



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA KELAS V
DI SDN 06 TIMPEH KABUPATEN DHARMASRAYA**

Nanik Nofriyanti¹, Zumrotun Lutfiah², Dwi Novri Asmara³
Universitas Dharmas Indonesia
Email : naniknofriyanti8@gmail.com

ABSTRAK

Menurut (Rina Rahmawati, 2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 06 Timpeh Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Skripsi ini dibimbing oleh Zomrotun Lutfiah, M.A selaku pembimbing I dan Dwi Novri Asmara, M.Si selaku pembimbing II pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dharmas Indonesia. Pada pembelajaran IPA terdapat tema 1 subtema 1 organ gerak hewan dan manusia. Mengenai materi selama proses pembelajaran berlangsung pendidi masih kekurangan media dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan LKS, buku guru, dan sebagai sumber bahan ajar pendidik tidak memanfaatkan teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini, upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran IPA berbasis kinemaster untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media video pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Yang terdiri dari tahap (1) Tahap Analisis (Analisis) (2) Tahap Perancangan (Design) (3) Tahap Pengembangan (Development) setelah melalui tahap pengembangan dilakukan uji validasi oleh 3 orang validator dengan hasil 83,3% (4) Tahap Implementasi (Implementation) pada tahap ini dilakukannya uji praktikalitas yang dilakukan oleh (wali kelas) dan (peserta didik) menunjukkan hasil 78,4% (5) Tahap Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan dalam penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci : “Media Video Pembelajaran IPA. Berbasis Kinemaster

ABSTRACT

According to (Rina Rahmawati, 2021) Development of Interactive Video Learning Media to Improve Learning Science for Class V Students of SD Negeri 06 Timpeh, Timpeh District, Dharmasraya Regency. This thesis was supervised by Zomrotun Lutfiah, M.A as supervisor I and Dwi Novri Asmara, M.Sc as supervisor II in the Elementary School Teacher Education Study program, Faculty of Teacher Training and Education, Dharmas University Indonesia. In science learning there is a theme 1 sub-theme 1 organ movement of animals and humans. Regarding the material during the learning process, educators still lack media in the learning process and only use LKS, teacher's books, and as a source of teaching materials educators do not utilize technology that is currently developing, in an effort to overcome these problems, this research

developed science learning video media based on kinemaster to solve the problem. The purpose of this research is to produce learning video media that is valid, practical and effective. This research is a development research using the ADDIE model. Which consists of stages (1) Analysis Stage (2) Design Stage (3) Development Stage after going through the development stage a validation test was carried out by 3 validators with a result of 83.3% (4) Implementation Stage (Implementation) at this stage the practicality test conducted by (homeroom teacher) and (students) showed a result of 78.4% (5) Evaluation Stage (Evaluation). Based on the ADDIE procedure used in the research above, it can be concluded that the instructional video media developed by researchers is feasible to use, because it meets valid, practical and effective criteria.

Keywords: "Science Learning Video Media. Kinemaster based

PENDAHULUAN

Menurut (Kurniawan, 2017) Pendidikan merupakan memperbaiki pengalaman, nilai-nilai, kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda yang akan datang sebagai usaha generasi sekarang dalam mempersiapkan tujuan hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Menurut (Trahati, 2015) Pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan tersusun guna membentuk individu yang positif dan mengembangkan bakat dan kemampuan yang ada pada diri individual manusia agar terwujud tujuan dan target tertentu dalam menjalani hidup.

Ketika berbicara tentang pendidikan maka tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan perencanaan pengalaman belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan, pelaksanaan, evaluasi hingga mengembangkan kurikulum tersebut agar dapat mengubah materi pendidikan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik. Kurikulum saat ini yaitu Kurikulum 2013 dimana dalam penerapan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yaitu pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan.

Media pembelajaran video interaktif bisa digunakan sebagai media dalam perangkat pembelajaran, seperti pada pembelajaran IPA yang diharapkan dapat memberikan hubungan timbal balik siswa dengan media sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan media pembelajaran video. Media pembelajaran video tersebut dapat dibuat menggunakan beberapa aplikasi untuk video editing, seperti kinemaster, capcut, dan lainnya. Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti akan fokus menggunakan aplikasi kinemaster untuk mengembangkan media video interaktif.

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2011) Video merupakan suatu media elektronik yang memuat video merupakan tayangan gambar yang bergerak dan disertai dengan berbagai gambar baik animasi dan suara. Atau Media video merupakan salah satu jenis media pembelajaran audio visual. Dari beberapa pengertian video disimpulkan yaitu video dapat diimplementasikan dalam berbagai hal baik dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran yang menarik dapat menjadi umpan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya suatu pengembangan media yang mampu membuat murid menjadi lebih tertarik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan pada SDN 06 Timpeh dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran hanya menggunakan papan tulis dan mengandalkan buku paket. Dan juga guru kurang dalam memberikan

media-media yang dapat menunjang keaktifan sehingga hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak aktif, sehingga membuat peserta didik mengalami kejemuhan dan bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar murid kurang mengalami peningkatan.

Cara mengatasi hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran agar kurikulum yang diterapkan disekolah tersebut dapat berjalan dengan lancar. Sehingga Peserta didik SDN 06 Timpeh dapat merasakan menggunakan Media pembelajaran dan berperan langsung dalam proses pembelajaran Ilmu pengetahuan Alam sehingga hasil belajar murid mengalami peningkatan dan diharapkan media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

Maka penulis tertarik dan perlu mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN 06 Timpeh Kabupaten Dharmasraya”**.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis desain Research and Development (R&D). R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Penelitian ini termasuk pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis problem solving guna meningkatkan pencapaian penguasaan dalam pembelajaran IPA tentang organ gerak hewan dan manusia.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) meliputi penembangan media pembelajaran video Interaktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Research and Development dipahami sebagai kegiatan-kegiatan penelitian yang dimulai dengan research dan diteruskan development. Kegiatan research ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan penggunaan dalam hal ini murid dan guru sedangkan kegiatan Development dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

Metode penelitian Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu (Sugiyono, 2013). Penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk dalam pendidikan. Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan produk, produk yang dihasilkan telah ada dan produk tersebut kemudian dibuat untuk kemudian disempurnakan sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan jalannya proses pembelajaran disekolah. Produk tersebut yakni berupa media pembelajaran video interaktif sebagai sumber belajar IPA SD Materi “Organ Gerak Hewan dan Manusia”. Pengembangan Media pembelajaran IPA berupa “Media Video Interaktif sebagai media pembelajaran IPA SD Materi “Organ Gerak Hewan dan Manusia” yang dilakukan peneliti, diharapkan akan memperoleh hasil akhir yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN 06 Timpeh dan pengembangan video kinemaster menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analys, design, development, implementation dan evaluation. Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video pada pembelajaran matematika materi bangun ruang di kelas V yang valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil dari validasi video animasi pembelajaran matematika kelas V materi bangun ruang SDN 06 Timpeh di isi oleh tiga orang validator yaitu dosen FKIP. Video interaktif materi sistem organ gerak hewan dan manusia yang terdiri dari 3 aspek yang dinilai, yaitu validasi media oleh ahli media, validasi media oleh ahli materi, validasi media oleh ahli bahasa disajikan pada tabel berikut :

NO	SUBJEK	HASIL VALIDASI %	KETERANGAN
1	Uji ahli media pembelajaran	78,12%	Valid
2	Uji ahli materi pembelajaran	79,54%	Valid
3	Uji ahli bahasa	100%	Sangat Valid

Hasil penelitian validitas media video interaktif pembelajaran 1 sub pembelajaran 1 materi sistem organ gerak hewan dan manusia pada SDN 06 Timpeh yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 78% yang di kategorikan valid sehingga bisa diterapkan di Sekolah Dasar. Apabila video sudah dinyatakan layak oleh tim validator, maka video interaktif dapat di implementasikan peneliti.

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas, terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh wali kelas V SDN 06 Timpeh dengan hasil 75 % dikategorikan praktis. Dan rancangan angket praktikalitas dapat dilihat pada lampiran.

Praktikalitas ini dilakukan oleh siswa SDN 06 Timpeh berdasarkan kemampuan yang berbeda, proses praktikalitas ini dilaksanakan secara tatap muka kepada setiap individu. Respon siswa yang diperoleh tatap muka tersebut perlu dianalisis untuk menentukan apakah media video interaktif yang dibuat praktis atau tidak, sebelum hasil penilaian dari siswa ini didapatkan, media video interaktif ini terlebih dahulu dilihatkan kepada tiga siswa/siswi tersebut. Praktikalitas media video interaktif oleh guru dan siswa/siswi dapat dilihat pada tabel berikut.

NO	PRAKTIKI	PENILAIAN	KATEGORI
1	Wali kelas V SDN 06 Timpeh	75%	praktis
2	Siswa kelas V SDN 06 Timpeh	81,8%	Sangat Praktis
Rata-rata		78,4%	Praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa praktikalitas media video interaktif yang dilakukan oleh wali kelas V dengan hasil 75 % dikategorikan praktis dan siswa kelas V dengan hasil 81,8 % dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media video interaktif adalah 78,4 % dikategorikan praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan disekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar praktikalitas.

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi media pembelajaran video interaktif dan siswa kelas V dan yang terakhir efektivitas dilihat dari tes hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video interaktif yang diterapkan di kelas V SDN 06 Timpeh. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

NO	KETERANGAN	PRETEST	POSTTEST
1	Jumlah	1138	2275
2	Rata-rata	75,8	81,25

Berdasarkan perbandingan data pretest dan posttest siswa memperoleh nilai rata-rata pretest 75,8 dan nilai posttest sebesar 81,25. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat terlihat bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian pengembangan serta uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti terhadap media pembelajaran video interaktif dapat ditarik kesimpulan bahwa Validasi media pembelajaran video interaktif dinilai oleh 3 validator, menunjukkan bahwa pengematan media pembelajaran video interaktif memperoleh rata-rata presentasi 78% dengan kategori valid, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video interaktif ini layak digunakan. Praktikalitas media pembelajaran video interaktif yang dimulai dari angket guru dan siswa memperoleh rata-rata 78,40 % dengan kategori praktis sehingga dapat dikatakan media pembelajaran video interaktif dapat dengan mudah digunakan oleh siswa. Efektivitas media pembelajaran video interaktif didapatkan dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan dari hasil analisis data efektivitas yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran sesbelum memakai media pembelajaran video interaktif yang memperoleh nilai presstest dengan nilai rata-rata 75,8% dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 70. Setelah mendapat nilai presstest peneliti pendapat nilai posttest atau nilai akhir setelah diberikan media pembelajaran video interaktif sehingga memperoleh nilai posttest dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 60. Pada hasil akhir siswa sestelah diberikan media pembelajaran video interaktif mempunyai rata-rata lebih dari nilai rata-rata sebelum digunakan media pembelajaran video interaktif sebesar 81,25%. Berdasarkan beberapa kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif memiliki kriteria sangat valid, praktis, dan cukup efektif sehingga media pembelajaran video interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video interaktif ada pengaruh signifikan dibandingkan dengan sebelum digunakannya media pembelajaran video interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Sukiman. (2012). "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup". Jurnal Pena Ilmiah. Vol. 1. No. 1
- Sudjana. (2010). "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah". Jurnal Ilmu Sosial Fakultas ISIPOL UMA. Vol. 4. No. 1.
- Arsyad. (2013). "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Materi keunggulan video pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis" Jurnal Review Pendidikan Dasar. Vol.4. No. 3
- Prastowo.(2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru IPA Di Sekolah Menengah Pertama". Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains. Vol. 8. No. 1.

- Syah. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Biologi", Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, Vol.5, No.1.
- Sugiyno. (2010). Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam). Jurnal Ilmiah Betrik. Vol. 9. No. 3
- Akbar. (2013). Strategi Pembelajaran : Mengorganisasikan isi dengan Model Elaborasi. Malang : IKIP Malang dan IPTPI.
- Mendikbud. (2014). Pengembangan Paket Bahan Ajar. Jakarta: Depdikbud. Ditjen diktif. Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Trianto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*,6 (1),30.