

**PENGEMBANGAN VIDEO PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
TEMA BERMAIN DENGAN BENDA-BENDA DI SEKITAR**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Produk yang dikembangkan adalah video pelaksanaan pembelajaran dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah. Adapun tahapan yang dilalui yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan data melalui triangulasi dengan menggunakan lembar wawancara, lembar observasi, lembar penilaian produk video pelaksanaan pembelajaran, dan kuesioner. Dalam perancangan, peneliti membuat rancangan untuk membuat video pelaksanaan pembelajaran kemudian dilakukan latihan membuat video. Hasil latihan ini divalidasi ahli dengan *judgement*. Setelah dinilai valid dengan beberapa perbaikan, dilakukan uji coba pertama dengan hasil penilaian para ahli dan kuesioner mahasiswa yang menunjukkan video sudah cukup baik namun masih banyak kekurangan. Setelah hasil uji coba pertama direvisi dan dilakukan uji coba kedua, hasil penilaian dari para ahli dan mahasiswa menunjukkan bahwa video pelaksanaan pembelajaran sudah baik dan layak untuk dijadikan sebuah contoh pelaksanaan pembelajaran tematik terutama dalam pengimplementasian Kurikulum 2013.

Kata Kunci: pengembangan, video pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah, bermain dengan benda-benda di sekitar.

**THE DEVELOPMENT OF IMPLEMENTATION
IN PROBLEM-BASED LEARNING VIDEOS
ON THE THEME OF PLAYING WITH OBJECTS AROUND**

ABSTRACT

This research is the development of 4-D model by Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Semmel. The product developed is a video learning implementation of Problem Based Learning model. The stages through are define, design, develop, and disseminate. Triangulation techniques used for data collection there are using the questionnaires, observation sheet, assessment sheet products implementing instructional videos and questionnaires. In the design, the researcher makes the design to make the implementation of instructional videos then do exercises to make the video. The results of this exercise validated by expert judgment. Having assessed valid with some revision, performed the first test with the results of expert assessment and student questionnaires that indicate the video is good enough, but there are still many shortcomings. After the results of the first test conducted was revised and the second trial, the assessment of the experts and students indicate that the implementation of instructional video is good and worthy to serve as an example of the implementation of the thematic learning, especially in the implementation of 2013 Curriculum.

Keywords: development, implementation of problem-based learning videos, playing with objects around.