



**UPAYA KREATIVITAS GURU DALAM PEMBUATAN
VIDEO PEMBELAJARAN DI SDN No. 30
TONGKE-TONGKE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Oleh:

ARINI ULFA MAWADDAH
NIM. 180104015

Pembimbing:

1. Dr. Hardianto Rahman, M.Pd
2. Agus Suwito, S.S., M.A.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU
MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021/2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arini Ulfa Mawaddah

NIM : 180104015

Peogram Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, Juli 2022

Yang membuat pernyataan,

Arini Ulfa Mawaddah

NIM: 180104015

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi berjudul Upaya Kreativitas Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke yang ditulis oleh Arini Ulfa Mawaddah Nomor Induk Mahasiswa 180104015, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 2 Agustus 2022 M bertepatan dengan 4 Muharram 1444 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
Agus Suwito, S.S., M.A.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan IKTIK IAIM Sinjai

Laeli Qadrianti, S.Pd.I., M.Pd.I.
NPM. 1213495

ABSTRAK

Arini Ulfa Mawaddah *Upaya Kreatifitas Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke (2) Kendala dalam mengembangkan kreatifitas guru pada pembuatan video pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke. Penelitian ini termasuk dalam penelitian fenomenologi dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek dari penelitian ini adalah guru kelas V.

Jenis penelitian ini adalah naturalistic dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah Guru Kelas V. Objek penelitian ini adalah kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan model analisis interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan, pertama, Kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran dapat dinilai melalui empat aspek kreativitas, yaitu kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas yang memiliki indikator di setiap aspeknya seperti yang sudah dijelaskan. Berikut kesimpulan yang didapat, yaitu (a) Aspek kelancaran (*fluency*), Guru sudah mampu menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran dengan kreativitasnya masing-masing (b) Aspek fleksibilitas (*flexibility*), Guru mempunyai berbagai cara dalam mengatasi kendala dan mampu memberikan alternatif pada saat pembuatan video pembelajaran menggunakan bahan-bahan yang ada (c) Aspek Elaborasi (*elaboration*), Guru mampu memperkaya dan mengembangkan video pembelajaran dengan memperinci detail-detail pada video pembelajaran yang dibuatnya sehingga lebih menarik (d) Aspek orisinalitas (*originality*), Guru mampu menciptakan suatu media video pembelajaran yang unik dan

menarik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil media video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Kedua, dalam pembuatan video pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, kendala yang dihadapi pun beragam. Faktor yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai pembuatan video pembelajaran serta waktu pembuatan video yang cukup singkat akibat kesibukan guru itu sendiri. Untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan aspek fleksibilitas guru, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan/*upgrading* mengenai pembuatan video pembelajaran dan mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam membuat video pembelajaran.

Kata Kunci: *Kreatifitas Guru, Pembuatan Video Pembelajaran, SDN No. 30 Tongke-Tongke*

ABSTRACT

Arini Ulfa Mawaddah Teacher's Creative Efforts in Making Learning Videos at SDN No. 30 Tongke-Tongke. Essay. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2022.

This study aims to find out: (1) Efforts of teacher creativity in making learning videos at SDN No. 30 Tongke-Tongke (2) Obstacles in developing teacher creativity in making learning videos at SDN No. 30 Tongke-Tongke. This research is included in phenomenological research using a qualitative approach. The subject of this research is the teacher of class V. This type of research is naturalistic with a qualitative approach. The subject of this research is the Class V teacher.

The object of this research is the teacher's creativity in making learning videos. The data collection techniques are by interview, observation, and documentation. The data analysis technique uses an interactive analysis model.

The findings of this study first show that the four characteristics of creativity—fluency, flexibility, elaboration, and originality—each of which has a set of indicators—can be used to evaluate teacher creativity in making learning videos. The results of this study resulted in the following conclusions: (a) Teachers are fluent in their ability to generate ideas and solve problems when making learning videos; (b) Teachers are flexible in their ability to find solutions to problems and overcome obstacles when creating learning videos using pre-existing materials. (c) Elaboration Aspect: The teacher can make learning videos more interesting by adding details to improve and develop them (d) Originality Aspect: Based on the results of the learning video media produced by the teacher, it is clear that the teacher is able to produce unique and attractive learning resources. Second, there are various challenges that must be faced by teachers in producing educational films. People who are still confused about how to make learning films and the limited time available due to the busyness of the teachers themselves are the main elements that function as obstacles. To overcome this challenge, teachers need to be flexible, meaning they need to attend frequent workshops and other updates on how to make instructional films and be able to use the resources already available to them.

Keywords: *Teacher Creativity, Making Learning Videos, SDN No. 30 Tongke-Tongke*

المستخلص

أرني ألفي مودة. جهود ابتكار المعلم في تصوير فيديو تعليمية في المدرسة الابتدائية الحكومة العامة رقم ٣٠ تنجكي تنجكي. الرسالة العلمية. سنجائي: قسم تعليم II للمعلم للمدرسة الابتدائية كلية التربية وعلوم الدين جامعة الإسلامية للمحمدية سنجائي، ٢٠٢٢.

وهدف البحث لمعرفة: (١) جهود ابتكار المعلم في تصوير فيديو تعليمية في المدرسة الابتدائية الحكومة العامة رقم ٣٠ تنجكي تنجكي. (٢) العراقيل عند تطوير ابتكار المعلم في تصوير فيديو تعليمية في المدرسة الابتدائية الحكومة العامة رقم ٣٠ تنجكي تنجكي. وهذا البحث دراسة الظاهري باستخدام مدخل الكيفي وموضع البحث فيه معلم في الصف الخامس.

وهذا البحث دراسة الظاهري باستخدام مدخل الكيفي وموضع البحث فيه معلم في الصف الخامس. وموضوع البحث فيه ابتكار المعلم في تصوير فيديو تعليمية. وأما أسلوب جمع البيانات باستخدام المقابلة والملاحظة والوثائق. وأسلوب تحليل البيانات بتحليل التعاملية.

وبناء على نتائج البحث، يوجد هناك أربع من خصائص الابتكار، فصيح ومرونة وإسهاب وابتكار ولكل الخصيصة إرشادات التي كالات التقويم لتقويم ابتكار المعلم في تصوير فيديو تعليمية. والخلاصة من نتائج البحث، (أ) والمعلم فصيح عندما يفكر الفكرة ويعالج المشكلات عند تصوير فيديو تعليمية (ب) المعلم له مرونة عندما يلقاء علاج المشكلات والعراقيل حينما تصوير فيديو التعليمية عن مواد التعليمية الموجودة. (ج) جهة الإسهاب. يمكن المعلم أن يصنع فيديو التعليمية اجتذابا بزيادة تفصيل الفيديو لإرتفاعه. (د) ابتكاره. بناء على فيديو التعليمية التي حصل عليه معلم، صرح فيه قدرة المعلم لصنع مصادر التعليم الجيدة. ثانيا، يوجد فيه عراقيل للمعلم عندما يصنع فيديو التعليمية، منها كثير من المجتمع لم يستطع لهم أن يصنعه وقليل للمعلم أوقات ليصنعه. فلذلك، لابد للمعلم مرونة بمعنى باشتراك معلم التعليم وعملية الابتكار آخر حتى يمكن له أن يستخدم مصادر التعليمية الموجودة.

الكلمات الأساسية: ابتكار المعلم، صنع فيديو تعليمية، المدرسة الابتدائية الحكومة العامة رقم ٣٠

تنجكي تنجكي

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِ

نَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَاصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu yang telah banyak berdo'a, mendukung, memotifasi, serta mendidik dan membesarkan;
2. Bapak Rektor Bapak Dr. Firdaus, M.Ag. selaku pimpinan IAI Muhammadiyah Sinjai;
3. Bapak Dr. Ismail, M.Pd. sebagai Wakil Rektor I dan Bapak Rahmatullah, M. S.Sos.I., M.A., selaku Wakil Rektor II Bapak Dr. Muh. Anis, M. Hum., selaku Wakil Rektor III selaku unsur pimpinan IAI Muhammadiyah Sinjai;
4. Bapak Takdir, S.Pd., M.Pd.I. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan selaku pimpinan pada tingkat Fakultas;

5. Bapak Dr. Hardianto Rahman, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Agus Suwito, S.S., M.A. selaku pembimbing II;
6. Ibu Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAI Muhammadiyah Sinjai;
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di IAI Muhammadiyah Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan jajaran IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
9. Kepala dan staff perpustakaan IAI Muhammadiyah Sinjai;
10. Bapak Kepala Sekolah, tenaga pendidik, dan tenaga kependidikan serta seluruh siswa yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa IAI Muhammadiyah Sinjai dan berbagai pihak yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring do'a semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala berlipat ganda dari Allah SWT, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Sinjai, Juli 2022

Arini Ulfa Mawaddah
NIM. 180104015

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORI	 12
A. Kajian Pustaka	12
B. Hasil Penelitian yang Relevan	32

BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
B. Definisi Operasional	40
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian.....	45
G. Keabsahan Data	45
H. Tehnik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	50
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	50
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	55
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Guru dan Tenaga Pendidik	53
Tabel 4.2 Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2021/2022	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Komponen dalam Analisis Data (<i>interactive model</i>)	47
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).....	95
Skrip/Naskah Video	103
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	109
Pedoman Wawancara	113
Lembar Observasi	115
Hasil Instrumen Penelian	119
SK Pembimbing Skripsi.....	121
Surat Izin Penelitian	123
Surat Telah Meneliti.....	124
Dokumentasi Penelitian	125
Biodata penulis.....	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang utama bagi manusia, pendidikan menjadi pembeda manusia dengan makhluk lain, dengan pendidikan manusia mengetahui mana yang baik dan mana yang tidak baik. Tanpa pendidikan manusia hanya seperti makhluk-makhluk lain. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Abdul, 2012).

“Education is most powerfull weapon, we can use to change the world” (Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kita gunakan untuk mengubah dunia) demikian kata terkenal dari nelson Mandela. Kutipan ini menunjukkan bahwa betapa pentingnya pengetahuan dan pendidikan bagi umat manusia. Pendidikan juga merupakan

hal mutlak yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup suatu bangsa agar tidak sampai menjadi bangsa terbelakang dan tertinggal dengan bangsa lain (Hami d, 2019).

Guru adalah seseorang yang telah mengabdikan dirinya untuk mengajarkan suatu ilmu, mendidik, mengarahkan, dan melatih muridnya agar memahami ilmu pengetahuan yang diajarkan. Dalam hal ini, guru tidak hanya mengajarkan pendidikan formal, tapi juga pendidikan lainnya dan bisa menjadi sosok yang diteladani oleh para muridnya. Dari penjelasan tersebut, maka kita dapat memahami bahwa peran guru sangat penting dalam proses menciptakan generasi penerus yang berkualitas baik secara intelektual maupun akhlakunya (Pitalis, 2019).

Peraturan menteri pendidikan nasional No. 78 Tahun 2009 tentang penyelenggaraan sekolah bertaraf internasional pada jenjang pendidikan dasar dan menengah di dalam Bab II, standar penyelenggaraan, bagian ketiga mengenai standar penyelenggaraan, dalam pasal 5 ayat 2 menyebutkan bahwa “proses pembelajaran sebagaimana dimaksud ayat (1) menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan kontekstual” menjadi landasan

untuk memenuhi kompetensi digital, oleh karena itu amanat di atas harus dipahami bahwa guru harus menjawab tantangan zaman adalah guru yang bisa memahami dan menjalankan pembelajaran berbasis teknologi (Gora Winastawan, 2010).

Kreativitas itu bukan semata-mata merupakan bakat kreatif atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan merupakan hasil dari hubungan interaktif dan dialektis antara potensi kreatif individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya. Secara tegas, ia mengatakan bahwa setiap individu itu memiliki potensi kreatif, tetapi dalam kenyataannya tidak semua terwujud menjadi kemampuan dan keterampilan kreatif. Kenyataan ini bisa terjadi karena sesungguhnya kreativitas itu tidak muncul dalam kevakuman melainkan merupakan hasil dari resultante dan interdependensi dengan lingkungannya (Kurianti, 2010).

Untuk mewujudkan itu semua, inovasi pembelajaran adalah jawaban alternatif untuk menjadikan guru melek teknologi dan bahkan mampu menguasainya untuk kemudian dimanfaatkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu belajar dan menguasai teknologi serta perkembangan yang ada didalamnya menjadi keharusan bagi pendidik.

Perkembangan informasi teknologi yang tidak mungkin dibendung selayaknya mampu diaplikasikan dalam pembelajaran. Kompetensi guru menjalankan tugasnya guru bisa menggunakan teknologi dalam sejumlah elemen, mulai dari pengetahuan dasar sampai pemanfaatan teknologi, membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk membuat media pembelajaran (Joenaedi, 2021).

Sudah lebih dari 1 (satu) tahun satuan Sekolah Dasar menjalankan kegiatan belajar mengajar dengan sistem pembelajaran jarak jauh (*daring*) hingga sekarang telah ditetapkannya kembali Pembelajaran Tatap Muka. Tentu bukan hal yang mudah khususnya bagi para guru yang harus meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mendampingi peserta didiknya dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah.

Seperti di SDN No. 30 Tongke-Tongke pada awal mula pembelajaran Tatap Muka ditiadakan (*daring*) dan (*luring*) seluruh guru-guru wali kelas terpaksa berputar haluan dengan merancang pembelajaran khususnya pada media pembelajaran dengan berbasis video. Dengan pembatasan tatap muka inilah seluruh guru wali kelas berupaya merancang pembelajarannya sekreatif mungkin

untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut observasi pada kegiatan Magang I dan II yang telah dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2020 hingga tanggal 30 November 2020 bahwasanya media pembelajaran yang digunakan pada saat itu yakni berbasis video pembelajaran. Pada kegiatan Magang tersebut, Mahasiswa pun ikut berpartisipasi dalam hal ini diberi tugas oleh salah satu guru yang ada di sana yaitu ibu Fitriani, dengan membuat video pembelajaran sesuai yang diarahkan oleh guru tersebut. Pembuatan video ini dilakukan sebagai gambaran video pembelajaran yang akan digunakan oleh guru wali kelas.

“Ada pembuatan video pembelajaran cuman perekamannya tidak dilakukan di SDN No. 30 Tongke-Tongke melainkan perekaman (Fitriani, Penggunaan Media Video pada proses belajar, 2021)pembuatan video pembelajaran) yang dilakukan di SDN. 84 Magarabombang sebagai pusat studio untuk pembuatan video pembelajaran Gugus V area Sinjai Timur. Perekaman ini dilakukan sesuai dengan jadwal perekaman. Namun tidak semua kelas menggunakan video pembelajaran, maksudnya hanya kelas tinggi saja yang menggunakan video pembelajaran. Lain halnya dengan kelas rendah. Yang dimaksud kelas tinggi yaitu kelas 4 sampai 6 dan kelas rendah yaitu kelas 1 sampai 3. Memasuki Pembelajaran Tatap Muka Terbatas, guru masih menggunakan video

pembelajaran yang dibuat sekreatif mungkin.” (Fitriani, Penggunaan Media Video pada proses belajar, 2021).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah multimedia. Menurut arsyad, multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Video merupakan media yang bersiat audio visual yang dapat guru jadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang membantu dalam proses penyampaian materi pembelajaran agar siswa dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh guru menjadi lebih mudah dipahami, video dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak, hal tersebut karena video memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata (Hartanto, 2021).

Media video pembelajaran berbasis teknologi dapat menggantikan guru ketika siswa ingin mengulang kembali materi yang telah dipelajari disekolah kapanpun sesuai keinginan siswa. Pengemasan media video ini dapat dikombinasikan dengan animasi, animasi adalah suatu kegiatan yang menghidupkan, ,meggerakkan benda diam, suatu benda diam akan diberikan dorongan kekuatan ,

semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau banyak berkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak seolah-olah hidup sesuai karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik menurut Relis, 2018: 20 (Hartanto, 2021).

Dengan membuat video pembelajaran, guru dapat menyalurkan segala kreatifitas yang dimiliki dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Contohnya dengan menggunakan aplikasi editing video yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk semua mata pelajaran, banyak aplikasi editing video yang bisa digunakan oleh guru untuk mengasah kreatifitas yang dimiliki guru.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik membahas lebih lanjut mengenai kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran dengan mengangkat judul "Upaya Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke".

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak menimbulkan kerancuan yang dikarenakan luasnya pembahasan juga

keterbatasan penelitian, kemampuan, dan pengetahuan. Untuk itu peneliti hanya membatasi permasalahan pada upaya kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke. Dalam penelitian ini, kreatifitas yang dimaksud difokuskan pada pembuatan video pembelajaran pada kelas V.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke?
2. Apa saja kendala dalam mengembangkan kreativitas guru pada pembuatan video pembelajaran di SDN N0. 30 Tongke-Tongke?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke.
2. Untuk mengetahui kendala dalam mengembangkan kreativitas guru pada pembuatan video pembelajaran di SDN N0. 30 Tongke-Tongke

E. Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Secara umum, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan khususnya guru dalam menciptakan kreativitas guru melalui pembuatan video pembelajaran sebagai alat bantu dalam peningkatan kualitas kegiatan pembelajaran.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1) Dapat membantu penulis memperdalam materi yang telah di ajarkan selama masa perkuliahan, serta menerapkan teori yang ada ke dalam dunia pendidikan.

2) Dapat dijadikan acuan bagi penulis lain apabila ingin melakukan penelitian sejenis.

b. Bagi anak, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

Seorang guru yang memiliki kreatifitas dalam pembuatan video pembelajaran dapat memudahkan anak dalam memahami pembelajaran.

c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Penelitian dapat bermanfaat untuk mengembangkan ide atau gagasan dalam mengembangkan kreativitas dalam mengajar.
- 2) Dapat mengembangkan profesionalitas guru karena guru mampu menilai dan memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya.
- 3) Membuat guru lebih percaya diri karena mampu mengenali kelemahan dan kelebihan dalam mengajar.
- 4) Memberi kesempatan untuk berperan aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sendiri.

d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Dengan adanya guru-guru kreatif dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah.
- 2) Berbagai strategi/teknik pembelajaran dapat dihasilkan sekolah dan disebarluaskan ke

sekolah lain.

- 3) Sekolah memiliki guru yang berpotensi dan professional dalam mengelola kelas.
 - 4) Iklim pendidikan di sekolah lebih kondusif.
 - 5) Peningkatan prestasi sekolah, dengan melihat perbaikan proses dan hasil belajar anak.
- e. Bagi Prodi, penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:
- 1) Diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang kreativitas.
 - 2) Sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kreativitas Guru

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang ada dalam diri manusia sebagai perwujudan dirinya (aktualisasi diri). Semakin diasah, kreativitas tersebut akan semakin meningkat. Kreativitas dapat dikenali dan ditingkatkan melalui pendidikan yang tepat. Dalam hal pengajar, pendidik merupakan objek kreativitas bagi peserta didiknya dan begitu sebaliknya. Tidak hanya terbatas pada hal tersebut, kreativitas bisa muncul dari mana saja, kapan saja dan oleh siapa saja. kreativitas merupakan suatu bidang kajian yang kompleks, yang menimbulkan berbagai perbedaan pandangan. Perbedaan tersebut terletak pada bagaimana kreativitas itu didefinisikan, adapun kreativitas didefinisikan sangat berkaitan dengan penekanan pendefinisian dan tergantung pada dasar teori yang menjadi dasar acuannya (Abdullah, 2017).

Kreativitas sering digambarkan dengan kemampuan berpikir kritis, serta banyak ide dan gagasan. Orang kreatif cenderung melihat hal yang sama, tetapi melalui cara berpikir yang berbeda. Mereka mampu menggabungkan sesuatu yang belum pernah tergabung sebelumnya, serta memiliki kemampuan untuk menemukan atau mendapatkan ide dan pemecahan masalah yang baru (Mohamad, 2015).

Baedhowi dalam Hamzah dan Nurdin, mengatakan bahwa praktik- praktik yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kreativitasnya, yakni dengan kreatif dalam belajar dan berketerampilan. Dia menyebutkan, keterampilan seperti memasak dan membuat alat peraga pendidikan yang sederhana merupakan contoh nyata sebuah kreativitas (Mohamad, 2015).

Standar kreativitas adalah baru, unik, berbeda dan bermanfaat serta lebih baik. Orang yang kreatif membawa makna dan tujuan baru, menyelesaikan masalah dan memberikan nilai tambah atau keindahan. Sedangkan belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk

memperoleh tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Jamaluddin, 2015).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki setiap manusia dimana dapat menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya dari pengalaman sebelumnya yang dapat di pahami dan dimengerti serta dapat digunakan.

b. Indikator Kreatifitas

- 1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan banyak gagasan jawaban dan penyelesaian masalah, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal dan selalu memberikan lebih dari satu jawaban. Dalam kelancaran berpikir ini, yang ditekankan adalah kuantitas bukan kualitas.
- 2) Keluwesan berpikir (*fleksibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban atau pertanyaan- pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, serta mampu menggunakan berbagai macam

pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir.

- 3) Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, serta mampu menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sedemikian sehingga menjadi lebih menarik.
- 4) Originalitas (*originality/keaslian*), yaitu kemampuan untuk melahirkan gagasan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri dan kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atas unsur-unsur (Mohamad, 2015).

c. Guru

Al-Qur'an telah memberikan petunjuk tentang mengajar yang harus dilakukan oleh seorang guru. Menurut pakar tafsir al-Quran, M.Qurasih Shihab, al-Quran sebenarnya tidak hanya mencanangkan kewajiban belajar melainkan juga kewajiban mengajar. Kewajiban mengajar ini bisa dipahami dalam firman Allah dalam Qs.Al-Ashr

(103):3 berikut:

وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبِّ

Yang terjemahannya adalah “...dan nasihat menasihati supaya mentaati kebenaran dan nasihat menasihati supaya menetapi kesabaran.”

Kata nasihat menasihati menurut M.Qurasih Shihab adalah saling mengajarkan kebenaran. Inilah kemudian yang menjadi spirit seorang guru yang terkonsip dalam al-Quran, bahwasannya semua umat manusia yang memiliki ilmu pengetahuan wajib untuk menjadi guru dan mengajarkan ilmu yang dimilikinya (Andriawan, 2020).

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian guru, diantaranya adalah:

- a) Menurut Dri Atmaka dalam bukunya, pendidik atau guru adalah orang yang bertanggung jawab untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam pengembangan fisik dan spiritual.
- b) Ngalim Purwanto menyatakan bahwa, guru adalah orang yang pernah memberikan suatu

ilmu atau atau kepandaian kepada seseorang atau kelompok.

- c) Mulyasa berpendapat bahwa, guru adalah seseorang yang memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat rohani serta mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Mawardi, 2020).

Pendapat para ahli tersebut sejalan dengan aturan pemerintah yang tertuang dalam UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Pasal 1) yang menyatakan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada jalur pendidikan formal, pada jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah”.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa guru itu adalah orang yang memiliki kompetensi atau keahlian khusus yang tidak dimiliki oleh orang lain yang bukan berprofesi sebagai guru.

Namun, meyakinkan semua orang tentang hal tersebut bukanlah hal yang mudah untuk

dilakukan, janganakan orang lain, guru sendiri saja kadangkala beranggapan bahwa guru itu hanya sekedar mengajar saja, sekedar menyampaikan materi kepada siswa. Namun ini perlu dilakukan agar para guru sadar akan amanah yang diembannya, sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Rahmatia, 2018).

Mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi suatu proses merubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, dalam proses mengajar terdapat kegiatan membimbing siswa agar siswa berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya, melatih keterampilan baik keterampilan intelektual maupun keterampilan motorik sehingga siswa dapat berani hidup di masyarakat yang cepat berubah dan penuh persaingan, memotivasi siswa agar mereka dapat memecahkan berbagai persoalan hidup dalam masyarakat yang penuh tantangan dan rintangan, membentuk siswa menjadi memiliki kemampuan inovatif dan kreatif, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan

merancang dan mengimplemetasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa termasuk di dalamnya memanfaatkan berbagai sumber dan media pembelajaran untuk menjamin efektivitas pembelajaran. Dengan demikian seorang guru perlu memiliki kemampuan khusus, kemampuan yang tidak mungkin dimiliki oleh orang yang bukan guru (Sanjaya, 2016).

Sebagai tenaga pengajar profesional, guru harus memiliki kemampuan profesional dalam bidang pembelajaran. Dengan begitu, guru bisa menjalankan perannya sebagai berikut:

- a) Guru sebagai fasilitator, yang memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- b) Guru sebagai pembimbing, yaitu membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses belajar mengajar.
- c) Guru sebagai penyedia lingkungan, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang

mendukung siswa agar bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

- d) Guru sebagai teladan, yaitu sebagai contoh berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku.
- e) Guru sebagai motivator, yaitu tokoh yang turut menyebarluaskan ilmu usaha pembaharuan kepada masyarakat, terutama kepada siswa.
- f) Guru sebagai agen perkembangan kognitif, yang menyebarluaskan ilmu dan teknologi kepada siswa dan masyarakat.
- g) Guru sebagai manajer, yang memimpin siswa dalam kelas sehingga keberhasilan proses belajar mengajar terjadi (Jihad, 2013).

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa untuk sebutan guru wajib memiliki beberapa kompetensi lain selain hanya sekedar menyampaikan informasi kepada peserta didik, maka pemerintah telah merumuskan empat jenis kompetensi guru sebagaimana tercantum dalam Peraturan Pemerintah No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa, kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan

dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi:

- a) Kompetensi pedagogik, yang harus dikuasai guru dalam hal ini adalah pemahaman guru terhadap siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan siswa untuk mengaktualisasikan bebrbagai potensi yang dimilikinya.
- b) Kompetensi kepribadian bagi guru adalah kemampuan personal yang mencerminkan kepribadian yang mantap, stabil, arif, berwibawa, berakhlak mulia dan dapat menjadi teladan bagi peserta didik.
- c) Kompetensi profesional, yakni penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mandala yang harus dikuasai guru seperti mata pelajaran, kurikulum yang digunakan, pemahaman terhadap karakteristik siswa serta kemampuan melaksanakan pendidikan yang mendidik.
- d) Kompetensi sosial, merupakan kemampuan berkomunikasi atau bergaul secara efektif dengan siswa dan tentunya adalah masyarakat sekitar (Jihad, 2013).

Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki empat kemampuan dasar dalam dirinya sehingga proses yang dijalankan benar-benar proporsional. Kemudian, keempat kompetensi tersebut dapat menghasilkan guru yang kreatif. Kreativitas muncul bukan dari anugrah, akan tetapi akumulasi kompetensi dan kemauan dalam memikirkan, melakukan, dan menindaklanjutinya (Ismail, 2019).

d. Pengertian Kreativitas Guru

Kreatifitas guru adalah kemampuan guru dalam gagasan/ide dan perilaku yang dinilai mapan, rutinitas, usang dan beralih untuk menghasilkan atau memunculkan gagasan/ide dan perilaku baru yang menarik kemampuan menghasilkan atau memunculkan gagasan/ide dan perilaku baru itu terwujud ke dalam pola pembelajaran yang dinilai kreatif dan adaptif terhadap perubahan. Seorang guru dalam menjalankan proses pembelajaran perlu berkreasi dan berlatih menggunakan bentuk atau jenis metode/teknik pembuatan media pembelajaran yang baru (Iskandar, 2020).

Guru yang dapat mengembangkan kreatifitas dan melakukan inovasi baru memiliki nilai tambah tinggi dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Guru kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai metode, media, model maupun pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru kreatif akan selalu mengembangkan desain pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik, guru kreatif tidak akan menyampaikan materi pembelajaran saja, tanpa memikirkan materi tersebut bisa disrupsi oleh peserta didik (Mustofa Abi Hamid, 2020).

e. Faktor yang mempengaruhi Kreatifitas Guru

Pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas guru, meliputi :

1. Faktor pendorong

Faktor pendorong yang mempengaruhi kreativitas guru adalah :

- a. Kepekaan dalam melihat lingkungan.
- b. Kebebasan dalam bertindak.
- c. Komitmen kuat untuk maju dan berhasil.
- d. Optimis dan berani ambil resiko.
- e. Ketekunan untuk berlatih.

- f. Menghadapi masalah sebagai tantangan.
 - g. Lingkungan yang kondusif.
2. Faktor penghambat
- Faktor penghambat yang mempengaruhi kreatifitas guru adalah :
- a. Malas berfikir, bertindak, berusaha dan melakukan sesuatu.
 - b. Implusif.
 - c. Anggap remeh karya orang lain.
 - d. Mudah putus asa, cepat bosan, tidak tahan uji.
 - e. Cepat puas.
 - f. Tidak percaya diri (Dkk, 2012).

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian video pembelajaran

Menurut Daryanto, video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung (Daryanto, 2012).

Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena

karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, di samping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video. Diketahui bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan.

Video sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik baik itu kelebihan maupun kekurangannya. Kelebihan dan kekurangan yang dimiliki bahan pembelajaran yang satu belum tentu sama dengan yang dimiliki oleh media pembelajaran yang lain. Kelebihan bahan pembelajaran video antara lain:

- 1) merupakan media gerak perpaduan gambar dan suara;
- 2) mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak;
- 3) dapat digunakan seketika;
- 4) dapat digunakan secara berulang;
- 5) dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak

dapat dibawa ke dalam kelas;

- 6) dapat menyajikan objek secara detail;
- 7) tidak memerlukan ruang gelap;
- 8) dapat menyajikan objek yang berbahaya;
- 9) dapat diperlambat atau dipercepat;
- 10) dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual.

b. Pentingnya Media Dalam Proses Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran. Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media peserta didik dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio-visual dengan video atau film.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah meningkatkan motivasi belajar siswa

didukung pula bahwa fungsi media pembelajaran adalah memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nur et al., 2021).

Menurut Mohd.Arif dan Rosnaini, video merupakan alat untuk merekamkan dan menayangkan film dengan menggunakan pita video (disalurkan melalui televisi). Pita rekaman diartikan sebagai pita bermagnet yang digunakan untuk merekam gambar dan suara dari televisi. Sedangkan film video adalah film yang telah direkam pada pita video dan hanya sesuai ditayangkan dengan menggunakan alat video. Sedangkan pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Gabungan dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran merupakan Teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak yang dipakai dalam proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Video sebagai salah satu media dalam pengajaran dan pembelajaran yang dapat membantu

para guru mengetahui satu pendekatan baru yang bisa digunakan untuk menarik minat belajar. Oleh karena itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kemerosotan pelajaran dan pembelajaran (Ismail, 2008).

c. Kelebihan dan kekurangan media video

1) Kelebihan media video

- a) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik.
- b) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- d) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- e) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Menurut Pramono, media video memiliki banyak kelebihan, antara lain:

- i. Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian
- ii. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan

- iii. Pengguna dapat melakukan reply pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- iv. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam rana perilaku
- v. ombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

2) Kelemahan media video

- a) Jangkauannnya terbatas
- b) Sifat komunikasinya satu arah
- c) Gambarnya relatif kecil
- d) Kadang kala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan maknetik.

Selain itu, keterbatasan lain yang dimiliki oleh media video adalah:

- a) Keterbatasan daya rekam setelah piringan video ini mengalami proses perekaman tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya.
- b) Biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video ini relatif memerlukan

biaya cukup besar.

- c) Keterbasan sekuens dari gambar bergerak yang ditampilkan. Lebih dari 54.000 frame yang diam dapat ditampung oleh format piringan video, hanya dapat ditampilkan dalam bentuk gambar bergerak dalam waktu 60 menit. Ini lebih rendah dari kemampuan yang dapat ditampung oleh sebuah format kaset video (Rusman, 2019).

d. Tahap Pembuatan Video

Sebelum membuat video pembelajaran sendiri, luangkan waktu untuk menonton video-video pembelajaran yang telah dibuat oleh orang lain. kemudian, cermati dengan baik dan berikan penilaian untuk melihat kelebihan dan kekurangan video-video tersebut. supaya hasil penilaian obyektif, silahkan membuat beberapa indicator penilaian video misalnya kualitas gambar, pencahayaan, teknik pengambilan angle, kualitas audio, kualitas editing, penampilan guru dll, hasil penilaian ini bisa dipergunakan sebagai bekal untuk pembuatan video sendiri.

- 1) Membuat konsep video yang akan dibuat

Jika itu video pembelajaran, perlu pemahaman yang baik terhadap RPP. Misalnya, apakah video akan dibuat dengan durasi yang sama dengan RPP atau dipadatkan misalnya dipadatkan menjadi 15 menit.

2) Menentukan cara perekaman video

Apakah pembelajaran dilakukan secara tatap muka langsung atau dengan media online seperti *ZOOM Meeting* atau *Google Meet*. Tipe pembelajaran daring atau luring akan mempengaruhi proses perekaman. Jika menggunakan aplikasi, maka proses perekaman bisa dilakukan secara mandiri, tetapi jika tatap muka langsung perlu tim yang akan merekam kegiatan mengajar serta persiapan sarana dan prasarana *shooting* yang lebih kompleks, seperti lampu untuk pencahayaan, mic untuk menghasilkan audio yang berkualitas serta kemampuan pengambilan gambar atau angle yang tepat.

3) Membuat skenario video pembelajaran dari awal sampai akhir

Perlu sekali untuk memahami RPP dan

semua perangkat atau materi yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

- 4) Proses pengambilan video dengan *ZOOM Meet* atau *Google Meet*

Hasil rekaman *Zoom* atau *Google Meet* bisa diolah/edit menjadi sebuah video pembelajaran. Jika mempergunakan *Zoom Meeting* sebaiknya mempergunakan yang Premium supaya tidak dibatasi dengan waktu. Supaya hasilnya maksimal, perlu sekali untuk memahami setiap menu yang ada di *Zoom Meeting*. Dikarenakan proses pembelajaran ini secara daring, kita perlu memastikan koneksi internet baik supaya lancar dan terputus-putus. Koneksi internet sangat berpengaruh terhadap kualitas rekaman.

- 5) Proses pengambilan video secara langsung kelas luring.

Untuk merekam proses pembelajaran luring / tatap muka diperlukan persiapan yang lebih kompleks, seperti alat perekam (*handphone*, kamera, *handycam* dll), tim perekaman (*cameramen*), pencahayaan

(*lighting*), suara (audio). Dalam proses pengambilan gambar, cameramen juga harus memahami RPP dan konsep video pembelajaran sehingga tidak asal *shoot*. Perlu diagendakan *briefing* sebelum proses pengambilan gambar sehingga seluruh anggota tim memiliki persepsi yang sama.

6) Proses editing

Idealnya proses editing mempergunakan perangkat kompu ter/laptop yang mumpuni supaya hasilnya maksimal. Namun jika terkendala dengan alat, *editing* mempergunakan *handphone*. Hal yang perlu diperhatikan adalah besarnya file yang akan diedit, apakah perangkat *Handphone* atau laptop masih bisa memproses. Kualitas perekaman sejak awal harus diperhatikan supaya perangkat masih mampu memproses.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari manipulasi terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang penulis lakukan benar-benar belum pernah diteliti oleh

orang lain. Adapun sumber yang penulis temukan adalah sebagai berikut:

1. Ulfa Kartika Fatmawati dengan judul “Kreatifitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Pelaksanaan Kurikulum 2013”. Tujuannya adalah untuk mengetahui pelaksanaan kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI melalui kurikulum 2013. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dan bersifat deskriptif. Dan hasil penelitian ini adalah kreativitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII melalui pelaksanaan kurikulum 2013 sudah sesuai dengan kurikulum yang sudah berlaku, sedangkan bentuk kreatifitas guru dalam meningkatkan hasil belajar fiqih tersebut teraktualisasi dalam peningkatan tiga ranah taksonomi bloom yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Fatmawati, 2018).
2. Risnawati dengan judul “Kreatifitas Guru Pada Masa Pandemi Covid-19 di SDN 06 Kinali Kabupaten Pasaman Barat. Tujuannya untuk mendeskripsikan kreativitas guru PAI pada masa pandemic Covid-19 di

sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *field research* atau penelitian lapangan. Hasil penelitiannya adalah kreativitas guru PAI pada masa pandemi Covid-19 dengan meningkatkan keterampilan berfikir tingkat tinggi yaitu menggunakan model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, lalu melakukan inovasi dalam pembuatan soal-soal penugasan (Risnawati, 2021).

3. Rizky Putri Ananda yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di Sdit Iqra’1 Kota Bengkulu” Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif di SDIT Iqra’1 Kota Bengkulu serta kendala dalam meningkatkan kreativitas guru pada pengembangan media video interaktif di SDIT Iqra’1 Kota Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa guru sudah memiliki kreativitas yang bagus dalam mengembangkan media video interaktif serta faktor yang benar-benar menjadi kendala dalam mengembangkan media video interaktif yaitu pribadi

yang masih minim pengetahuan mengenai media video interaktif, untuk mengatasi hal tersebut guru rajin mengikuti pelatihan/*upgrading* mengenai video interaktif (Ananda, 2021).

4. Chasanatun Fitriyah dengan judul “Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat” pada tahun 2018. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran Tematik kelas IV di SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat belum maksimal karena keterbatasan kemampuan guru dalam penguasaan *IT (Information and Technology)*. Kreativitas guru dalam proses pengembangan media dan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari cara guru memanfaatkan media yaitu dengan melibatkan siswa dalam proses pembuatan media dan bagaimana cara membuatnya. Kegiatan belajar yang demikian dapat membuat siswa aktif dan antusias selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan menyenangkan (Fitriyah, 2018).

Adapun Persamaan dan Perbedaan Hasil Penelitian sebelumnya dengan hasil penelitian saya yaitu:

1. Persamaannya yaitu peneliti sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada fokus penelitian dan lokasi penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada kreatifitas guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih melalui pelaksanaan Kurikulum 2013, dengan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif, jenis penelitian yaitu penelitian studi kasus. Sedangkan peneliti disini berfokus pada kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran.
2. Persamaannya yaitu mengkaji tentang kreatifitas guru. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan pendekatan penelitian. Objek yang diteliti pada penelitian tersebut yaitu guru PAI dengan pendekatan penelitian *field research* atau penelitian lapangan, sedangkan objek penelitian yang digunakan peneliti disini adalah guru kelas 4 sampai 6 SD dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif.
3. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti tentang kreatifitas guru dalam mengembangkan media. Dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Serta objek

penelitian yaitu guru SD. Sedangkan perbedaannya terletak pada lokasi penelitian dan fokus penelitiannya. Penelitian tersebut lebih berfokus pada kreatifitas guru dalam mengembangkan media video interaktif, sedangkan peneliti disini berfokus pada kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran.

4. Persamaannya yaitu meneliti tentang kreatifitas guru terhadap media pembelajaran. Dengan pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan lokasi penelitian. Penelitian tersebut berfokus pada kreatifitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran, sedangkan peneliti disini berfokus pada kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif naturalistik. Dimana pada penelitian kualitatif sering disebut jenis penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) (Sugiyono, 2016). Menurut Nasution, narulatistik penelitiannya bersifat “natural” atau wajar, sebagaimana adanya, tanpa manipulasi, diatur dengan eksperimen atau tes (Nasution, 2003). Oleh sebab itu, penelitian dilakukan dalam situasi yang wajar atau dalam “*natural setting*”, maka metodenya menggunakan naturalistik.

Penelitian ini bermaksud untuk mengungkap data dan informasi sebanyak mungkin tentang upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke. Penelitian ini tidak difokuskan pada kesimpulan salah-benar, tidak menguji suatu hipotesis diterima- tolak, akan tetapi lebih ditekankan pada pengumpulan data untuk

mendesripsikan keadaan sesungguhnya yang terjadi di lapangan secara mendalam.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Denzim dan Licoln, kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.

Pada pendekatan ini, peneliti menekankan sifat realitas yang membangun secara sosial, hubungan erat antara peneliti dan subjek yang diteliti. Creswell menyatakan penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai

pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan (Noor, 2017).

B. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Upaya kreativitas guru yang dimaksud peneliti adalah untuk mempermudah proses pembelajaran dan menyajikan pesan dan informasi secara serempak kepada seluruh peserta didik serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
2. Kendala dalam pembuatan video pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah hal-hal apa saja yang menjadi kendala dalam pembuatan video pembelajaran yang sekiranya akan menghambat proses pembuatan video pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN No. 30 Tongke-Tongke dengan alamat Desa Tongke-Tongke, Kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini rencana akan dilaksanakan selama 2 bulan sesuai kalender akademik sekolah.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah informan yang lebih mengetahui permasalahan yang ingin diteliti dan dapat memberikan informasi tentang penelitian ini atau pengambilan sumber data dengan pertimbangan yakni yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan peneliti. Maka yang menjadi subjek pada penelitian ini adalah guru wali kelas V SDN No. 30 Tongke-Tongke.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dari definisi tersebut peneliti menyimpulkan bahwa objek penelitian adalah aspek apa yang ingin diteliti, sehingga yang menjadi objek penelitian ini adalah kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Karena penelitian ini bersifat kualitatif, maka teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Observasi

Observasi dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan tidak berstruktur, karena fokus penelitian belum jelas. Fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung. Kalau masalah penelitian sudah jelas seperti dalam penelitian kuantitatif, maka observasi dapat dilakukan secara berstruktur dengan menggunakan pedoman observasi.

Observasi tidak berstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrument yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini instrumen observasi berupa lembar catatan lapangan yang berisi pernyataan proses observasi, peneliti mengamati secara langsung kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran. Observasi yang dilakukan adalah observasi terhadap subjek, kreatifitas subjek dan hal-hal yang dianggap relevan sehingga dapat memberikan data tentang pembuatan video pembelajaran.

2. Wawancara/interview

Menurut Esterberg wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk melakukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2016).

Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur. Wawancara ini dilakukan terhadap informan utama yaitu Guru Wali Kelas 5.

Wawancara semiterstruktur termasuk dalam kategori *in-depth interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adakah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan untuk menggali informasi mendalam tentang kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran. Informan dalam penelitian ini yaitu Bapak Herman, S.Pd. selaku guru wali kelas 5.

Lebih lanjut pada penelitian ini, peneliti akan mewawancarai guru dan kepala sekolah di SDN No. 30 Tongke-Tongke. Wawancara dilaksanakan ketika proses belajar mengajar selesai dan digunakan untuk memperoleh data terkait dengan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran jarak jauh berupa video pembelajaran. Wawancara dilakukan sekitar 30 menit menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data file-file, foto-foto serta data catatan peneliti selama

penelitian dilaksanakan. Metode ini digunakan peneliti untuk mendapatkan dokumentasi dalam proses penelitian.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan kreatifitas guru terhadap video pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke yang tidak terstruktur, dikarenakan fokus observasi akan berkembang selama kegiatan observasi berlangsung.

2. Teks Wawancara

Teks wawancara adalah sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan kreatifitas guru terhadap pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke.

3. Alat-alat dokumentasi

Alat-alat dokumentasi yang akan digunakan berupa laptop, kamera, dan telepon pintar.

G. Keabsahan Data

Untuk memeriksa keabsahan data yang sering digunakan dalam sebuah penelitian adalah teknik triangulasi data, teknik triangulasi data yang di gunakan adalah:

1. Triangulasi Metode

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Agar peneliti mengetahui informasi yang paling tepat.

2. Triangulasi Sumber

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah di peroleh melalui beberapa sumber. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga di hasilkan sebuah kesimpulan.

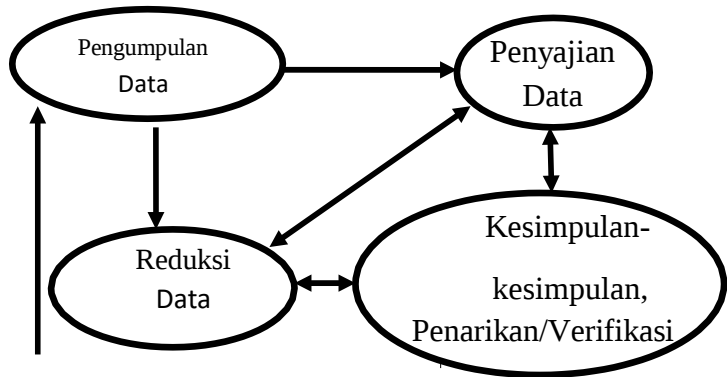
3. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah penggunaan beragam teknik pengumpulan data yang dilakukan kepada sumber data. Menguji ungkapan data yang dilakukan kepada sumber data (Moleong, 2000).

Adapun triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi metode dan sumber.

H. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data agar lebih mudah dalam mengambil kesimpulan maka dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan secara berkesinambungan yaitu collection data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.



Gambar 3.1

Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci dan perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila

diperlukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian dengan cara memilah-milah, mengkategorikan dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dalam hal ini, Miles dan Huberman dalam Sugiyono menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Display data ini dilakukan dengan memaparkan data dengan memilah inti informasi terkait dengan fokus penelitian, data yang didapat berupa kalimat, kata-kata yang berhubungan dengan fokus penelitian, sehingga sajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan untuk ditarik kesimpulan.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti atas temuan dari wawancara atau sebuah dokumen. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan (Sugiyono, 2016).

Ketiga tahap yang direkomendasikan oleh Miles dan Huberman tersebut memperlihatkan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses kategorisasi data atau dengan kata lain proses menemukan pola atau tema-tema dan mencari hubungan antara kategori yang telah ditemukan dari hasil pengumpulan data. Tiga tahap yang mereka sampaikan merupakan proses yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian kualitatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN No. 30 Tongke-Tongke

SD Negeri 30 Tongke-Tongke merupakan salah satu Sekolah Dasar yang ditetapkan sebagai sekolah model (Percontohan) sejak Tahun 2019 yang didirikan pada Tahun 1975. Sekolah yang beralamatkan di pesisir pantai, desa Tongke-Tongke kecamatan Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai Provinsi Sulawesi Selatan, SD Negeri 30 Tongke-Tongke yang mempunyai lahan yang cukup luas dan dilihat dari letak geografisnya memiliki potensi maju dan berkembang sebagai sekolah Favorit.

SD Negeri 30 Tongke-Tongke berdiri pada Tahun 1975 dengan bangunan milik sendiri yang dibangun di atas tanah seluas kurang lebih 3.108 M² dengan luas bangunan 1.355 M²,. Sekolah ini sudah beberapa kali mendapatkan bantuan rehabilitasi ruang kelas, SDN 30 Tongke-Tongke merupakan Sekolah dari Gugus 5 di Kecamatan Sinjai Timur. Dan telah diakreditasi dengan Predikat B Tahun 2018.

SD Negeri 30 Tongke-Tongke mempunyai letak geografis sangat stretegis karena terletak di depan Jalan

yang merupakan jalan utama transportasi yang merupakan tempat pariwisata hutan mangrove yang banyak dikunjungi oleh pendatang local maupun pendatang luar daerah.

Perekonomian masyarakat Tongke-Tongke bertumpu pada bidang perikanan dan perdagangan. Kehidupan sosial masyarakat Tongke-Tongke sudah tertata rapi. Agama yang dianut oleh masyarakat Tongke-Tongke adalah agama Islam. Budaya masyarakat Tongke-Tongke sangat kuat karena masih mewarisi budaya zaman lampau dan dipakai sampai saat ini.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SD Negeri 30 Tongke-Tongke
Alamat	: Jl. Kalpataru
Desa	: Tongke-Tongke
Kecamatan	: Sinjai Timur
Kabupaten	: Sinjai
Provinsi	: Sulawesi- Selatan
Nomor Statistik Sekolah (NSS)	: 101191204006
Nomor Pokok Sekolah Nasional	: 101010

3. Visi dan Misi SDN No. 30 Tongke-Tongke

Visi SDN No. 30 Tongke-Tongke, yaitu
 “Anggun dalam penampilan, Unggul dalam Prestasi
 Berdasarkan IMTAQ dan IPTEK”.

Misi Pendidikan di SDN.No. 30 Tongke-Tongke
 Kec.Sinjai Timur Kab.Sinjai sebagai berikut :

- a. SDN.No. 30 Tongke-Tongke, Mewujudkan pembelajaran yang bernuansa PAKEM ;
- b. SDN.No. 30 Tongke-Tongke, Meningkatkan Profesional Guru;
- c. SDN.No. 30 Tongke-Tongke, Meningkatkan peran serta masyarakat dengan prinsip demokrasi, transparansi dan akuntabilitas;
- d. SDN.No. 30 Tongke-Tongke, menjadi sekolah pelopor terciptanya masyarakat belajar;
- e. SDN.No. 30 Tongke-Tongke , mengoptimalisasi Bakat dan Minat peserta didik.

4. Data Guru dan Siswa

Adapun data guru dan siswa di SDN No. 30 Tongke-Tongke dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1
Data Guru dan Tenaga Pendidik

N o	Nama/Nip	Jabatan	Pangkat/Gol. Ruang	Pendidika n
1	Nurlinda,S.Pd.	Guru Kelas VI	Penata III/c	S1
2	Herman,S.Pd.	Guru Kelas V	Penata III/b	S1
3	Najemah,S.Pd.	Guru Kelas IV	Pembina IV/b	S1
4	Hj. Hikmah Hariani.,S.Pd.	Guru Kelas III.B	Penata,III/d	S1
5	Hj.Nurhayati Hamzah,S.Pd.	Guru Kelas III.A	Pembina Tk.I IV/b	S1
6	Faridah.B.S.Pd	Guru Kelas II.A	Pembina Tk.I IV/b	S1
7	Hj.St. Nilma,S.Pd.	Guru Kelas II.B	Pembina Tk.I IV/b	S1
8	Rahmawati,S.P d.	Guru Kelas I.A	Pembina Ruang IV/a	S1
9	St. Subaedah.,S.Pd	Guru Kelas I.B	Pembina Tk.I IV/b	S1
10	Niswa,S.Pd.I.	Guru PAI	Pembina Tk.I,IV/b	S1
11	Muhammad Qadri,S.Pd.	Guru PJOK	Penata,III/d	S1
12	Asrang,S.Pd.	Guru PJOK	Sukarela	S1
13	Diah Purnamasari	Tenaga Operator	Sukarela	SMA
14	Handayani.,S.P d.I	Guru PAI	Sukarela	S1
15	Mawar.,S.Pd.	Tenaga Administrai	Sukarela	S1
16	Miftagul Jannah,S.Pd.i	Guru PAI	Sukarela	S1
17	Fitriani.,S.Pd.	Guru B. Studi	Sukarela	S1

	M.Pd.			
18	Rosnia.,S.Pd.I	Guru PAI	Sukarela	S1
19	Mahyani.,S.Pd.	Guru PAI	Sukarela	S1
20	Juhriah,A.Ma.P ust.	Tenaga Perpust	Sukarela	DII
21	Syamsiah ,S.Pd.	Guru Kelas	Sukarela	S1

Sumber Data: SDN No. 30 Tongke-Tongke

Tabel 4.2
Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2021/2022		
		L	P	JUMLAH
1	I	15	29	44
2	II	17	23	40
3	III	22	23	43
4	IV	24	14	38
5	V	23	16	38
6	VI	16	12	27
JUMLAH		116	117	229

Sumber Data: SDN No. 30 Tongke-Tongke

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki SD Negeri 30 Tongke-Tongke antara lain : 12 ruang belajar, 1 ruang guru dan Kepala Sekolah, 1 kamar dapur, 1 kamar UKS, 2 kamar WC Guru, 4 kamar WC siswa, 1 ruang kesenian, 1 ruang perpustakaan. Sarana yang lain adalah terdapat, 2 unit komputer, 5 unit laptop, 1 LCD, 1 unit televisi, seperangkat sound system, CD pembelajaran interaktif, dan audio pembelajaran.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Upaya Kreatifitas Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke

1) Kelancaran dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran

Guru SDN No. 30 Tongke-Tongke mempunyai ide yang beragam dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah terhadap pembuatan video interaktif. Sebagaimana yang dikatakan oleh pak Mapparanreng selaku kepala sekolah SDN No. 30 Tongke-Tongke, beliau mengatakan bahwa :

“Tentunya ide-ide itu akan muncul pada tiap orang apabila diberikan stimulus. Begitu juga yang dilakukan guru di SDN No. 30 Tongke-Tongke dimana para gurunya melakukan stimulus dengan rajin membaca, menonton bahan-bahan pembuatan video yang dapat dijadikan ide pada saat membuat video pembelajaran. Guru di SDN No. 30 Tongke-Tongke juga mengikuti beberapa pelatihan- pelatihan secara berkala sesuai dengan kebutuhan masing-masing, sehingga apabila terjadi masalah terhadap pembuatan video akan lebih mudah bagi guru untuk menghasilkan berbagai ide dalam memecahkan masalah yang ada (Mapparanreng, 2022).”

Hal senada disampaikan Pak Herman yang mengatakan bahwa:

”Untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam membuat video pembelajaran, tentunya kami senantiasa belajar dan berusaha mencari alternatif lain ketika menemui masalah terhadap media yang digunakan. Misalnya pada saat pemutaran video yang ditayangkan terdapat beberapa kendala, seperti video yang macet atau bahkan tidak dapat diputar. Dengan demikian, guru harus mencari alternatif lain seperti menunjukkan media asli atau objek

mengenai materi yang sedang dipelajari sehingga masalah dapat teratasi dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Herman, Wawancara, 2022).”

Untuk membuat sebuah video pembelajaran yang baik juga diperlukan banyak pengalaman dan pengetahuan terhadap cara membuat video pembelajaran. Untuk itu Pak Herman mengikuti beberapa pelatihan-pelatihan, baik dari provinsi maupun kabupaten. Salah satunya, pelatihan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Filmora*.

“guru harus banyak berlatih, mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh kabupaten, provinsi maupun pusat. Sekarang yang namanya pembelajaran atau pelatihan itu terbuka luas. Seperti yang telah saya ikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi *Filmora*. Selain menambah pengetahuan, pengalaman, juga ide-ide baru yang dapat diterapkan pada pembuatan video pembelajaran yang lebih kreatif (Herman, Wawancara, 2022).”

Kelancaran berfikir dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran merupakan kelancaran

dalam kreativitas. Guru SDN No. 30 Tongke-Tongke sudah mampu mendapatkan ide dalam memecahkan masalah yang terdapat pada pembuatan video pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa para guru sudah dapat menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran karena seringnya mengikuti pelatihan-pelatihan yang dilaksanakan oleh kabupaten, provinsi maupun pusat. Serta selalu berdiskusi sesama guru untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman agar dapat diterapkan dengan baik.

2) Kelancaran dalam memberikan alternatif cara membuat video pembelajaran

Guru SDN No. 30 Tongke-Tongke mempunyai berbagai cara tersendiri dalam memberikan alternatif cara pembuatan video pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Pak Mapparanreng selaku kepala sekolah, beliau mengatakan bahwa :

“Dengan rajin membaca, menonton tutorial yang ada di *youtube*, serta senantiasa *diupgrade* kemampuannya mengenai cara membuat video pembelajaran maka para guru senantiasa

mampu mempunyai ide-ide sehingga menghasilkan model pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran yang dibutuhkan pada saat ini (Mapparanreng, 2022).”

Keterangan lain mengenai guru memberikan alternatif cara pembuatan video pembelajaran juga disampaikan pak Herman, beliau mengatakan bahwa :

“Alternatifnya kita bisa mencari gambar-gambar yang menarik dan animasi-animasi yang terdapat di internet. Selain itu, kita juga bisa memanfaatkan buku yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Materi yang ada di buku dapat kita tulis dalam bentuk *slide* atau srip yang kemudian disusun sedemikian rupa menjadi sebuah video pembelajaran (Herman, Wawancara, 2022).”

Penjelasan di atas dikuatkan dengan observasi yang dilakukan peneliti saat proses pembuatan video pembelajaran yang dilakukan Pak Herman, yaitu :

“Dalam membuat video kali ini, pak Herman menggunakan *software Power Point* yang dibuat berupa slide-slide dan diedit sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video yang menarik. Untuk memperindah tampilan video, pak Herman menambahkan beberapa gambar

dan animasi yang pada tiap *slide* yang ditampilkan. Pak Herman memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia, seperti buku sebagai patokan materi yang diajarkan dan gambar-gambar atau animasi yang banyak disuguhkan di internet maupun *youtube*. (Herman, Observasi, 2022).”

Penjelasan dari pak Herman di atas dapat diperkuat oleh dokumentasi pada saat guru memberikan alternatif cara membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di internet.

Keterangan lain juga didapatkan peneliti saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh pak Herman pada saat guru memberikan alternatif cara dalam membuat video pembelajaran, sebagai berikut :

“Beliau memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia, seperti buku sebagai patokan materi yang diajarkan dan gambar-gambar atau animasi yang banyak disuguhkan di internet maupun *youtube*, serta memanfaatkan berbagai jenis *font* yang tersedia di aplikasi *Filmora* agar video pembelajaran menjadi lebih unik dan menarik (Herman, Observasi, 2022).”

Penjelasan diatas juga dikuatkan dengan dokumentasi yang dilakukan peneliti pada saat guru memberikan alternatif dalam membuat video pembelajaran.

kelancaran dalam memberikan alternative cara dalam pembuatan video pembelajaran yaitu guru memberikan alternative dengan menggunakan bahan-bahan yang didapatkan di buku, *youtube* ataupun browsing di internet seperti animasi, gambar-gambar yang menarik, yang adapat dipakai pada pembuatan video pembelajaran.

3) Keluwesan/fleksibilitas dalam mengatasi masalah atau kendala dalam membuat video pembelajaran

Dalam membuat video pembelajaran, tentu banyak kendala yang dihadapi. Terlebih lagi guru harus mampu menghasilkan suatu kreativitas dalam mengatasi kendala yang ada dalam membuat media video Seperti halnya yang dijelaskan oleh Bapak Mapparanreng, beliau mengatakan bahwa:

“Guru-guru di SDN No. 30 Tongke-Tongke ini terbagi menjadi beberapa golongan, yaitu guru yang lahir di generasi milenial, generasi pertengahan, dan generasi *old*. Dimana pada generasi milenial dan pertengahan, untuk pembuatan media video tidak mempunyai kendala yang banyak. Hal itu dikarenakan mereka memang lahir di era digital, sehingga tinggal dilatih sedikit saja. Namun berbeda dengan generasi *old* yang harus dikenalkan terlebih dahulu cara yang paling mendasar dan dilatih lebih mendetail hingga bisa membuat video pembelajaran dengan baik. Jadi, setiap guru mempunyai masalah yang berbeda-beda dan dapat dilatih sesuai dengan kebutuhan masing-masing (Mapparanreng, 2022).”

Hal lain mengenai kendala yang dihadapi guru dalam membuat video pembelajaran juga disampaikan pak Herman, beliau mengatakan bahwa :

“Kendala yang sering saya hadapi yaitu waktu. Untuk membuat satu video pembelajaran saja membutuhkan waktu yang banyak, sedangkan setiap hari kami harus menyampaikan materi yang berbeda sehingga video pembelajaran yang kami buat pun setiap harinya

berbeda. Jadi kami harus pintar-pintar dalam memanfaatkan waktu untuk membuat video pembelajaran agar tidak tertinggal materi. (Herman, Wawancara, 2022).”

Penjelasan dari Pak herman diatas dapat diperkuat oleh hasil dokumentasi media video pembelajaran yang telah beliau buat.

fleksibilitas dalam mengatasi kendala atau masalah dalam membuat video pembelajaran. Kesimpulannya adalah dalam membuat video pembelajaran tentunya terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh para guru, terlebih lagi karena guru belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan media video sehingga menimbulkan beberapa kendala dalam pembuatannya. Kendala yang dihadapi pun beragam. Hal yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang merasa kurang menguasai hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran. Adapun factor lain yang menjadi kendala yaitu waktu yang singkat, guru dituntut untuk dapat membuat video pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sedangkan waktu untuk membuat terbilang singkat.

Maka dari itu untuk mengatasi kendala atau masalah yang dihadapi guru maka diperlukan kreativitas guru dalam mengatasi hal tersebut, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan-pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran, menyiasati dengan media-media yang tersedia seperti buku pelajaran dan lain sebagainya. Serta dukungan sekolah juga diperlukan untuk meningkatkan kreativitas guru, minimal memfasilitas pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan mendatangkan mentor yang ahli dibidangnya.

4) Keluwesan/fleksibilitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam membuat video pembelajaran

Salah satu kreativitas yang dimiliki guru SDN No. 30 Tongke-Tongke, yaitu memanfaatkan teknologi untuk mencari bahan-bahan dalam membuat video pembelajaran sebaik- baiknya agar media video yang dibuat menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh

pak Mapparanreng, beliau mengatakan bahwa :

“Guru-guru di SDN No. 30 Tongke-Tongke ini biasanya menggunakan bahan-bahan yang tersedia dalam membuat video pembelajaran, seperti laptop dan android. Lalu untuk mengedit video bisa menggunakan aplikasi atau *software* yang tersedia di *Playstore* maupun *Google* (Mapparanreng, 2022).”

Seperti yang dikatakan oleh pak Mapparanreng, untuk membuat video pembelajaran biasanya guru-guru menggunakan berbagai aplikasi atau *software* yang telah tersedia di *playstore* maupun *google*. Keterangan tersebut diperkuat dengan penjelasan dari pak Herman, beliau mengatakan bahwa :

“Saya biasanya membuat *slide Power Point* atau membuat skrip/naskah untuk dibaca pada saat pengambilan video dan menggunakan aplikasi *Filmora* untuk mengedit video. Untuk bahan-bahannya bisa kita cari di *google* seperti gambar-gambar atau animasi yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran. Kemudian ditambahkan pada *slide* yang telah dibuat. Misalnya sebelum memulai materi harus mengucapkan salam terlebih dahulu, maka kita tambahkan

animasi kartun yang sedang mengucapkan salam dan sebagainya (Herman, Wawancara, 2022).”

”Untuk mengedit video, saya biasanya menggunakan aplikasi *Filmora*, kemudian menambahkan gambar dan animasi serta muatan materi, kemudian diisi suara saya untuk menjelaskan materi video yang telah dibuat. (Herman, Wawancara, 2022)”

Penjelasan diatas dapat diperjelas dengan observasi yang peneliti lakukan pada saat guru sedang memberikan alternatif cara dalam membuat video pembelajaran dengan memanfaatkan laptop dengan aplikasi Filmora terlihat pada Gambar 4.9 dan Gambar 4.10. keluwesan (*flexibility*) dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada untuk membuat video pembelajaran. Kesimpulannya adalah guru di SDN No. 30 Tongke-Tongke dalam membauat video pembelajaran yaitu memanfaatkan bahan-bahan yang ada di buku, *youtube* maupun aplikasi dan internet. Para guru berusaha membuat video dengan sebaik-baiknya, agar video pembelajaran yang dibuat bisa diubah

menjadi media video pembelajaran yang menarik dan dapat menambah pengetahuan peserta didik. Dalam pembuatan video pembelajaran dari bahan-bahan yang ada, biasanya guru membuat sesuai dengan tema pembelajaran, agar dapat menyampaikan materi dengan baik.

5) Elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan video pembelajaran

Setiap guru harus mempunyai kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media video pembelajaran yang menjadi penunjang dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menggali lebih dalam mengenai kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran. Peneliti memperoleh berbagai informasi dari informan mengenai kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan oleh pak Herman, beliau mengatakan bahwa :

“Untuk membuat video lebih menarik, biasanya saya menambahkan beberapa animasi dan gambar sesuai dengan

materi yang diajarkan. Misalnya pada saat pembelajaran Tema 9 Benda-benda di sekitar kita Subtema 2 Benda dalam kegiatan ekonomi pembelajaran 1. Agar anak-anak lebih mudah paham, maka menampilkan gambar-gambar yang berkaitan dengan jenis iklan elektronik agar peserta didik dapat membedakan benda-benda tersebut serta lebih menarik dengan gambar yang ditampilkan.”

Keterangan lain juga didapatkan dari observasi yang dilakukan peneliti terhadap pak Herman pada saat beliau sedang melakukan kegiatan belajar menggunakan media video yang dibuatnya, yaitu :

“Kemudian masuk ke pembelajaran tematik, pak Herman memutar video pembelajaran yang telah dibuat melalui aplikasi *Filmora* seraya menjelaskan jenis-jenis iklan elektronik. Lalu beliau menampilkan beberapa contoh dan menjelaskannya kepada anak-anak dengan tampilan video yang menarik dan dengan pembawaan yang asik sehingga anak-anak mudah paham dan tidak bosan.”

Serta keterangan lain juga ditemukan pada salah satu guru kelas V, yaitu Ibu Fitriani. Beliau mengatakan bahwa:

“saya juga sering membuat video pembelajaran. Namun beda halnya dengan pak Herman. Dikarenakan saya membuat video itu mula-mulanya mendownload video dari *youtube*, kemudian memodifikasi/mengembangkan video tersebut sesuai kreativitas saya agar video itu terlihat lebih menarik (Fitriani, Wawancara , 2022).”

Kesimpulannya adalah setiap guru mempunyai kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti menemukan informasi mengenai kreativitas guru dalam membuat video pembelajaran. Setiap guru memiliki kreativitas masing-masing dalam mengembangkan video pembelajaran, misalnya dengan menambahkan gambar dan animasi yang menarik dan mengedit dengan aplikasi *filmora* agar lebih menarik serta ada juga yang memodifikasi/mengembangkan video yang sudah ada agar lebih menarik.

6) Elaborasi dalam memperinci detail-detail video pembelajaran yang telah dibuat sehingga lebih menarik

Guru SDN No. 30 Tongke-Tongke mengembangkan kreativitasnya masing-masing dalam membuat video pembelajaran lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan dan lebih paham ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Guru dan siswa diwajibkan untuk membaca do'a terlebih dahulu sebelum belajar. Sebagaimana yang disampaikan oleh pak Herman, beliau mengatakan bahwa :

“Sesudah menyampaikan salam, biasanya saya menampilkan *slide* do'a sebelum belajar pada video yang saya buat. Do'a tersebut kami baca bersama sebelum memasuki materi pelajaran agar pembelajaran berlangsung dengan lancar. (Herman, Wawancara, 2022)”

Adapun keterangan lain juga disampaikan oleh pak Herman, beliau mengatakan bahwa :

“Dalam membuat video pembelajaran, tentunya kita harus memperhatikan detail-detail yang harus ditambahkan ke dalam video yang kita buat agar dapat lebih menarik perhatian siswa. Misalnya pada video pembelajaran tema 9 subtema 2 pembelajaran 1, kita bisa menambahkan gambar-gambar elektronik, gambar zat tunggal seperti air mineral, dan lain sebagainya. Dengan pemberian gambar berwarna dan bervariasi tersebut juga membantu siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi. (Herman, Wawancara, 2022)”

Penjelasan dari pak Herman di atas dapat diperkuat oleh dokumentasi pada video pembelajaran yang telah dibuat dengan menambahkan detail-detail agar lebih menarik.

elaborasi dalam memperinci detail-detail video pembelajaran yang telah dibuat sehingga menarik. Kesimpulannya adalah kreativitas guru dalam menambahkan atau memperinci detail-detail video pembelajaran yang dibuat sehingga lebih menarik dilakukan guru dengan caranya sendiri. Seperti halnya pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 1 tentang benda dalam kegiatan

ekonomi. Pak Herman menambahkan detail-detail berupa gambar-gambar dan animasi-animasi dalam video.

7) Orisinalitas dalam menciptakan video pembelajaran yang baru dan unik

Guru di SDN No. 30 Tongke-Tongke memiliki kreativitas masing-masing dalam melaksanakan pembelajaran, salah satunya dengan menciptakan video pembelajar yang baru dan unik. Para guru memvariasikan media video tersebut sebagai salah satu cara untuk memberi stimulus kepada peserta didik agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menjelaskan bahwa aspek orisinalitas dari kreativitas guru sangat diperlukan dalam menciptakan video pembelajaran, sebagaimana penjelasan dari kepala sekolah SDN No. 30 oleh pak Mapparanreng sebagai berikut :

“Untuk menjadikan video pembelajaran lebih unik dan menarik pada saat ini tidaklah susah. Karena contoh-contoh sudah banyak bertebaran di *youtube* dan itu bisa kita ATM kan yaitu kita Amati, Tiru dan Modifikasi. Selain itu bisa

bertukar karya dengan teman sejawad artinya selain dirinya sendiri yang menilai, teman juga bisa menilai sehingga nanti kekurangan-kekurangan yang ada bisa diperbaiki. Dengan berjalan terus, berbuat terus, dan berkarya terus maka nantinya akan dapat membuat video pembelajaran yang baik. (Mapparanreng, 2022)”

Seperti halnya yang dikatakan pak Mapparanreng bahwa guru- guru di SDN No. 30 Tongke-tongke sudah cukup mahir dalam membuat video pembelajaran yang baru dan unik. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan pak Herman, beliau menambahkan keterangannya sebagai berikut :

“Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dalam menciptakan video pembeajaran agar lebih menarik dan unik biasanya saya menambahkan animasi atau gambar-gambar yang menarik. Kemudian kata-kata atau tulisan yang terdapat dalam video harus menggunakan perumpamaan bahasa yang mudah dimengerti anak. (Herman, Wawancara, 2022)”

Penjelasan dari pak Herman di atas dapat diperkuat oleh hasil dokumentasi dari video

pembelajaran yang telah beliau buat dengan lebih unik dan menarik. Bisa dilihat pada link berikut hasil karya video pembelajaran yang dibuat oleh Pak Herman.

<https://youtu.be/4qeIsp5Hdv4>

peneliti menarik kesimpulan dari temuan data orisinalitas dalam menciptakan video pembelajaran yang unik dan menarik. Hal tersebut dapat dilihat bahwa guru sudah mampu menciptakan video pembelajaran yang baru dan unik dengan memvariasikan bahan-bahan yang tersedia kemudian diolah menggunakan aplikasi filmora sehingga menjadi sebuah video pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menjelaskan bahwa aspek orisinalitas dari kreativitas guru sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

b. Kendala dalam mengembangkan kreatifitas guru pada pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke

Dalam membuat video pembelajaran tentunya terdapat beberapa kendala yang dihadapi

oleh para guru, terlebih lagi karena guru belum terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan media video sehingga menimbulkan beberapa kendala dalam pembuatannya. Kendala yang dihadapi pun beragam. Hal yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang merasa kurang menguasai hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran. Adapun factor lain yang menjadi kendala yaitu waktu yang singkat, guru dituntut untuk dapat membuat video pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat sedangkan waktu untuk membuat terbilang singkat.

Maka dari itu untuk mengatasi kendala atau masalah yang dihadapi guru maka diperlukan kreativitas guru dalam mengatasi hal tersebut, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan-pelatihan mengenai pembuatan video pembelajaran, menyiasati dengan media-media yang tersedia seperti buku pelajaran dan lain sebagainya. Serta dukungan sekolah juga diperlukan untuk meningkatkan kreativitas guru, minimal memfasilitas pelatihan pembuatan video

pembelajaran dengan mendatangkan mentor yang ahli dibidangnya.

2. Pembahasan Penelitian

a. Upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke

Upaya kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran dapat dilihat dari cara guru mengembangkan kreatifitasnya. Disini peneliti menemukan upaya yang dilakukan guru untuk menghasilkan sebuah ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran dimana masing-masing guru memiliki ide dalam pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran, dengan senantiasa belajar dengan mengikuti pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh kabupaten, provinsi maupun pusat juga sering bertukar informasi atau sharing dengan teman sejawad atau guru lainnya yang lebih berpengalaman agar pengetahuannya mengenai pembuatan video pembelajaran menjadi lebih luas sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam membuat video pembelajaran.

Dalam pembuatan video pembelajaran, guru memberikan alternatif cara pembuatan video pembelajaran sangat beragam, yaitu guru mengembangkan bahan-bahan yang tersedia buku, *youtube* maupun *browsing* di internet serta menggunakan aplikasi editan yaitu aplikasi *Filmora*, kemudian diedit dan dibuat menjadi sebuah video.

Wondershare Filmora adalah program pengedit video yang digunakan untuk mengedit video seperti membuat, memangkas dan mengkonversi segala jenis video, *wondershare filmora* membunyai banyak fungsi meliputi tingkat saturasi, kecerahan, pemangkasan, penggabungan, rotasi, dan sebagainya (Raymond: 2017). Keunggulan aplikasi editing video *Wondershare Filmora* yaitu:

- 1) Fasilitas pengeditan foto dan video yang memungkinkan untuk menangani berbagai fungsi pengedit video yang diperlukan agar bisa memberikan sentuhan professional.
- 2) Kualitas video full frame dengan rasio yang tinggi.

- 3) Hasil ekspor video bisa langsung diunggah ke media social seperti *Youtube*, *facebook* serta bisa *di-burning* lang ke DVD.

Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi editing video seperti *Wondershare Filmora* tentu memiliki keunggulan dengan kualitas media pembelajaran yang akan dibuat oleh guru, seperti media pembelajaran lebih menarik dan bisa diterima oleh siswa. Pembuatan media pembelajaran berbasis video teknologi menggunakan *software Wondershare Filmora* selain digunakan untuk menggabungkan beberapa *clip* video atau asset lain menjadi video utuh, *Wondershare Filmora* juga bisa digunakan untuk pengeditan dengan pengertian yang lebih luas, seperti :

- 1) Menghapus video yang tidak diinginkan.
- 2) Member efek transisi antara satu clip dengan clip lainnya.
- 3) Membuat efek-efek khusus pada video.
- 4) Mengoreksi video seperti menambah intensitas cahaya, mengatur saturasi dan sebagainya.

- 5) Mengespor hasil editan tersebut kedalam format yang dapat dipahami oleh platform lain. Mengedit audio serta musik yang menyertai video tersebut (Enterprise, 2019).

Pada proses pembuatan video, para guru memanfaatkan bahan-bahan seperti gambar, animasi, musik atau backsound yang menarik yang tersedia di buku, youtube, maupun browsing di internet, yang kemudian dimasukkan ke aplikasi *filmora* untuk diedit sedemikian rupa agar lebih menarik.

Para guru juga mempunyai cara mereka tersendiri dalam memperkaya dan mengembangkan video pembelajaran. Seorang guru berpendapat bahwa pemberian warna yang menarik pada video sangat penting. Hal tersebut dilakukan guru agar anak dapat mengidentifikasikan materi yang telah diberikan serta membuat anak menjadi lebih mudah hafal. Beberapa guru juga berinisiatif untuk menambahkan musik sebagai backsound agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Dengan guru menambahkan detail-detail pada video pembelajaran sehingga lebih menarik, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Menciptakan video pembelajaran yang unik dan menarik merupakan cara guru untuk menumbuhkan minat dan komunikasi dengan siswa yang lebih efektif selama melaksanakan pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Guru harus memiliki kemampuan dasar dalam keterampilan menciptakan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dalam mengembangkan video pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, faktor yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai pembuatan video pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan aspek fleksibilitas guru, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan/upgrading mengenai pembuatan video pembelajaran dan mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam mengembangkan video

pembelajaran. Guru juga senantiasa mengembangkan kemampuan mereka dengan mengikuti pelatihan/upgrading yang ada mengenai pembuatan video pembelajaran. Selain itu kepala sekolah juga rajin memeriksa kemampuan personal guru dalam menciptakan video pembelajaran untuk memastikan bahwa para guru sudah menguasai hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan video pembelajaran sehingga guru dapat menghasilkan suatu video pembelajaran yang unik dan menarik untuk diberikan kepada peserta didik sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka dikelas.

Peneliti juga mengaitkan dengan penelitian sebelumnya, Rizky Putri Ananda yang berjudul “Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di Sdit Iqra’l Kota Bengkulu” Tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas guru dalam mengembangkan media video interaktif di SDIT Iqra’l Kota Bengkulu serta kendala dalam meningkatkan kreativitas guru pada pengembangan media video interaktif di SDIT Iqra’l Kota

Bengkulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa guru sudah memiliki kreativitas yang bagus dalam mengembangkan media video interaktif serta faktor yang benar-benar menjadi kendala dalam mengembangkan media video interaktif yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai media video interaktif, untuk mengatasi hal tersebut guru rajin mengikuti pelatihan/*upgrading* mengenai video interaktif (Ananda, 2021).

Berdasarkan penjelasan hasil penelitian diatas, peneliti sama-sama meneliti tentang kreatifitas guru .Namun peneliti lebih menfokuskan pada pembuatan video pembelajaran. Fokus peneliti menjadi pembeda dari penelitian-penelitian sebelumnya serta untuk mengukur sejauh mana upaya kreatifitas guru dalam pembuatan video pembelajaran digunakan indikator kreatifitas dalam pembuatan video pembelajaran melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Sehingga penelitian saat ini jauh berdeba dengan penelitian sebelumnya.

b. Kendala dalam mengembangkan kreatifitas guru pada pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembuatan video pembelajaran, seperti masalah kemampuan pribadi serta waktu dan sinyal yang terkadang kurang mendukung. Faktor lain yang benar-benar menjadi kendala yaitu pribadi yang masih minim pengetahuan mengenai pembuatan video pembelajaran. Untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan aspek fleksibilitas guru, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan/upgrading mengenai pembuatan video pembelajaran dan mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam mengembangkan video pembelajaran. Guru juga harus senantiasa mengembangkan kemampuan mereka dengan mengikuti pelatihan/upgrading yang ada mengenai pembuatan video pembelajaran serta saling berbagi atau *sharing* dengan teman sejawad mengenai pembuatan video pembelajaran. Selain itu para guru menyiasati berbagai masalah yang ada dengan

berbagai cara sesuai dengan masalah yang dihadapi. Seperti halnya kendala video yang tidak dapat diputar ketika melaksanakan proses pembelajaran, maka guru berinisiatif untuk menggunakan media yang tersedia seperti materi ataupun gambar-gambar yang ada di buku sehingga pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka masih dapat terlaksana dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang upaya kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran dapat dinilai melalui empat aspek kreativitas, yaitu kelancaran, fleksibilitas, elaborasi, dan orisinalitas yang memiliki indikator di setiap aspeknya seperti yang sudah dijelaskan. Berikut kesimpulan yang didapat, yaitu:

- a) Aspek kelancaran (fluency)

Guru sudah mampu menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran dengan kreativitasnya masing-masing. Dengan seringnya mengikuti pelatihan-pelatihan serta selalu berdiskusi atau bertukar pikiran dengan sesama guru mengenai pengalaman dan pengetahuan agar dapat diterapkan dengan baik.

b) Aspek fleksibilitas (flexibility)

Guru mempunyai berbagai cara dalam mengatasi kendala dan mampu memberikan alternatif pada saat pembuatan video pembelajaran menggunakan bahan-bahan yang ada. Salah satu cara guru dalam mengatasi kendala pada pembuatan video yaitu dengan banyak menonton tutorial-tutorial yang ada di *youtube*, serta memanfaatkan gambar dan animasi yang menarik melalui internet.

c) Aspek Elaborasi (elaboration)

Guru mampu memperkaya dan mengembangkan video pembelajaran dengan memperinci detail-detail pada video pembelajaran yang dibuatnya sehingga lebih menarik. Seperti membuat video yang telah didownload di *youtube* kemudian guru memodifikasi/mengembangkan video tersebut sesuai kreativitasnya agar terlihat lebih menarik.

d) Aspek orisinalitas (originality)

Guru mampu menciptakan suatu media video pembelajaran yang unik dan menarik, hal tersebut dapat dilihat dari hasil media video

pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Serta dapat dilihat pada *youtube* SDN No. 30 Tongke-Tongke.

2. Dalam pembuatan video pembelajaran terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru, kendala yang dihadapi pun beragam. Seperti kendala video yang tidak dapat diputar ketika melaksanakan proses pembelajaran, minim pengetahuan mengenai pembuatan video pembelajaran, serta waktu dan sinyal yang terkadang kurang mendukung. Untuk mengatasi kendala tersebut dibutuhkan aspek fleksibilitas guru, yaitu guru harus sering mengikuti pelatihan/*upgrading* mengenai pembuatan video pembelajaran dan mampu memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam membuat video pembelajaran agar dapat meminimalisir kendala baik pada saat membuat video maupun saat memutar video pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian mengenai “Upaya Kreativitas Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke”, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga

- a. Diharapkan bagi lembaga untuk lebih tetap mempertahankan kegiatan pelatihan/*upgrading* tentang pembuatan video pembelajaran atau media lainnya untuk guru-guru.
- b. Hendaknya pihak sekolah dapat membantu terpenuhinya sarana dan prasarana kepada guru-guru yang memiliki kendala terhadap fasilitas pembuatan video pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Diharapkan lebih banyak mengikuti pelatihan-pelatihan tentang pembuatan video pembelajaran diluar lingkungan sekolah.
- b. Diharapkan dukungan dan fasilitas dari sekolah teruntuk guru-guru untuk mengembangkan kreativitas dengan memberikan wadah berupa membuat pelatihan pembuatan video pembelajaran disekolah dengan mendatangkan mentor yang ahli dibidangnya.
- c. Diharapkan lebih banyak berdiskusi atau *sharing* dengan guru yang lebih kreatif dan

berpengalaman dalam membuat video pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan untuk dapat menindaklanjuti penelitian ini dengan literatur lebih mendalam guna untuk pemahaman lebih lanjut tentang kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran pada guru sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Prenadamedia Group.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Ananda, R. P. (2021). *Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Video Interaktif Di Sdit Iqra'1 Kota Bengkulu*.
- Andriawan, D. (2020). *Guru Ideal Dalam Perspektif Al-Quran (Meneladani Cara Al-Quran Dalam Mendidik Manusia (Cet.I)*. Mirra Buana Media.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dkk, H. B. U. (2012). *Belajar dengan Pendekatan Paikem*. Bumi Aksara.
- Enterprise, J. (2019). *Belajarsendiri*. Adobe Premiere.
- Fatmawati, U. K. (2018). *Kreatifitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Melalui Pelaksanaan Kurikulum 2013*. IAIN Ponorogo.
- Fitriyah, C. (2018). *Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Terpadu Putra Harapan Purwokerto Barat*.

- Gora Winastawan, S. (2010). *PAKEMATIK (Strategi Pembelajaran Inovatif berbasis TIK)*. PT. Elec Media Komputindo.
- Hamid, D. (2019). *Pengantar Pendidikan Era Globalisasi Konsep Dasar, Teori, Strategi dan Implementasi dalam Pendidikan Globalisasi*. An1image.
- Hartanto, R. (2021). *Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Aplikasi Editing Video Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Kelas 5 Di Sd Muhamadiyah Plus Salatiga*.
- Iskandar, A. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Ismail. I. (2019). Guru Kreatif; Suatu Tinjauan Teoritis. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 11(2), 26–27.
- Ismail, M. A. H. dan R. M. (2008). *Teknik Video dalam Pendidikan: Penerapan dan Pemupukan Nilai Melalui Bahan Sumber Video” dalam Pembelajaran Virtual: Perpaduan Indonesia Malaysia* (I. dan M. A. H. Ismail (ed.)). Pustaka Pelajar.
- Jamaluddin. J. (2015). AL-QALAM AL-QALAM. *Islam, Kajian Islam*, 7(1), 119–130.
- Jihad, S. dan A. (2013). *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Penerbit Erlangga.
- Joenaedi, A. M. (2021). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Laksana.
- Kurianti, Y. R. dan E. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*.

Kencana Prenada Media Group.

- Mawardi, P. (2020). *Penelitian Tindak Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah dan Best Practice (Suatu Panduan Khusus Bagi Guru dan Kepala Sekolah)* (C. P. Q. Media (ed.); Cet.I). CV.Penerbit Qiara Media.
- Mohamad, H. B. U. dan N. (2015). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Bumi Aksara.
- Moleong, L. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosda Karya.
- Mustofa Abi Hamid, D. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution. N. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Tarsiko.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian* (Cet.VII). PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Nur, N., Judrah, M., & Anis, M. (2021). Pengaruh Penguasaan Media Video Dan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 2(1), 44–59. <https://doi.org/10.47435/al-ilmi.v2i1.760>
- Pitalis, M. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* (C. P. Q. Media (ed.)).
- Rahmatia, R. (2018). *Peningkatan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Strategi Pembelajaran Biosmart Kelas X Sma Negeri 9 Sinjai* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).

- Risnawati. (2021). *Kreativitas Guru PAI Masa Pandemi Covid-19 di SDN 06 Kinali Kabupaten Pasaman Barat*. IAIN BukitTinggi.
- Rusman, E. a. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (Edisi 1 Ce). Prenadamedia.
- Sugiyono. S(2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RxD*. Alfabeta.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 30 TONGKE- TONGKE

Kelas / Semester	: 5 / Genap
Tema (Tema 9)	: Benda-Benda di Sekitar Kita
Sub Tema	: Benda dalam Kegiatan Ekonomi (Sub Tema 2)
Muatan Terpadu	: Bahasa Indonesia, IPA, SBdp
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi waktu	: 1 hari

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati gambar alat elektronik, peserta didik mengidentifikasi contoh produk iklan elektronik dengan tepat.
2. Dengan kegiatan membaca dan mengamati gambar alat elektronik, peserta didik dapat menjelaskan kembali pengertian iklan elektronik dengan tepat.
3. Dengan kegiatan mengamati gambar-gambar iklan elektronik, peserta didik mampu memberikan penilaian terhadap contoh iklan elektronik mengenai kelengkapan unsur-unsur iklan elektronik dengan tepat.
4. Dengan kegiatan berdiskusi tentang mencari contoh materi termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen, peserta didik dapat

menjelaskan alasan materi tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen dengan tepat.

5. Dengan kegiatan mengamati pola lantai tarian daerah, peserta didik dapat menjelaskan kembali tentang pola lantai tarian daerah dengan tepat.
6. Dengan kegiatan berkreasi membuat contoh bentuk pola lantai tari, peserta didik dapat memperagakan pola lantai tersebut dengan tepat.
7. Dengan kegiatan berlatih mencari contoh gerakan tarian daerah, peserta didik dapat menjelaskan dengan tepat pola lantai tarian daerah tersebut dengan tepat.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
-----------------	---------------------------	----------------------

Orientasi/ Apersepsi/Mo tivasi	1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam dan do'a (Religius dan Integritas) 2. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. 3. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan hari sebelumnya	10 menit
Inti	Ayo Mengamati • Guru meminta peserta didik mengamati gambar alat-alat elektronik pada buku siswa. • Kemudian, siswa membaca penjelasan tentang alat elektronik tersebut. (Literasi) Ayo Berlatih	150 menit

- Guru mengajak peserta didik untuk mengingat kembali pengertian iklan elektronik dengan mengajukan pertanyaan pada buku siswa, "Apa pengertian iklan elektronik?"

(Creativity and Innovation)

- Siswa menjawab pertanyaan guru dalam bentuk tertulis.

Ayo Berdiskusi

- peserta didik membaca narasi pada buku siswa.
- Kemudian, siswa diminta mengamati gambar makanan dan minuman.
- Guru meminta siswa

mengidentifikasi makanan dan minuman tersebut termasuk zat tunggal, zat campuran homogen, atau zat campuran heterogen.

- Siswa menyebutkan dan menjelaskan alasan nya.

Ayo Mengamati

- peserta didik membaca narasi pada buku siswa, lalu mengamati gambar gerakan tari yang terdapat pada buku siswa. **(Literasi)**

Ayo Berkreasi

- peserta didik diminta membuat lima contoh bentuk pola rantai.
- peserta didik

menuliskan atau
menggambar bentuk
tersebut pada kertas.

***(Creativity and
Innovation)***

Ayo Renungkan

- Guru mengidentifikasi dan menganalisis masing-masing peserta didik untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan pada pembelajaran ini, yaitu tentang iklan elektronik, zat tunggal dan zat campuran, serta pola lantai tari daerah.

Kerja Sama dengan

	Orang Tua peserta didik bertanya kepada orang tuanya tentang tarian yang pernah mereka tarikan pada waktu kecil.	
Penutup	A. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu peserta didik . (Religius)	15 menit

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes

pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian

Mengetahui

Sinjai, Mei 2022

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 5

(MAPPARANRENG, S.Pd.I)

NIP.19631231 198206 1087

HERMAN, S.Pd.I

NIP. 19840709200904 1 006

Lampiran 2

SKRIP/NASKAH VIDEO



SCRIPT-NASKAH VIDEO

JUDUL : TEMA 9 : SUB. TEMA 2 : PEMBELAJARAN 1
 Sasaran : Kelas 5 Siswa SD Macca
 Durasi : 10-15 Menit
 Penulis : HERMAN, S.Pd.I

Pokok-pokok Materi

- A. Jenis- Jenis Iklan
- B. Zat Tunggal dan Campuran

Tujuan Pembelajaran

1. DENGAN KEGIATAN MENGAMATI PAPARAN IKLAN MELALUI MEDIA RADIO, TELEVISI, DAN INTERNET, PESERTA DIDIK DAPAT MENJELASKAN KEMBALI TENTANG IKLAN ELEKTRONIK DENGAN TEPAT.
2. DENGAN KEGIATAN BERLATIH Mencari dan memilih contoh iklan elektronik, Peserta Didik dapat menuliskan kesimpulan isi iklan elektronik dengan tepat.
3. DENGAN KEGIATAN MENGAMATI GAMBAR IKLAN MINUMAN, PESERTA DIDIK DAPAT MENGIDENTIFIKASI ZAT PENYUSUN MINUMAN, LALU MENGLASIFIKASIKAN KE DALAM ZAT TUNGGAL DAN ZAT CAMPURAN DENGAN TEPAT.
4. DENGAN KEGIATAN BERLATIH MEMBUAT BAGAN TENTANG MATERI, PESERTA DIDIK DAPAT MENYIMPULKAN JENIS MATERI SUATU BENDA DAN CONTOHNYA DENGAN TEPAT.



Sinopsis / Deskripsi

: Opening .

Storyline Naskah	Komposisi	Durasi	Waktu Start - End
<i>Cut To</i>	Gambar	10 detik	00.25-02.00
Narator/guru membuka dengan ucapan menayakan kabar peserta didik dan selanjutnya memperkenalkan diri serta menyampaikan materi yang akan di bahas	Video	1.35 menit	
	Teks	15 detik	
	Music	1.35 menit	
	Efek	10 detik	

Gambar : 1 *Background Papan Tulis*
2 *gambar anak sedang berdoa*
Video : *Video Materi*
Music : *Backsound Musik Instrumen*
Teks/Narasi : *OPENING*

Assalamualaikum wr.wb.

Salam maccaa.

Selamat pagi anak-anak macca.

Apa kabar hari ini? Bapak guru doakan semoga semuanya dalam keadaan sehat, ceria dan penuh semangat untuk mengikuti materi pelajaran hari ini. Untuk anak-anak macca yang sedang sakit atau kurang sehat, kita doakan semoga cepat sembuh dan bisa kembali sehat, semangat beraktifitas seperti biasanya.

Baik hari ini, anak-anak macca, kelas 5 akan belajar bersama saya bapak guru herman, s.pd. I bapak mengajar di sd negeri 30 tongke- tongke kec. Sinjai timur.

Anak macca semua, apakah masih ingat materi pembelajaran kemarin,? Bagus , materi kemarin adalah

tema 9

benda- benda di sekitar kita sub. Tema 1

benda tunggal dan campuran pembelajaran 6

dan selanjutnya hari ini kalian akan belajar masih dengan,

tema 9

benda- benda di sekitar kita

subtema 2

benda dalam kegiatan ekonomi

pembelajaran 1

kemudian adapun buku paket yang digunakan adalah tematik terpadu kurikulum 2013 kemendikbud revisi tahun 2017.

Adapun tujuan pembelajaran hari ini adalah



TOT Pembuatan Media Pembelajaran Digital

1. Dengan kegiatan mengamati paparan iklan melalui media radio, televisi, dan internet, peserta didik dapat menjelaskan kembali tentang iklan elektronik dengan tepat.
2. Dengan kegiatan berlatih mencari dan memilih contoh iklan elektronik, peserta didik dapat menuliskan kesimpulan isi iklan elektronik dengan tepat.
3. Dengan kegiatan mengamati gambar iklan minuman, peserta didik dapat mengidentifikasi zat penyusun minuman, lalu mengklasifikasikan ke dalam zat tunggal dan zat campuran dengan tepat.
4. Dengan kegiatan berlatih membuat bagan tentang materi, peserta didik dapat menyimpulkan jenis materi suatu benda dan contohnya dengan tepat.

Nah, sudah siap belajar anak-anak macca? Sebelum kita belajar, marilah terlebih dahulu bersama sama membaca doa sebelum belajar



E-LEARNING
MACCA INSTITUT

E-LEARNING
MACCA INSTITUTTOT Pembuatan
Media Pembelajaran Digital

1. TEMA 9 SUB. TEMA 2 PEMBELAJARAN 1

Sinopsis / Deskripsi

: Transisi ke pembahasan tentang materi tema 9 sub tema 2 pembelajaran 1

Storyline Naskah	Komposisi	Durasi	Waktu Start - End
Cut to Di Scene ini narator/guru menjelaskan materi tentang iklan dan zat tunggal dan campuran	Gambar	2.25 menit	02.00-04.25
	Video	2.25 menit	
	Teks	2.25 menit	
	Music	2.25 menit	
	Efek	2.25 menit	

- Gambar : 1. *Background Papan Tulis*
 2. *gambar Lani sedang menontong iklan*
 3. *gambar radio, Televisi dan internet*
 4. *gambar minuman*
 5. *bagian matahari*
- Video : *Video Materi*
- Music/Audio : *Musik Instrumen*
- Teks/Narasi : *Materi*

Agar pemebejaran kita hari dimudahkan dan bpsa bernilai ibadah disisi allah swt. . Berdoa dimulai
 video doa
 slide 4
 nah, anak-anak macca, mari kita belajar dengan penuh semangat ya!
 Coba kalian perhatikan gambar disamping, gambar apakah itu,? Bagus....
 Gambar di samping adalah gambar tentang lani yang telah terpengaruh iklan dari televisi, yaitu iklan sirup. Iklan yang ditayangkan melalui televisi merupakan salah satu contoh iklan elektronik. Mengapa demikian? Alasannya adalah televisi merupakan salah satu media elektronik adapun yang dimaksud iklan elektronik adalah iklan yang penyebarannya menggunakan media elektronik. Apa saja bentuk iklan elektronik itu?

Nah anak anak macca mari kita mempelajarinya, iklan elektronik banyak jenisnya. Tiga di antaranya yang akan kita pelajari saat ini adalah yang pertama iklan radio, yang kedua iklan televisi, dan yang

E-LEARNING
MACCA INSTITUT



E-LEARNING
MACCA INSTITUT

TOT Pembuatan Media Pembelajaran Digital

ketiga adalah iklan internet. Bagaimanakah karakteristik ketiga iklan elektronik tersebut? Ayo anak anak macca mari kita memperhatikan. Bapak guru akan uraikan satu persatu secara singkat sebagai berikut. Yang pertama adalah 1. Iklan radio kapasitas dan kecepatan perputaran informasi. Melalui internet, informasi dapat disampaikan secara dramatis dan interaktif. Nah, anak anak macca telah memahami berbagai bentuk iklan elektronik. Sekarang, mari kita coba perhatikan ketiga gambar di samping,

pernahkah kalian melihat minuman di samping didalam iklan? Nah, jika pernah, minuman manakah yang termasuk zat tunggal dan zat campuran, ? Sekarang mari kita mempelajarinya, pada gambar di hadapan kalian ini, minuman yang termasuk zat tunggal adalah air mineral, kemudian pada gambar yang kedua, ini adalah air kopi. Air kopi termasuk zat campuran heterogen. Kemudian gambar yang ketiga adalah minuman ringan manis. Minuman ringan manis termasuk zat campuran homogen. Secara umum benda- benda termasuk materi. Materi dapat di bagi menjadi beberapa jenis. Materi yang menempati ruang dan mempunyai massa. Materi yang pertama adalah zat tunggal, zat tunggal dibagi menjadi 2 yang pertama adalah unsur. Unsur adalah zat kimia yang tidak dapat lagi menjadi zat sederhana. Unsur sendiri dapat dibagi menjadi ada unsur logam dan non logam. Contoh unsur logam adalah perak besi emas platina dll. Kemudian unsur non logam contohnya adalah hidrogen oksigen dan nitrogen atau juga karbon. Yang berikutnya lagi senyawa. Senyawa adalah zat tunggal yang terbentuk dari beberapa unsur. Contoh dari senyawa adalah garam, air dan gula. Selanjutnya materi zat campuran. Zat campuran sendiri dibagi menjadi 2 yaitu yang pertama zat campuran homogen, zat campuran homogen adalah campuran yang terdiri 2 materi atau zat yang dapat menyatu secara merata. Kemudian yang kedua zat campuran heterogen. Zat campuran heterogen adalah campuran yang terdiri dari 2 zat atau materi yang berbeda yang tidak dapat menyatu secara sempurna



E-LEARNING
MACCA INSTITUT

E-LEARNING
MACCA INSTITUTTOT Pembuatan
Media Pembelajaran Digital

2. PENUTUP

Sinopsis / Deskripsi

: penutup materi

Storyline Naskah	Komposisi	Durasi	Waktu
			Start - End
Cut to Di materi ini, narrator/ Guru memberikan kesimpulan dari materi dan ucapan salam macca dan menutup dengan ucapan Salam	Gambar	2 menit	04.25-06.25
	Video	2 menit	
	Teks	2 menit	
	Music	2 menit	
	Efek	2 menit	

Gambar : 1. Background Papan tulis

Video : Video Kesimpulan

Music/Audio : Musik Instrumen

Teks/Narasi : Kesimpulan

Baiklah anak – anak macca setelah kita mendengarkan dan memperhatikan penjelasan bapak guru marilah kita menyimpulkan materi yang telah kita pelajari

iklan elektronik adalah iklan yang penyebarannya menggunakan media elektronik
iklan elektronik terbagi menjadi 3 yaitu iklan radio, iklan televisi dan iklan internet

secara umum benda- benda termasuk materi. Materi dapat di bagi menjadi beberapa jenis. Materi yang menempti ruang dan mempunyai massa. Diantaranya adalah materi yang pertama adalah zat tunggal dan zat campuran baiklah anak- anak macca demikianlah pembahasan kita di tema 9, subtema 2 pembelajaran yang ke 1.

Semoga pembelajaran hari ini bermanfaat untuk anak-anak macca semua. Dan sampai jumpa lagi di pembelajaran berikutnya.

E-LEARNING
MACCA INSTITUT

Lampiran 3

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

**UPAYA KREATIVITAS GURU DALAM
PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
DI SDN No. 30 TONGKE-TONGKE**

NO	VARIABEL	JENIS DATA	INDIKATOR	SUB INDIKATOR
1.	Upaya Kreativitas guru dalam pembuatan video pembelajaran	1. Lembar Observasi 2. Tes Wawancara 3. Alat-Alat Dokumentasi	1. Indikator Kreativitas a. Kelancaran Berfikir b. Keluwesan Berfikir c. Elaborasi d. Originalis	1. Kelancaran dalam menghasilkan ide/pemecahan masalah terhadap pembuatan video pembelajaran 2. Kelancaran dalam memberikan alternative cara membuat video pembelajaran 3. Keluwesan/fleksibilitas dalam mengatasi masalah atau kendala dalam

				membuat video pembelajaran 4. Keluwesan/fleksibilitas dalam memanfaatkan bahan-bahan yang ada dalam membuat video pembelajaran 5. Elaborasi dalam memperkaya dan mengembangkan video pembelajaran 6. Elaborasi dalam memperinci detail-detail video pembelajaran yang telah dibuat sehingga lebih menarik
--	--	--	--	---

2.	Pembuatan Video Pembelajaran	1. Tes Wawancara 2. Alat-Alat Dokumentasi	1. Tahap Pembuatan Video pembelajaran 2. Kendala pada pembuatan video pembelajaran	1. Cara membuat video pembelajaran yang baik dan menarik. 2. Kendala dalam mengembangkan kreatifitas guru pada pembuatan video pembelajaran di SDN No.30 Tongke-Tongke. 3. Kendala yang dihadapi guru pada pembuatan video pembelajaran.
----	------------------------------	--	---	--

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Hardianto Rahman, M.Pd.

NBM : 970 458

Agus Suwito, S.S., M.A.

NIDN : 2125057602

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI

Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I

NBM: 106 5435

Lampiran 4

PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber : Guru kelas V

1. Data Pribadi

Nama :
NIP :
Tepat/Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
Jumlah Murid :
Pendidikan Terakhir :
Pengalaman Mengajar :
Alamat :
Hari/tanggal :

2. Pertanyaan

- a. Menurut Bapak/Ibu guru sendiri arti dari kreatif itu seperti apa?
- b. Apa faktor pendorong kreatifitas guru?
- c. Bagaimana cara bapak/ibu guru meningkatkan kreatifitas ?
- d. Bagaimana guru menyikapi perkembangan TIK saat ini dalam dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran dikelas?
- e. Bagaimana cara guru memanfaatkan aplikasi editing video untuk mengembangkan media pembelajaran?
- f. Aplikasi editing video apa saja yang guru gunakan untuk membuat media pembelajaran?
- g. Bentuk video seperti apa yang dimaksud guru dalam membuat media pembelajarn?

- h. Bagaimana dampak positif penggunaan aplikasi editing video untuk pembuatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran?
- i. Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan aplikasi editing video untuk membuat media pembelajaran?
- j. Adakah pelatihan khusus dari sekolah atau mendatangkan tutor pengoperasian aplikasi editing video untuk membuat media pembelajaran?
- k. Bagaimana Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi editing video?
- l. Bagaimana hasil yang dicapai dengan adanya kreatifitas guru dalam memanfaatkan aplikasi editing video untuk pembuatan media pembelajaran ?

Narasumber

Ttd

(.....)

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI

UPAYA KREATIVITAS GURU DALAM

PEMBUATAN

VIDEO PEMBELAJARAN DI SDN No. 30 TONGKE-

TONGKE

Nama :
 NIP :
 Tempat/Tgl Lahir :
 Materi Pembelajaran :
 Jumlah Murid :
 Kelas :
 Waktu :
 Hari/Tanggal :

No	Aspek Yang Diobservasi	Keterangan	
		Ya	Tidak
A.	Kreatifitas Personal Guru		
1.	Guru mampu memberikan solusi terhadap kendala proses pembelajaran		
2.	Guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan konsep imajinatif		
3.	Guru mampu memunculkan alternative-alternatif jawaban terhadap suatu masalah dalam pembelajaran		
4.	Guru mempertimbangkan setiap ide		

	atau gagasan		
5.	Guru mampu menerima perbedaan pendapat		
6.	Guru yakin atas segala usahanya dalam mengembangkan pembelajarannya		
7.	Guru disiplin dalam mengajar		
8.	Guru mampu mengajar dengan baik dan disenangi oleh siswa		
9.	Guru mampu mengajar dengan stabilitas emosi yang baik		
10.	Guru mampu memunculkan ide-ide yang bersifat baru		
11.	Guru menyajikan pembelajaran dengan berbasis video		
12.	Guru mempunyai minat akan multimedia (senang terhadap animasi, music, dan membuat video)		
13.	Guru mampu menjalankan profesinya sebagai pendidik		
B.	Kreatifitas Guru dalam Membuat Video Pembelajaran		
14.	Guru menyediakan media yang memicu		

	kreatifitas.		
15.	Guru memberikan kebebasan kepada siswa dalam berpendapat dan berkarya.		
16.	Guru mendorong motivasi internal siswa.		
17.	Guru menyajikan pembelajaran yang bersifat baru.		
18.	Guru mengembangkan media pembelajaran.		
19.	Guru membuat video pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi.		
20.	Guru mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis aplikasi editing video.		
21.	Guru memanfaatkan dan mengembangkan berbagai sumber belajar.		
22.	Guru membuat media pembelajaran sendiri.		
23.	Guru memodifikasi media pembelajaran yang ada.		

24.	Guru memanfaatkan internet, aplikasi edit video, surat kabar, TV, dan buku teks.		
25.	Guru memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah sebagai alat bantu dalam pembuatan video pembelajaran.		

Kesan-kesan umum:

Bagaimana komentar anda terdadaap kepribadian guru kreatif dan pembuatan video pembelaran tersebut?

Lampiran 6

HASIL INSTRUMENT PENELITIAN

PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber : Guru kelas V

1. Data Pribadi

Nama :
NIP :
Tepat/Tanggal Lahir :
Jenis Kelamin :
Jumlah Murid :
Pendidikan Terakhir :
Pengalaman Mengajar :
Alamat :
Hari/tanggal :

2. Pertanyaan

1. Menurut Bapak/Ibu guru sendiri arti dari kreatif itu seperti apa?
2. Apa faktor pendorong kreatifitas guru?
3. Bagaimana cara bapak/ibu guru meningkatkan kreatifitas ?
4. Bagaimana guru menyikapi perkembangan TIK saat ini dalam dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran dikelas?
5. Bagaimana cara guru memanfaatkan aplikasi editing video untuk mengembangkan media pembelajaran?
6. Aplikasi editing video apa saja yang guru gunakan untuk membuat media pembelajaran?

7. Bentuk video seperti apa yang dimaksud guru dalam membuat media pembelajarn?
8. Bagaimana dampak positif penggunaan aplikasi editing video untuk pembuatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran?
9. Bagaimana dukungan sekolah terhadap penggunaan aplikasi editing video untuk membuat media pembelajaran?
10. Adakah pelatihan khusus dari sekolah atau mendatangkan tutor pengoperasian aplikasi editing video untuk membuat media pembelajaran?
11. Bagaimana Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi editing video?
12. Bagaimana hasil yang dicapai dengan adanya kreatifitas guru dalam memanfaatkan aplikasi editing video untuk pembuatan media pembelajaran ?

Narasumber

Ttd

(.....)

Lampiran 7



SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 979.DI/III.3.AU/F/KEP/2021

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2021/2022

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Memimbang :
1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan
 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya
- Mengingat :
- a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah
 - b. Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas
 - c. Undang-Undang RI No 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi
 - d. Keputusan Menteri Agama RI No 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
 - e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor 216/1 3 AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 - f. Pedoman PP Muhammadiyah No 02/PE/D/1 0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah
 - g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai
- Memperhatikan :
- Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2021/2022

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa
- Pertama :
- Mengangkat dan menetapkan saudara

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Hardianto Rahman, M Pd.	Agus Suwito, S.S., M.A

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

- Nama : **ARINI ULFA MAWADDAH**
NIM : 180104015
Prodi : Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Upaya Kreativitas Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN 30 Tongke-Tongke

- Kedua :
- Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus Jl. Sultan Hasanudin No 20 Kab Sinjai, PpJl av 0832-99899166, Kode Pos 92612

Email: iblsinai@gmail.com

Website: www.iainsinai.ac.id

TERAKREDITASI INSTITUSI SINJAI PT AK NOMOR 1006/SK/BAK-PT-AK/PT-ILM/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di : Sinjai
 Pada Tanggal : 08 November 2021 M
 03 Rabiul Akhir 1442 H

Dekan,


Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NBM 1213495

Tembusan :

- 1 BPH IAIM Sinjai di Sinjai
- 2 Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
- 3 Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai

Lampiran 8



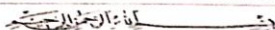
**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 10 KAR. SINJAI, T.P. 85299899166, KODE POS 92612

Email: ibk@iain.sinjai.ac.id

Website: <http://www.iain.sinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/11/2020



Nomor : 320.D1 /III.3.AU/F/2022

Lamp : Satu Rangkap

Hal : Pemohonan Izin Penelitian

Sinjai, 9 Dzulqatadah 1443 H
9 Juni 2022 M

Kepada Yang Tethormat

Kepala SD Negeri 30 Tongke-Tongke

Di -

Sinjai

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Arini Ulfa Mawaddah

NIM : 180104015

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Upaya Kreativitas Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No. 30 Tongke-Tongke"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di *SD Negeri 30 Tongke-Tongke*.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

 Dekan, S.Pd.I., M.Pd.I.
 NIM 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sinjai

Lampiran 9



**PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENDIDIKAN
SDN No.30 TONGKE - TONGKE**

Alamat : Jln. Kalpataru, Desa Tongke-Tongke, Kec. Sinjai Timur

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: MAPPARANRENG,S.Pd I
NIP	:19631231 198206 1 087
Pangkat/ Golongan	:Pembina Tk.I/ IV.b
Jabatan	:Kepala Sekolah
Menerangkan bahwa	:
Nama	:ARINI ULFA MAWADDAH
TTL	:Sinjai,30 Juli 2000
NIM	:180104015
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 30 Tongke – Tongke Tahun Pelajaran 2021/2022,mulai 08 Juni 2022 sampai selesai dengan judul “ Upaya Kreatifitas Guru Dalam Pembuatan Video Pembelajaran di SDN No.30 Tongke – Tongke.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tongke – tongke ,21 Juli 2022
KepalaSekolah



MAPPARANRENG,S.Pd.I
NIP.19631231 198206 1 087

Lampiran 10

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 4.1

Wawancara terhadap Bapak
Kepala Sekolah SDN No. 30
Tongke-Tongke

Gambar
4.2

Guru mengatasi masalah
terhadap
pemutaran video
pembelajaran



Gambar 4.3
Pelatihan Pembuatan Video
Pembelajaran Melalui Aplikasi
Filmora



Gambar 4.4
Srip/naskah video
pembelajaran



Gambar 4.5
Guru memanfaatkan bahan-
bahan yang tersedia diinternet



Gambar 4.6
Guru memanfaatkan bahan-
bahan yang tersedia diinternet



Gambar 4.7
Guru memanfaatkan berbagai
jenis *font* yang ada di aplikasi
Filmora



Gambar 4.8
Hasil video pembelajaran
yang telah dibuat guru



Gambar 4.9
Proses pengambilan video
dengan menggunakan
skrip/naskah



Gambar 4.10
Proses pengeditan video
menggunakan aplikasi
Filmora



VIDIO PEMBELAJARAN KLS 5 TEMA 9
SUB. TEMA 2 (BENDA DALAM KEGITAN ...

44 x ditonton · 5 h lalu

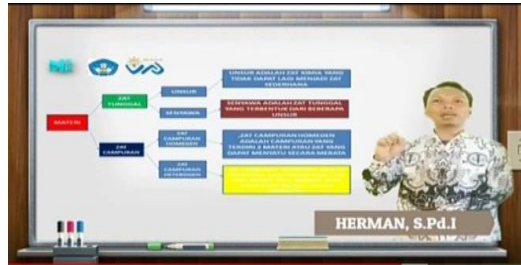
Gambar 4.11
Video Pembelajaran yang telah
dibuat



VIDIO PEMBELAJARAN KLS 5 TEMA 9
SUB. TEMA 2 (BENDA DALAM KEGITAN ...

44 x ditonton · 5 h lalu

Gambar 4.12
Guru menambahkan detail-
detail agar lebih menarik



**VIDIO PEMBELAJARAN KLS 5 TEMA 9
SUB. TEMA 2 (BENDA DALAM KEGITAN ...**

44 x ditonton · 5 h lalu

Gambar 4.13

Guru menggunakan bahasa yang mudah dimengerti anak pada video pembelajaran yang dibuatnya

BIODATA PENULIS



Nama : Arini Ulfa Mawaddah
 NIM : 180104015
 Tempat/TGL : Sinjai, 30 Juli 2000
 Alamat : Jl. Cakalang BTN
 LappaMas 2 Blok B1 Kab. Sinjai

Pengalaman Organisasi :

1. Pengurus UKM SENIOR IAI Muhammadiyah Sinjai,
Tahun 2020-2021
2. Pengurus HIMAPRODI PGMI IAI Muhammadiyah
Sinjai Tahun 2020-2021
3. BPO UKM SENIOR IAI Muhammadiyah Sinjai Tahun
2021-2022

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 11 Kalumeme Tahun 2012
2. SMP Negeri 10 Bulukumba Tahun 2015
3. SMA Negeri 9 Bulukumba Tahun 2018

Nama Orang Tua :

Ayah : Amiruddin Hamid

Ibu : Tasmi

Handphone : 082189463084/085398232767

Email : ariniulfamawanda@gmail.com



Similarity Report ID: old:30061:30604215

PAPER NAME
180104015

AUTHOR
ARINIULFAMAWADDAH

WORD COUNT
10481 Words

CHARACTER COUNT
69356 Characters

PAGE COUNT
53 Pages

FILE SIZE
163.0KB

SUBMISSION DATE
Feb 1, 2023 2:35 PM GMT+8

REPORT DATE
Feb 1, 2023 2:36 PM GMT+8

● 30% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 24% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 21% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Manually excluded sources

