampaikan selain dengan menerapkan indikator *creative thinking skill* juga memerlukan materi yang dapat membangun pendidikan karakter peserta didik. Pendidikan Karakter adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana serta proses pemberdayaan potensi dan pembudayaan peserta didik guna membangun karakter pribadi atau kelompok yang unik (Isnaini, 2016; Khamalah, 2017; Saggaf, 2016). Pendidikan karakter adalah pendidikan yang wajib diterapkan kepada peserta didik dari pendidikan dasar agar memiliki kepribadian yang berkarakter (Anugraheni, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo, guru belum dapat membuat sendiri media pembelajaran berupa video pembelajaran, pembelajaran masih terdapat indikator *creative thinking skill* yang belum tercapai yaitu *fluency*, *flexibility*, dan *originality*. Karakter percaya diri peserta didik belum maksimal sehingga sulit dalam menyampaikan pendapat untuk menyelesaikan masalah, dan guru masih terdapat kesusahan dalam menyampaikan materi pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan.

Berdasarkan permasalahan tersebut dapat disimpulkan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menerapkan *creative thinking skill* dan karakter. Sehingga dari permasalahan tersebut dapat diciptakan media pembelajaran berupa media pembelajaran video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter untuk memaksimalkan pembelajaran peserta didik di dalam kelas. Video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter dapat membangun dan membentuk pemikiran kreatif dan sikap percaya diri pada peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

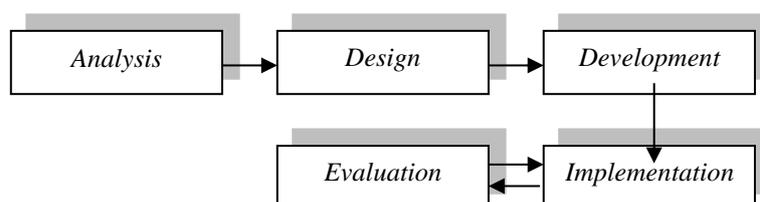
Pada penelitian yang dilakukan oleh penelitian (Ichsan et al., 2018) dengan judul "Peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skills*) pada siswa sekolah dasar melalui video berbasis kasus pencemaran lingkungan". Diperoleh hasil penggunaan video pembelajaran berbasis kasus dapat meningkatkan HOTS pada siswa SD. Pada penelitian yang dilakukan (Wisada, Putu Darma, 2019) dengan judul "Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter". Diperoleh hasil pengembangan video berbasis karakter dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran untuk menggali karakter yang dimiliki oleh peserta didik. Pada (Fadhli, 2015) dengan judul "Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar". Diperoleh hasil video pembelajaran yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan untuk menggali prestasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Berdasarkan beberapa hasil penelitian dapat disimpulkan video pembelajaran layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. *Creative thinking skill* dan karakter juga dapat menggali kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter untuk mempermudah penyampaian materi serta sebagai sarana untuk membangun berfikir kreatif dan membangun

pendidikan peserta didik. Video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter memiliki dua manfaat yaitu (1) manfaat teoritis meliputi (a) memberikan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum tingkat sekolah dasar yang terus berkembang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan masyarakat, (b) video pembelajaran dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya, (2) manfaat praktis meliputi (a) bagi siswa video pembelajaran yang dikembangkan dapat mempermudah sebagai perantara penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik dalam pembelajaran, (b) bagi guru pengembangan video pembelajaran dapat memberikan masukan bagi guru dalam penggunaan video pembelajaran pada proses pembelajaran, (c) bagi sekolah video pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai ketersediaan media pembelajaran inovatif, (d) bagi peneliti pengembangan video pembelajaran dapat memberikan motivasi dan wawasan baru tentang media pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan sebuah produk tertentu. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 terdiri atas 5 tahapan yakni 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi), 5) *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1. Tahap Model Pengembangan ADDIE

Penelitian lapangan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada bulan Mei sampai Juni 2021. Adapun penelitian lapangan ini dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo. Subjek dalam penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo. Sedangkan objek dalam penelitian pengembangan ini adalah video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter pada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 5 metode yakni metode wawancara, metode observasi, metode angket, metode tes, dan metode dokumentasi.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian ahli. Rubrik penilaian tersebut diberikan kepada validator ahli. Jenis data yaitu kualitatif yang diperoleh dari rubrik penilaian pada uji validasi ahli media, ahli materi, dan pakar. pengisian angket ahli media dan materi yang dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu 2 ahli dari dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan dosen Program Studi Teknologi Informasi dan 1 pakar yaitu wali kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo. Hasil yang didapatkan berupa kritik dan saran perbaikan terhadap Video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter. Data yang telah diperoleh dari uji validasi ahli kemudian dilakukan analisis untuk menjawab apakah Video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter sudah layak untuk digunakan. Skor yang diperoleh dari uji validasi dipersentasekan serta dikelompokkan ke dalam

kriteria kevalidan dengan tingkat Tidak Valid, Kurang Valid, Valid, dan Sangat Valid. Hasil dari uji validasi ahli media, ahli materi dan pakar dalam video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter dapat dikatakan layak untuk diujicobakan apabila presentase minimal mencapai kategori yaitu valid.

Hasil dan Pembahasan

A. Pengembangan Video Pembelajaran

Pengembangan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahap *analysis* mencakup dua langkah, yaitu Analisis Kebutuhan dan Analisis Materi. Analisis kebutuhan didasarkan atas wawancara terhadap guru kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri 1 Pangenrejo sehingga memperoleh beberapa informasi. Dari wawancara didapatkan hasil pada pembelajaran guru belum dapat membuat video pembelajaran sendiri, masih terdapat indikator *creative thinking skill* yang belum tercapai, dan kurangnya karakter rasa percaya diri dalam keberanian menyampaikan pendapat. Adapun Analisis materi disesuaikan dengan produk yang dikembangkan serta silabus pada kurikulum 2013. Menganalisis Kompetensi Dasar (KD) dan indikator berdasarkan Kurikulum 2013. Hasil dari analisis materi yang dilakukan menyatakan bahwa materi yang sesuai yaitu materi subtema 1 pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan semester genap. Hal ini karena materi pada tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan sesuai dengan *creative thinking skill* dan karakter.

Tahap perancangan (*design*) terdapat beberapa tahapan diantaranya pengumpulan referensi, perancangan Draft, penyusunan materi, penyusunan layout, dan pembuatan instrumen penilaian. Dalam Pengumpulan Referensi, pengembangan video pembelajaran ini menggunakan beberapa referensi yaitu buku guru & siswa Kurikulum 2013 Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan Revisi tahun 2018 dan LKS Kelas V Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, serta referensi dari sumber belajar yang berkaitan dengan materi peristiwa dalam kehidupan. Tahap Perancangan Draft yaitu Tahapan pembuatan draft video pembelajaran dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, suara menjadi sebuah *storyboard* video pembelajaran sebelum diolah menggunakan aplikasi *Kine Master*. Dalam penyusunan materi, Materi yang terdapat dalam video pembelajaran meliputi materi pada tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 1. Pada penyusunan layout, Video pembelajaran dikembangkan terdapat beberapa tampilan diantaranya home, doa, judul, tujuan, kompetensi dasar dan indikator, aspek *creative thinking skill* dan karakter, indikator *creative thinking skill* dan karakter, tampilan materi, evaluasi, daftar pustaka, dan profil. Dalam pembuatan instrumen penilaian, Instrumen penilaian yang dibuat yaitu lembar penilaian terhadap video pembelajaran yang telah dilakukan. Instrumen penilaian meliputi lembar penilaian untuk ahli media, lembar penilaian untuk ahli materi, dan lembar penilaian untuk praktisi.

Dalam tahap *Development* dilakukan Pengembangan Media, validasi ahli, dan revisi produk. Pengembangan video pembelajaran melalui aplikasi *Kine Master*. Berikut merupakan tampilan dari video pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tabel 2. Spesifikasi Produk

No.	Komponen	Visual
	Home	

Doa

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
رَضْتُ بِاللّٰهِ رَبًّا وَبِالْإِسْلَامِ دِينًا وَبِمُحَمَّدٍ نَّبِيًّا
وَرَسُولًا رَبِّ زِدْ نَبِيَّ عَلَمًا وَرِزْقِي فَهْمًا

"Bismillahir rahmanir rahim
Rodlittu billahiroba, Wabil Islaamidinaa,
Wabimuhammadin nabiyaa warasuula,
Robbi zidni ilmaan warzuqni fahmaan."



Judul

Tema 7 Subtema 1
Pembelajaran 1



Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPS	Kompetensi Dasar	Indikator
3.4	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Menganalisis faktor kedatangan bangsa barat ke Indonesia.
		3.4.2 Mengidentifikasi faktor-faktor penting mudahnya penjajahan di Indonesia.
4.4	Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Menganalisis tentang faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia.

Tujuan

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca naskah dalam video, peserta didik dapat mengetahui faktor-faktor penjajahan bangsa Indonesia secara benar.
- Dengan mengamati video, peserta didik dapat menganalisis penggunaan kata tanya apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dalam kalimat tanya secara benar.
- Melalui video, peserta didik mampu Mengidentifikasi sifat-sifat benda cair, padat, dan gas dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
- Melalui video, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh sifat-sifat benda cair, padat, dan gas yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari secara benar.

Aspek *Creative Thinking Skill*

Untuk Guru

Aspek *Creative Thinking Skill* dan Karakter

Creative Thinking Skill

Fluency = Kemampuan menghasilkan gagasan secara mandiri.

Flexibility = Kemampuan mengembangkan pemecahan masalah.

Originality = Kemampuan merumuskan gagasan secara asli.

Elaboration = Kemampuan mengemukakan kembali sebuah persoalan.



Aspek karakter

Untuk Guru

Aspek *Creative Thinking Skill* dan Karakter

Karakter

- Kebenaran dalam menyampaikan pendapat.
- Rasa percaya diri.



Indikator *Creative Thinking Skill* dan Karakter

Fluency



Mengapa bangsa Barat datang ke Indonesia?



27

Tampilan materi

Manfaat Cengkih



Sebagai Bumbu masak



Sebagai Dupa



Sebagai Aroma Terapi

Evaluasi

Evaluasi

Tuliskan soal terlebih dahulu!

- Mengapa bangsa Eropa datang ke Indonesia?
- Mengapa bangsa Indonesia mudah dijajah?
- Buatlah kalimat tanya menggunakan kata tanya apa, siapa, kapan, dimana, dan bagaimana!
- Amatilah benda disekitar kalian berdasarkan jenis-jenis benda!
- Apakah kalian dapat melihat benda gas?

8

Kunci jawaban

KUNCI JAWABAN

1. Karena Indonesia mempunyai banyak sekali rempah-rempah, salah satu yang diburu oleh bangsa barat yaitu cengkeh.
2. Tidak kompeten, mudah dipengaruhi, banyak orang yang rakus, pemalas.
3. Kata tanya apa: Apa yang ada didalam gelas?
Kata tanya siapa: Siapa yang menajjah pertama kali Indonesia?
Kata tanya kapan: Kapan Portugis pertama kali datang ke Indonesia?
Kata tanya dimana: Dimana Belanda pertama kali mendarat di Indonesia?
Kata tanya bagaimana: Bagaimana bangsa Eropa datang ke Indonesia?
4. Benda padat: botol, buku
Benda cair: air, bensin.
Benda gas: udara
5. Tidak dapat melihat benda gas tetapi dapat merasakan adanya benda gas.

Daftar pustaka

DAFTAR PUSTAKA

- Maryanto,dkk. 2017. Buku Siswa Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- <https://www.google.com/amp/s/ntisani.grid.id/camp/03113877?selain-untuk-perpedap-krettek-cengkeh-juga-ampuh-sebagai-bahan-pembasmi-jamur-di-dinding-rumah> Diakses pada 2 Maret 2021
- <https://biblitbunga.com/manfaat-cengkeh-untuk-kesehatan-dan-kecantikan/> Diakses pada 2 Maret 2021
- <https://bertaberita.com/keasiat-cengkeh-iri-yang-bikin-bangsa-eropa-mencari-maluku> Diakses pada 2 Maret 2021
- <https://www.pmpdownload.id/pmp-pa252v/> Diakses pada 5 Maret 2021
- <http://www.scentualmoods.com/> Diakses pada 5 Maret 2021

Profil



Validasi video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter dilakukan oleh dua dosen sebagai validator dan satu guru sebagai praktisi. Tahap validasi yang dilakukan adalah dengan memasukan draft 1 untuk kemudian divalidasi oleh para ahli selanjutnya melakukan revisi terhadap produk video pembelajaran. Revisi produk dilakukan setelah melakukan validasi berdasarkan saran dan masukan dari validator.

Tahap implementasi, dilakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan, yaitu video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter. Uji coba dilakukan secara terbatas dikarenakan kondisi pandemi *Covid 19* yang sedang terjadi, maka dari itu jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian dengan jumlah yang terbatas pula. Uji coba ini diberikan kepada 15 peserta didik di SD 1 Negeri Pangenrejo. Setelah dilakukan uji coba terbatas, kemudian dilaksanakan uji coba luas kepada 13 peserta didik di SD 1 Negeri Pangenrejo

Tahap *evaluation* (evaluasi) yang bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter yang dikembangkan.

B. Kelayakan Video Pembelajaran

Kelayakan video pembelajaran berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh dua dosen sebagai validator dan guru sebagai praktisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Dosen dan Guru

No	Aspek yang dinilai	Dosen	Guru	Skor Aktual	Skor Ideal	AP	Nilai	Kriteria
1.	Penyajian	14	16	30	32	93.7%	3.7	Valid
2.	Tampilan	30	29	59	64	92.1	3.6	Valid
3.	Anatomi video pembelajaran	10	11	21	24	87.5%	3.5	Valid

4.	Kelayakan isi	29	31	60	64	93.7%	3.7	Valid
5.	<i>Creative Thinking Skill</i>	13	16	29	32	90.6%	3.6	Valid
6.	Karakter	11	12	23	24	95.8%	3.8	Valid
	Rata-rata						3.7	Valid

Hasil validasi aspek penyajian diperoleh skor 30 sehingga diperoleh presentase 93.7% dan nilai 3.7 dengan kriteria valid. Hasil validasi aspek tampilan diperoleh skor 59 sehingga diperoleh presentase 92.1% dan nilai 3.6 dengan kriteria valid. Hasil validasi aspek anatomi video pembelajaran diperoleh skor 21 sehingga diperoleh presentase 87.5% dan nilai 3.5 dengan kriteria valid. Hasil validasi aspek kelayakan isi diperoleh skor 60 sehingga diperoleh presentase 93.7% dan nilai 3.7 dengan kriteria valid. Hasil validasi aspek creative thinking skill diperoleh skor 29 sehingga diperoleh presentase 90.6% dan nilai 3.6 dengan kriteria valid. Hasil validasi aspek karakter diperoleh skor 23 sehingga diperoleh presentase 95.8% dan nilai 3.8 dengan kriteria valid.

C. Kepraktisan Video Pembelajaran

Kepraktisan video pembelajaran dapat diukur melalui angket respons peserta didik dan lembar keterlaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter. Angket respons peserta didik dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Hasil Respons Peserta Didik terhadap 5 Peserta Didik

No.	Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	AP	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	5	4	80 %	Positif
2.	Kebahasaan	5	5	100 %	Sangat Positif
3.	Penyajian	20	19	95 %	Sangat Positif
4.	Kelayakan Tampilan	20	19	95 %	Sangat Positif
5.	Anatomi Video Pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Positif
6.	<i>Creative Thinking Skill</i>	10	7	70 %	Positif
7.	Karakter	10	9	90 %	Sangat Positif
	Jumlah	75	68		Sangat Positif

Data hasil uji coba yang diisi oleh 5 peserta didik disajikan pada tabel 4. Aspek kelayakan isi mendapat skor 4 dengan presentase 80% sehingga mendapat kriteria positif. Aspek kebahasaan mendapat skor 5 dengan presentase 100% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek penyajian mendapat skor 19 dengan presentase 95% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek tampilan mendapat skor 19 dengan presentase 95% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek anatomi video pembelajaran mendapat skor 5 dengan presentase 100% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek *creative thinking skill* mendapat skor 7 dengan presentase 70% sehingga mendapat kriteria positif. Aspek karakter mendapat skor 9 dengan presentase 90% sehingga mendapat kriteria sangat positif.

Tabel 5. Hasil Respons Peserta Didik terhadap 13 Peserta Didik

No.	Aspek	Skor Ideal	Skor Aktual	AP	Kriteria
1.	Kelayakan Isi	13	13	92,3 %	Sangat Positif
2.	Kebahasaan	13	13	100 %	Sangat Positif
3.	Penyajian	52	52	98,07 %	Sangat Positif
4.	Kelayakan Tampilan	52	52	98,07 %	Sangat Positif
5.	Anatomi Video Pembelajaran	13	13	92,3 %	Sangat Positif
6.	<i>Creative Thinking Skill</i>	26	14	76,9 %	Positif
7.	Karakter	26	26	100 %	Sangat Positif
	Jumlah	195	185	94,8 %	Sangat Positif

Data hasil uji coba yang diisi oleh 13 peserta didik disajikan pada tabel 23. Aspek kelayakan isi mendapat skor 13 dengan presentase 92.3% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek kebahasaan mendapat skor 13 dengan presentase 100% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek penyajian mendapat skor 52 dengan presentase 98.07% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek tampilan mendapat skor 52 dengan presentase 98.07% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek anatomi video pembelajaran mendapat skor 13 dengan presentase 92.3% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek *creative thinking skill* mendapat skor 14 dengan presentase 76.9% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Aspek karakter mendapat skor 26 dengan presentase 100% sehingga mendapat kriteria sangat positif. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter adalah sangat positif.

Kepraktisan video pembelajaran berdasarkan lembar keterlaksanaan pembelajaran terhadap penggunaan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respons Peserta Didik terhadap 13 Peserta Didik

No.	Aspek	Pertemuan		
		I	II	III
1.	Pendahuluan	19	19	20
2.	Kegiatan Inti	18	19	19
3.	Penutup	12	12	12
	Jumlah	49	50	51
	Presentase	94.2%	96.1%	98%
	Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Data hasil keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari observer pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama diperoleh presentase 94.2%, pertemuan kedua diperoleh presentase 96.1%, dan pertemuan ketiga diperoleh presentase 98%. Rata-rata presentase dari keseluruhan pertemuan yaitu 96.1%.

Kesimpulan

Pengembangan pengembangan video pembelajaran berbasis *creative thinking skill* dan karakter menggunakan model ADDIE telah berhasil dikembangkan. Validasi kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi mendapatkan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 3.7 termasuk kategori valid. Kepraktisan diukur melalui angket respons peserta didik dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Respons peserta didik pada uji coba luas dengan presentase 94.8% kategori sangat positif. Keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan I mendapat presentase 94.2% dengan kriteria sangat baik. Pertemuan II mendapat presentase 96.1 dengan kriteria sangat baik. Pertemuan III mendapat presentase 98% dengan kriteria sangat baik.

Daftar Pustaka

- Amalia, A., Sugiarno, S., & Suratman, D. (2019). Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Ruang Berdasarkan Tahapan Wallas Di SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7).
- Anugraheni, I. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2351>
- Asyhari. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5 (1).
- Fadhli, M. (2015). *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 3. No. 1 Januari 2015* | 24. 3(1), 24–29.

- Handayani, P., Restuti, M., Jannah, M., Ramadhani, K., Subali, E., & Isnaeni, W. (2019). Menggali Potensi Lokal Kabupaten Banyumas Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sd. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 69–80. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7269>
- Ibadillah Malawi, D. (2019). *Pembelajaran Tematik*. AE Media Grafika.
- Ichsan, I. Z., Iriani, E., & Hermawati, F. M. (2018). Peningkatan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills) Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Video Berbasis Kasus Pencemaran Lingkungan. *Edubiotik: Jurnal Pendidikan, Biologi Dan Terapan*, 3(02), 12–18. <https://doi.org/10.33503/ebio.v3i02.175>
- Isnaini, R. L. (2016). Penguatan Pendidikan Karakter siswa melalui manajemen bimbingan dan konseling Islam. *Manageria: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 35-52.
- Khamalah, N. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 200-215.
- Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 672-688.
- Nugroho. (2018). *Membuat dan Mempublikasi Video Bahan Ajar*. Deepublish.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Saggaf, H. S. (2016). Kebijakan Pendidikan Di Era Otonomi Daerah Dalam Memperkuat Karakter Bangsa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Publik*, 5(2), 106-112.
- Wisada, Putu Darma, D. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran berorientasi Pendidikan Karakter*. 3(20), 140–146.