



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN TIK KELAS VII DI SMP NURUL HUDA PELEYAN**

Cahaya Wijayanti¹, Firman Jaya², Siti Seituni³

^{1,2,3}STKIP PGRI Situbondo, Indonesia

Email: altamis1922@gmail.com

Received: April 20, 2022 Revised: May 24, 2022 Accepted: June 3, 2022

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan menghasilkan produk serta menguji tingkat kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran TIK kelas VII. Aplikasi Kinemaster merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat media video pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yaitu ada sepuluh langkah-langkah. Prosedur penelitian ini memodifikasi dengan menggunakan tujuh langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan produk awal, pengembangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Nurul Huda Peleyan. Produk penelitian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan data berupa komentar saran perbaikan dari ahli pada saat proses validasi serta hasil wawancara pada saat melakukan wawancara akhir kepada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk video yang dikembangkan layak untuk digunakan dengan kategori layak.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video, *kinemaster*, Borg and gall

PENDAHULUAN

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi, dengan perkembangan teknologi media pembelajaran sekarang bervariasi secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu; media visual, media audio, media audio-visual. Satu alternatif dari media pembelajaran yang dapat digunakan menurut peneliti adalah video pembelajaran, video sendiri merupakan gabungan dari media gambar (visual) dan media dengar (audio). Informasi yang disampaikan lewat media audio visual dan gerak akan mudah di mengerti dengan jelas oleh peserta didik karena terdengar secara audio dan terlihat secara visual (Rahadian & Setiawan, 2021). Media

video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya yaitu; video dapat menjadi pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Untuk menghasilkan media video pembelajaran yang baik serta dapat menarik perhatian siswa peneliti memanfaatkan salah satu aplikasi android yaitu aplikasi *kinemaster*. *Kinemaster* adalah sebuah aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android dan iOS pada perangkat bergerak yang tersedia secara gratis dan dibuat oleh *Nex Streaming* dari Amerika Serikat (Handoko, 2021). Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan siswa sehingga berakibatkan kepada rendahnya motivasi belajar siswa. Mengingat akan pentingnya penggunaan media pembelajaran, maka dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan media video pembelajaran sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran TIK.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang secara sadar dilakukan dengan adanya interaksi dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dan sikap yang tepat. Perubahan itu diperoleh melalui usaha, menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut dengan nilai dan sikap (afektif) (Loneli Costaner, 2021). Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar (Saragih et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk (Nafis et al., 2021). Prosedur Penelitian dan Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada model penelitian *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan Borg and

Gall. Secara lengkap Borg and Gall mengemukakan sepuluh langkah dalam R&D yang terdiri dari: (1) Penelitian dan Pengumpulan data (2) Perencanaan, (3) Pengembangan draf produk awal, (4) Uji coba lapangan awal, (5) Merevisi hasil uji coba, (6) Uji coba, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Desiminasi dan implementasi. Pada Penelitian ini hanya menggunakan tujuh langkah hasil dari modifikasi dari langkah Borg and Gall yang telah dimodifikasi sesuai dengan keperluan penelitian. Penelitian ini menggunakan 7 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan produk awal, pengembangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk.

Teknik pengumpulan data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara-cara yang dipergunakan untuk memperoleh data untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan 2 cara : (1) Observasi, (2) Wawancara. Instrumen penelitian merupakan seperangkat penelitian untuk pengumpulan data-data. Data merupakan panduan observasi, wawancara pengumpulan data, validasi produk kepada para ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta wawancara analisis data akhir. Analisis data merupakan pekerjaan yang sangat kritis dalam proses penelitian. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif.

Deskriptif kualitatif adalah metode yang menakankan pada fenomena, peneliti kualitatif ini sangat berpengaruh pada kekuatan kata yang digunakan oleh seseorang. Metode penelitian kualitatif mendapatkan data atau informasi saat meneliti dengan tujuan untuk memecahkan suatu masalah yang ada di kehidupan manusia tersebut. Teknik analisis data deskriptif kualitatif, dilakukan dengan mengelompokkan hasil dari instrumen para ahli, serta tanggapan para peserta didik yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan. Hasil analisis dari data yang didapat ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan (Sumiati & Tirtayani, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video pembelajaran Pada Mata Pelajaran TIK materi Dasar komputer dan komponen penyusunnya. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru mata pelajaran TIK di SMP Nurul Huda Peleyan diperoleh informasi bahwa fasilitas yang ada sudah dapat mendukung media pembelajaran berupa video pembelajaran hanya saja masih kurang dimanfaatkan. Kemudian hasil dari wawancara yang dilakukan kepada peserta didik dengan mengajukan beberapa pertanyaan mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menjelaskan materi secara konvensional/menggunakan model pembelajaran langsung dimana model tersebut seperti ceramah dalam menjelaskan materi pelajaran dan karena belum adanya media pembelajaran yang berupa video. Selain itu, ada siswa yang menyampaikan bahwa ketika pembelajaran seperti biasa merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar.

Pengumpulan informasi berupa sumber yang menunjang penyusunan media, dalam hal ini peneliti menggunakan referensi buku “Dasar-Dasar Komputer” karya Yahfizham dan Buku LKS kelas VII dan dilakukan perancangan media video pembelajaran, video pembelajaran dirancang dengan tampilan yang menarik, penyusunan isi materi video pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar. Tampilan media dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tampilan Utama



Gambar 2 Tampilan Judul Materi



Gambar 3 Tampilan Isi materi Gambar



Gambar 4 Tampilan Penutup

Validasi desain diuji oleh 2 ahli yang terdiri dari 1 ahli materi dan 1 ahli media. Adapun hasil validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian dalam dari produk yang dikembangkan. Lembar validasi tersebut diisi oleh ahli materi yaitu Bapak Irwan Akhiruzzaman, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran TIK di SMP Nurul Huda Peleyan. Berdasarkan hasil dari lembar validasi ahli materi memperoleh hasil “layak tidak ada yang perlu direvisi” yang artinya materi dalam video pembelajaran ini sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat di uji cobakan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran.

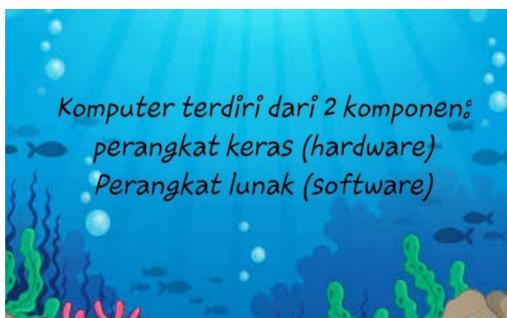
Hasil validasi ahli media diisi ahli media yaitu oleh Bapak Sahwari, M. Kom yang merupakan dosen di STKIP PGRI Situbondo dan ahli dibidang teknologi. Berdasarkan lembar validasi ahli media, mendapatkan hasil “layak” yang artinya video pembelajaran ini bisa langsung di uji cobakan kepada peserta didik namun ada sedikit catatan untuk diperbaiki sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi produk oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media maka selanjutnya adalah melakukan revisi produk, sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli, Adapun saran dan hasil perbaikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:



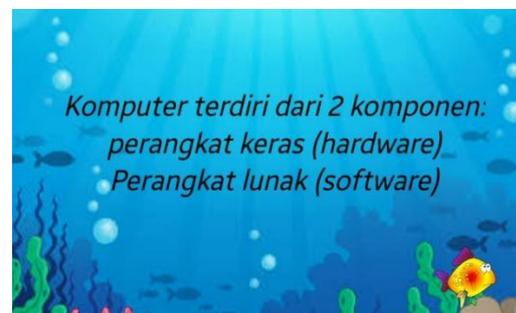
Gambar 5 Sebelum perbaikan



Gambar 6 Setelah perbaikan



Gambar 7 Sebelum perbaikan



Gambar 8 Setelah perbaikan



Gambar 9 Sebelum pebaikan



Gambar 10 Sebelum pebaikan

Hasil dari validasi ahli materi tidak perlu ada yang direvisi dikarenakan sudah layak dan sesuai dengan materi pembelajaran namun pada validasi ahli media mendapatkan penilaian layak hanya saja perlu sedikit perbaikan dengan catatan untuk menambahkan beberapa animasi yang dapat dilihat pada gambar 5 yang merupakan merupakan gambar sebelum dilakukan revisi dan 6 yang sudah di revisi dapat dilihat sebelum diperbaiki tampilan di depan papan hanya berupa alat seperti spidol penggaris yang tidak bergerak kemudian diberi animasi seorang guru yang menjelaskan materi.

pada gambar 7 yang merupakan gambar sebelum dilakukan revisi dan 8 yang sudah di revisi dapat dilihat sesudah diperbaiki tampilan di diberi animasi seekor ikan yang lucu berenang ke arah berlawanan sebagai tambahan tampilan agar tidak monoton dan dapat menjadikan daya tarik untuk menarik perhatian peserta didik saat melihat video pembelajaran, dan pada gambar 9 sebelum di perbaiki tampilannya sangat polos hanya ada warna biru dan hijau kemudian pada gambar 10 setelah di perbaiki di tambah animasi kupu-kupu terbang dan bunga-bunga yang bergerak-gerak serta ada gambar awan-awan untuk menambah perhatian peserta didik dan menjadikan tampilan lebih menarik.

Tahap uji coba produk media di uji cobakan pada peserta didik kelas VII saat proses pembelajaran namun peserta didik yang datang pada hari uji coba yaitu pada tanggal 17 maret 2022 hanya sebanyak 20 orang dari 34 siswa tapi tetap dilaksanakan uji coba produk dengan penilaian dari siswa yang hadir saja, Pada tahapan revisi akhir produk dilakukan apa bila terdapat kendala yang ditemukan pada saat produk diuji cobakan dan kemenarikan produk menyatakan produk tidak menarik dan tidak layak.

Pada uji coba yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil uji coba sangat menarik dan layak dan tidak ada kendala penggunaan yang ditemui sehingga produk tidak perlu dilakukan revisi kembali. Implementasi media video pembelajaran pada materi dasar komputer dan komponen penyusunnya di kelas dalam proses pembelajaran tidak membutuhkan waktu yang banyak dalam proses pembelajarannya. Dalam menganalisis data peneliti menggunakan

beberapa langkah dan menghasilkan antara lain: Reduksi data merupakan penyederhana sehingga peneliti tidak sulit untuk menarik kesimpulan. Maka peneliti menggunakan tiga pertanyaan untuk semua peserta didik, dan peneliti menarik kesimpulan pada pertanyaan terakhir, adapun hasil wawancara terhadap siswa sudah terlampir. Sehingga bentuk sederhana dari data tersebut yaitu:

Keseluruhan Peserta Didik	Kehadiran	Wawancara	Tanggapan Peserta didik	
			Layak	Tidak layak
Terdapat 34 peserta didik	20 Peserta didik	Apakah video pembelajaran ini layak atau tidak di terapkan saat pembelajaran	Terdapat 20 peserta didik	-
Jumlah			20 Peserta didik	-

Tabel 1 Reduksi data

Dari hasil reduksi data semua peserta didik telah menyatakan layak dan tidak ada siswa yang menyatakan tidak layak, dan tidak perlu melakukan analisis data apapun terhadap peserta didik yang tidak masuk. Hasil terhadap tabel diatas perolehan layak lebih banyak dari pada yang tidak layak.

Display data merupakan bentuk penyajian yang lebih mudah untuk dipahami, sehingga mudah untuk memperoleh kesimpulan dari bentuk display sendiri berbentuk grafik untuk memperjelas perbandingan. Berikut bentuk display data dari reduksi data yaitu:



Gambar 11 Display data

Dari hasil gambar display data diatas dapat dilihat grafik perolehan layak lebih banyak dari pada perolehan tidak layak, dengan peserta didik yang tidak hadir tidak perlu dicantumkan kedalam grafik karena tidak ada tanggapan apapun sehingga tidak akan mempengaruhi hasil pada grafik tersebut.

Efektifitas produk pengembangan dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai peserta didik kelas VII SMP Nurul Huda Peleyan yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil dari wawancara berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa semua siswa menyatakan bahwa media video pembelajaran ini layak, dengan demikian media video pembelajaran pada materi dasar komputer dan komponen penyusunnya layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran TIK. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran khususnya dalam materi dasar komputer dan komponen penyusunnya dengan menyenangkan. Adapun penelitian terdahulu terkait media video pembelajaran diantaranya yaitu:

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yuanta dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menghasilkan media video pembelajaran yang efektif untuk digunakan, sedangkan perbedaannya yaitu menggunakan model ASSURE sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan model Borg and Gall dan subjek penelitian peserta didik anak sekolah dasar sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Gamelan et al., 2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Permainan Gamelan Bumbung Gebyog Di Smp Negeri 1 Negara Kabupaten Jembrana” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Produk yang dihasilkan hasil dari uji ahli sangat layak, hasil dari peserta didik sangat layak, serta hasil dari uji coba kelompok kecil hasilnya sangat layak dan subyek penelitiannya yaitu siswa SMP, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Gamelan dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menghasilkan media video pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan, serta subjek penelitian yang terdahulu dengan yang sekarang sama-sama menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ilsa et al., 2020) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Produk yang dihasilkan menggunakan model umum desain penelitian Plomp yang terdiri atas 3 tahap dengan subyek penelitiannya yaitu siswa sekolah dasar kelas VI dan hal ini diperoleh dari semua aspek adalah 90% masuk kategori sangat valid. Berdasarkan uji coba praktikalitas dapat diketahui bahwa video pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik, menarik minat guru dan peserta didik, serta berguna bagi guru untuk memberikan

pembelajaran kepada peserta didik, sehingga diperoleh tingkat praktikalitas video pembelajaran adalah 93% pada kategori sangat praktis. Selanjutnya video pembelajaran memberikan dampak, pengaruh dan hasil yang sangat baik terhadap aktivitas peserta didik yaitu 88,4%, sikap 83%, pengetahuan 84%, dan keterampilan 87% sehingga secara keseluruhan efektivitas video pembelajaran dikatakan sangat efektif. Disimpulkan bahwa video pembelajaran materi Lingkaran Matematika telah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ilsa dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menghasilkan media video pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, sedangkan perbedaan penelitiannya yaitu menggunakan subjek penelitian peserta didik anak sekolah dasar kelas VI sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama kelas VII.

Penelitian yang dilakukan oleh (Aryanti et al., 2021) dengan judul penelitian “Video Pembelajaran pada Materi Teknik Dasar Footwork Bulutangkis” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) prosedur penelitian dengan mengadopsi tahapan-tahapan penelitian dari Borg and Gall, prosedur dalam penelitian ini memiliki empat langkah. Subjek penelitian adalah mahasiswa program studi Penjaskes FKIP Universitas Sriwijaya, Hasil validasi ahli permainan bulutangkis diperoleh rata-rata persentase sebesar 76,78 dengan kategori layak. Hasil penelitian dari validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 74,38 dengan kategori layak. Implikasi dalam penelitian ini adalah produk penelitian berupa model pembelajaran berbasis video materi teknik dasar footwork bulutangkis telah dinyatakan valid sehingga dapat digunakan.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aryanti dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menggunakan model Borg and Gall hanya saja penelitian sekarang menggunakan 7 langkah dan penelitian terdahulu hanya 4 langkah serta persamaannya sama-sama menghasilkan media video pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan, perbedaannya ada pada subjek penelitian yang terdahulu subyeknya pada mahasiswa program sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Munawaroh et al., 2021) dengan judul penelitian “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Video Editing Bagi Guru Dan Calon Guru” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa

Workshop dilaksanakan dalam rangka mengedukasi dan juga melatih pengajar ataupun calon pengajar agar bisa membuat bahan ajar yang tentunya menarik bagi siswa. Mengingat saat ini sedang berlangsung pandemi COVID-19 dimana semua orang dihimbau untuk melaksanakan pekerjaan ataupun pembelajaran jarak jauh, maka seluruh pengajar pun harus mengajar para siswa dengan jarak jauh. Disamping itu, pelatihan ini juga untuk mempersiapkan para pengajar untuk bisa terus beradaptasi dengan jaman. Karena tidak menutup kemungkinan bahwa di masa depan kegiatan belajar dan mengajar akan dilaksanakan secara daring dan juga luring.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nurlina & Fauzan, 2021) dengan judul penelitian “Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa aplikasi untuk menyunting video menggunakan Kinemaster dengan laptop atau telepon genggam. Pemilihan Kinemaster karena ringan dan tidak membebani Hp atau laptop, mudah diinstal dan mudah digunakan secara online. Sebanyak 15 guru yang mengikuti kegiatan ini telah mampu membuat media ajar audio visual (video) dan mempraktikkan di depan teman-temannya. Mereka mengatakan bahwa pelatihan ini mampu menambah wawasan, mengetahui RPP yang tepat untuk PJJ dan mampu membuat media ajar yang lebih menarik.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nurlina & Fauzan dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama memanfaatkan aplikasi pembuat video yaitu aplikasi *kinemaster* untuk pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik, perbedaannya ada pada subjek penelitian yang terdahulu subyeknya pada guru dan calon guru sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Defi & Faiza, 2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang dikategorikan valid dan praktis yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran secara daring (online). Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Model Pengembangan yang digunakan adalah model 4 D yang terdiri dari 4 tahap. Penilaian dilakukan oleh tim validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media, sedangkan praktikalitas dinilai oleh guru mata pelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu media pembelajaran berbasis video berdasarkan penilaian dari Ahli materi mendapatkan kategori valid dilihat dari aspek isi dan aspek pembelajaran. Sedangkan kelayakan media berdasarkan ahli media mendapatkan

kategori valid. Penilaian praktikalitas yang dinilai oleh guru mata pelajaran diperoleh hasil dengan kategori sangat praktis. Kesimpulannya, video pembelajaran yang dihasilkan valid dan praktis sehingga dapat digunakan siswa untuk mendukung pembelajaran dari rumah.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Defi & Faiza dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menghasilkan video pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran, perbedaannya ada pada model pengembangan yang digunakan adalah model 4 D yang terdiri dari 4 tahap yang digunakan penelitian terdahulu sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan model Borg and Gall dengan 7 tahap serta subjek penelitian yang terdahulu subyeknya pada anak sekolah menengah atau siswa sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Fitria, 2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Video Pembelajaran Cerita Dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh video pembelajaran cerita dan lagu terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di PAUD Harmoni. Sampel penelitian yaitu anak usia 4-5 tahun dengan jumlah 30 orang yang dibagi menjadi 2 kelas terdiri dari 15 anak sebagai kelompok eksperimen (video) dan 15 anak sebagai kelompok kontrol (buku cerita). Indikator kemampuan berbicara yang digunakan adalah kemampuan mengulang kembali kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, dan menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran cerita dan lagu yang dilihat dari perbedaan nilai rata-rata kelas yang diberi video pembelajaran cerita dan lagu (treatment) dengan kelas yang tidak diberi perlakuan (control).

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hakim dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Kinemaster* Sebagai Aplikasi Pembuat Video Pembelajaran, perbedaannya ada pada subjek penelitian yang terdahulu subyeknya pada guru TK sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Penelitian yang dilakukan oleh (Firman, 2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pembuatan Desain Busana 3 Dimensi pada Mata Kuliah Desain Busana untuk Mendukung Pembelajaran Daring Development” dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini 1) untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran video tutorial pembuatan desain busana 3 dimensi (3D) pada mata kuliah desain busana 2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video

tutorial pembuatan desain busana 3 dimensi (3D) pada mata kuliah desain busana. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Subjek yang digunakan sejumlah 15 mahasiswa jurusan D3 Tata Busana 2019. Model pengembangan Borg and Gall dan Ariesto Hadi Sutopo yang digunakan untuk mengetahui prosedur dalam pembuatan media yang terdiri dari enam tahapan. Kelayakan media pembelajaran video tutorial pembuatan desain busana 3 dimensi mencapai kategori sangat layak dari 2 ahli materi dengan persentase 76% dan 84%, dari 2 ahli media dengan persentase sebesar 89,52% dan 93,33% dan respon 15 mahasiswa sebesar 85,6% termasuk dalam kategori Sangat Layak (Valid).

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Firman dengan penelitian yang dilakukan sekarang adalah sama-sama menggunakan Model Borg and Gall hanya saja penelitian terdahulu menggunakan 6 langkah penelitian yang sekarang menggunakan 7 langkah dan perbedaannya ada pada subjek penelitian yang terdahulu subyeknya pada siswa sekolah menengah kejuruan/ SMK sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subjek penelitian peserta didik sekolah menengah pertama.

Adapun kelebihan dan kekurangan media video pembelajaran TIK pada materi dasar komputer dan komponen penyusunnya yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Kinemaster* antara lain adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan media video pembelajaran : (1) Sebagai penuntun peserta didik untuk belajar secara mandiri. (2) Media video pembelajaran memberikan suasana yang baru sehingga membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tidak monoton dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, selain itu dapat menambah pengetahuan peserta didik sehingga dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan nyata. (3) Media video pembelajaran ini bersifat *offline* dan fleksibel sehingga dapat digunakan dimana saja tanpa perlu koneksi internet. (4) Aplikasinya bisa digunakan di *Smartphone* dan komputer atau PC.
2. Kekurangan media video pembelajaran: (1) Materi yang terdapat dalam media video pembelajaran sebatas pada materi dasar komputer dan komponen penyusunnya pada kelas VII saja sehingga perlu dikembangkan lebih luas lagi.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria dan telah valid oleh ahli materi dan ahli media yang menguasai di bidangnya. Video pembelajaran yang dikembangkan di kategorikan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya kelas VII. Kelayakan video pembelajaran ditunjukkan dengan tanggapan siswa kelas VII yang telah dikelolah dengan menggunakan metode reduksi data dan display data dengan mendapatkan kategori layak 20 siswa dari 34 siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Solahuddin, S. (2021). Video Pembelajaran pada Materi Teknik Dasar Footwork Bulutangkis. *Jurnal Patriot*, 3(3), 329–339. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.805>
- Defi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(2), 112. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i2.112046>
- Firman, S. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN DESAIN BUSANA 3 DIMENSI PADA MATA KULIAH DESAIN BUSANA UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING Development Of Tutorial Video Learning Media Making 3 Dimensional Fashion Designs In Fashion Design Courses*. XX(2), 6–10.
- Gamelan, P., Gebyog, B., Smp, D. I., & Jembrana, N. K. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar*.
- Hakim, M., Budiono, A. N., & Afandi, B. (2020). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru Ma'arif Jember*. 217–224. <https://doi.org/10.31537/dedication.v5i2.536>
- Handoko, A. (2021). Pemanfaatan Kinemaster sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola dan Pendidik PKBM. *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain*, 1(1), 14–24. <https://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/abdikarya/article/download/1260/789>
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>
- Loneli Costaner. (2021). Pelatihan Keterampilan Membuat Informasi Berbasis Video Digital Pada Ikatan Remaja Masjid. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 843–849. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i4.7253>
- Munawaroh, M., Parimita, W., Parlyna, R., Susanti, S., Sumiati, A., & Zulaihati, S. (2021). *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi*

Video Editing Bagi Guru Dan Calon Guru. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 190–194. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i2.35>

Nafis, N. Y., Hotifah, Y., & Atmoko, A. (2021). Pengembangan Media Bimbingan Kelompok dengan Video dalam Meningkatkan Pemahaman Mengenai Pelecehan Seksual untuk Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(9), 732–737. <https://doi.org/10.17977/um065v1i92021p732-737>

Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Ajar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, 3(1), 32–41.

Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>

Putri, W. D., & Fitria, N. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Cerita Dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 102. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v2i2.585>

Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 136. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8832>

Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.

Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>