



Pengembangan Media Video Pembelajaran Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia Kelas III Sekolah Dasar Negeri Jatingarang Kecamatan Bayan

Ernawati¹, Titi Anjarini², Arum Ratnaningsih³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Purworejo
Email: erna982006@gmail.com^{1*}

Abstrak

Tujuan penelitian: (1) mengetahui pengembangan video pembelajaran pada sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia bagi siswa kelas 3 sekolah dasar, (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran pada sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia bagi siswa kelas 3 sekolah dasar. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model 4D (define, design, development, and dissemination). Subjek penelitian siswa kelas 3 SD Negeri Jatingarang. Teknik pengambilan data menggunakan lembar observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Uji coba produk dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba skala luas. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan media video pembelajaran berdasarkan prinsip 4D dinyatakan layak, (2) media video pembelajaran mendapat kategori layak, berdasar analisis kevalidan mendapatkan skor rata-rata dari ahli media 3,7, ahli materi 3, dan guru 4, analisis kepraktisan uji coba terbatas aspek media memperoleh skor rata-rata 3,9, aspek penyajian skor rata-rata 3,92, dengan skor rata-rata uji coba terbatas yaitu 3,91. Uji coba luas aspek media memperoleh skor rata-rata 3,9, aspek penyajian memperoleh skor rata-rata 3,93, dengan skor rata-rata uji coba luas 3,92. Media video pembelajaran dikatakan layak karena memiliki nilai kevalidan lebih dari 2,5 dan memiliki nilai kepraktisan lebih dari 2,5, pengembangan video pembelajaran telah disesuaikan mulai dari pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan kurikulum sehingga video pembelajaran dapat diterima dengan baik dan layak untuk dikembangkan

Kata Kunci: *media pembelajaran, video pembelajaran, kelayakan media.*

Abstract

Development of Learning Video Media Sub Theme 2 Benefits of Animals for Human Life Grade III Elementary School. Elementary School Teacher Education Study Program". Purworejo Muhammadiyah University. 2022. The objectives of the study: (1) to determine the development of learning videos in sub-theme 2, the benefits of animals for human life for grade 3 elementary school students, (2) to determine the feasibility of learning video media in sub-theme 2, the benefits of animals to human life for grade 3 elementary school students. The type of research is research and development using 4D models (define, design, development, and dissemination). The research subjects were 3rd grade students of Jatingarang State Elementary School. Data collection techniques using observation sheets, interviews, questionnaires, and documentation. The product trial was carried out 2 times, namely a limited trial and a wide-scale trial. The data analysis technique used is validity analysis and practicality analysis. The results showed that: 1) the development of instructional video media based on the 4D principle was declared feasible, (2) the learning video media got a decent category, based on the analysis of the validity of getting an average score of 3.7 media experts, material experts 3, and teachers 4, the analysis of the practicality of the limited trial of the media aspect obtained an average score of 3.9, the presentation aspect of the average score of 3.92, with the average score of the limited trial of 3.91. The broad test of the media aspect got an average score of 3.9, the presentation aspect got an average score of 3.93, with an average score of 3.92 on the wide trial. Learning video media is said to be feasible because it has a validity value of more than 2.5 and has a practical value of more than 2.5, the development of learning videos has been adjusted starting from making learning media

according to the theme and curriculum so that learning videos can be well received and feasible for developed. Abstract should be written briefly and clearly.

Keywords: *learning media, learning videos, media feasibility.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan pelajar. Pembelajaran yang diselenggarakan pada satuan pendidikan di sekolah dasar sesuai dengan kebijakan pemerintah di Indonesia yang mengatur tentang pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan beberapa pihak tidak hanya siswa dan guru. Ketercapaian tujuan pembelajaran serta tersusunnya perangkat pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan diperoleh saat siswa dapat berinteraksi dengan baik terhadap sumber belajar dan media pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran yang berlangsung dapat memberikan pemikiran tentang guru dalam menyampaikan pembelajaran, akan tetapi juga menggunakan merupakan sumber belajar diantaranya dengan penggunaan bahan ajar. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik diperlukan media yang mendukung dalam proses pembelajaran. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang digunakan pada lingkungan belajar siswa untuk merangsang siswa tersebut dalam berpikir (Sapriyah, 2019).

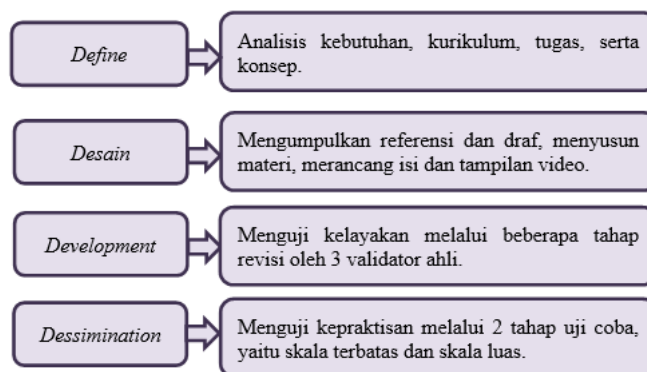
SD Negeri Jatingarang merupakan salah satu sekolah yang mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran di kelas. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Jatingarang, Kecamatan Bayan, Kabupaten Purworejo, didapatkan kenyataan bahwa: (1) pembelajaran yang dilaksanakan masih berpusat kepada guru (teacher center), sehingga pembelajaran di dalam kelas belum maksimal, pelaksanaan pembelajaran masih didominasi dengan guru sebagai pusat belajar (2) respon siswa dalam mengikuti pembelajaran masih sangat rendah, hal ini ditunjukkan dari kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, (3) belum adanya media pembelajaran audio maupun visual yang digunakan dalam pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru di dalam kelas hanya berupa papan tulis, buku guru, serta LKS, hasil pengamatan menunjukkan guru belum menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran, hanya buku dan LKS yang menjadi pedoman dalam penyampaian materi (4) kurang adanya pelatihan atau seminar untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik

Hasil wawancara dengan siswa juga menemukan bahwa mayoritas siswa lebih suka mempelajari materi dari youtube daripada materi pada ebook pdf, maupun materi yang disampaikan guru melalui media whatsapp, LKS, maupun buku cetak. Video pembelajaran berfungsi untuk memvisualisasikan materi pembelajaran dalam buku tematik yang terdiri dari berlembar-lembar halaman dan tampilan yang monoton menjadi media pembelajaran yang ringkas, praktis, menarik, dan mudah dipahami yaitu dengan video pembelajaran. Video pembelajaran dapat menjelaskan konsep dan dapat memicu diskusi, dimana diskusi yang terjadi dapat menampilkan interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan guru, serta siswa dan sumber belajar Menurut (Pamungkas, 2018). Oleh karena itu perlu dikembangkan video yang mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena atau kejadian, membantu dalam menjelaskan materi lebih cepat dan efektif dan video yang dilengkapi dengan nilai karakter religius yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari dan teka teki pada akhir video. Jadi perlu dilakukan pengembangan media video sebagai pendamping belajar untuk siswa

METODE

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model 4-D (Define, Desain, Development, and Dessination). pendapat lain datang dari Menurut (Gustafson, 1991). Bagan alur lengkap model pengembangan dijelaskan sebagai berikut :



1. Define

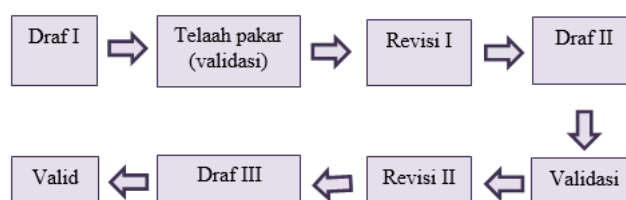
Tahap ini terdiri dari analisis kebutuhan, kurikulum, tugas, serta konsep. Analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Langkah ini dilakukan wawancara dengan guru kelas III mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran tematik. Analisis kurikulum berisi penjabaran KI, KD dan materi pokok. Kurikulum yang digunakan di SD N Jatingarang yaitu kurikulum 2013. Adapun pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik. Analisis tugas berisi penjabaran Kompetensi Dasar (KD). Analisis tugas yang tercantum dalam video yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Indikator. Tugas siswa diberikan di setiap akhir materi pembelajaran sebagai upaya evaluasi per satu pembelajaran.

2. Design

Tahap ini terdiri dari kegiatan mengumpulkan referensi, dari buku tematik dan buku pendamping, mengumpulkan draf, sesuai kriteria video yang baik, menyusun materi sesuai dengan subtema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia, merancang isi dan tampilan video. Berikut merupakan rancangan dari video yang dikembangkan: a) Membuat materi di power point berdasarkan materi yang tercantum pada buku referensi, yaitu LKS (Lembar Kerja Siswa), b) Mengedit tampilan power point semenarik mungkin, c) Mendubbing menggunakan recorder pada menu yang ada di power point, d) Merecord suara dilakukan per-slide untuk menghindari jika terdapat kesalahan dalam menjelaskan materi, e) Convert power point menjadi video, f) Video yang telah di convert diedit menggunakan aplikasi kinemaster guna untuk menambahkan backsound, g) Video yang telah diedit kemudian disimpan.

3. Development

Hasil pengembangan yang akan diuji kelayakannya dimulai dari draf I yang divalidasi ahli dan menghasilkan revisi pertama. Proses revisi dilakukan sebanyak 3 kali untuk menghasilkan hasil produk akhir. Berikut gambar dari proses validasi produk:



Tahap ini digunakan untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui penilaian dari validasi ahli (expert appraisal) yang diikuti dengan revisi. Tahap pengembangan meliputi: (1) validasi materi oleh para ahli materi, (2) validasi media oleh ahli media, (3) validasi pakar oleh guru kelas. Teknik memvalidasi atau menilai kelayakan produk ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya

4. Dessimination

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah penggunaan video pembelajaran untuk mengetahui respon siswa dan guru di SD Jatingarang, respon siswa diperoleh dari lembar keterlaksanaan penelitian, sedangkan respon guru diperoleh dari wawancara setelah mengamati hasil video pembelajaran yang dikembangkan.

B. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jatingarang Tahun Ajaran 2021/2022. Sasaran subjek pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri Jatingarang. Penelitian dilakukan setelah tahap uji kelayakan produk oleh para validator. Produk awal yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing di validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, komentar dan saran dari dosen ahli materi dan dosen ahli media digunakan untuk revisi atau perbaikan. Proses revisi dilakukan selama 3 kali sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid untuk tahap pengambilan data. Tahap pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali yang meliputi uji coba terbatas dan uji coba luas.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SD Negeri Jatingarang yang berjumlah 21 siswa. Pada tahap uji coba terbatas diberlakukan sebanyak 7 siswa, sedangkan uji coba luas 14 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

Terdapat 4 teknik pengumpulan, yaitu 1) Metode Observasi, 2) Metode Wawancara, 3) Metode Angket, 4) Dokumentasi dedangkan instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu 1) Angket ahli media, 2) Angket ahli materi, 3) Angket guru, 4) Angket respon siswa, 5) Lembar Keterlaksanaan Video Pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan didapatkan berdasarkan data hasil validasi ahli terhadap video pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan didapatkan berdasarkan data hasil respon siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen pengukuran respon siswa menggunakan angket.

3. Langkah Analisis Data

Adapun langkah dalam kegiatan analisis kevalidan dan kepraktisan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menghitung nilai rata-rata data, dengan cara :

$$\bar{X} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}}$$

- b. Menginterpretasikan nilai rata-rata data ke dalam kriteria penilaian kevalidan produk pengembangan.

4. Kriteria kevalidan dan kepraktisan menurut Nusaibah (2017) dijelaskan sebagai berikut:

Rerata Skor	Kriteria
$X > 3,25$	Sangat Valid
$2,5 < X < 3,25$	Valid
$1,75 < X < 2,5$	Kurang Valid
$X < 1,75$	Tidak Valid

Analisis kelayakan didapatkan berdasarkan oleh 2 aspek, yaitu hasil validasi para ahli dan respon siswa. Produk pengembangan dikatakakan layak apabila: (a) nilai kevalidan memiliki kriteria minimal valid atau $>2,5$ (b) nilai kepraktisan memiliki kriteria minimal praktis atau $>2,5$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

1. Define (Pendefinisian)

Kompetensi Inti yang digunakan adalah kompetensi inti pada siswa sekolah dasar kelas III (K1, K2, K3, dan K4). Kompetensi Dasar mata pelajaran PPKN kompetensi dasar 1.3, 2.3, 3.3, 4.3, 3.8, dan 4.8. Mata pelajaran matematika dengan kompetensi dasar 3.1 dan 4.1. Mata pelajaran Seni Budaya dengan kompetensi dasar 4.14.3. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesenian dengan kompetensi dasar 3.1 dan 4.1. Materi pokok pelajaran PPKN adalah Keberagaman di lingkungan

sekitar, Bahasa Indonesia adalah Pesan moral yang ada pada dongeng, Matematika adalah Operasi hitung pada bilangan cacah, SBdP Dinamika gerak tari, dan PJOK Kombinasi gerak lokomotor dan nonlokomotor.

Pada analisis tugas, didapatkan dari hasil pengerjaan soal yang diberikan di setiap akhir materi pembelajaran sebagai upaya evaluasi per satu pembelajaran. Adapun soal yang terdapat pada setiap pembelajaran sejumlah 10 butir pertanyaan. Pada analisis konsep, didapatkan dari hasil peta konsep materi yang digunakan.

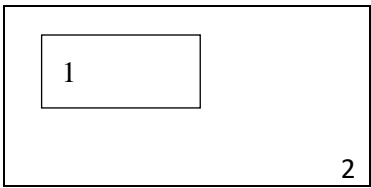
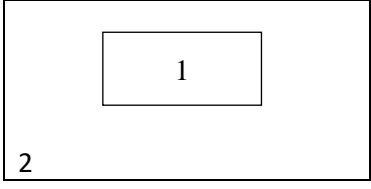
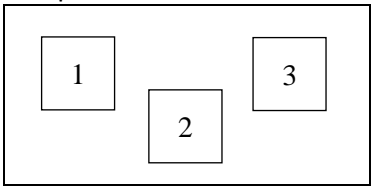
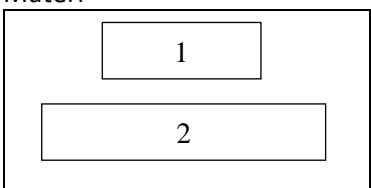


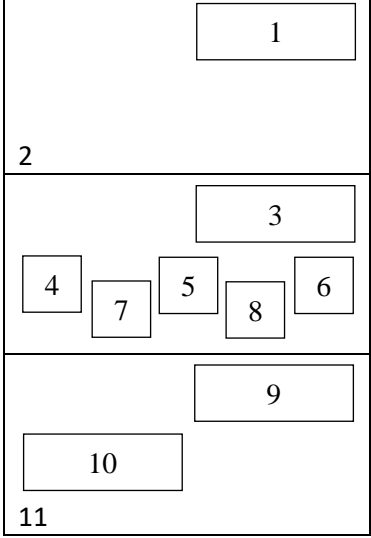
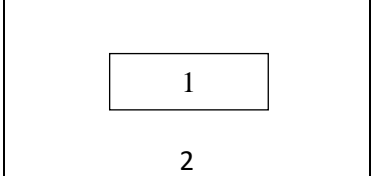
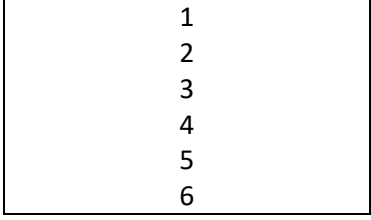
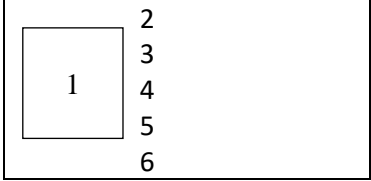
2. Design (Perancangan)

Pada tahap inipeneliti melakukan rancangan terkait produk yang akan dikembangkan. Adapun disajikan sebagai berikut rancangan produk pengembangan tahap awal pada pembelajaran 1:

Tabel



Rancangan Produk Pengembangan

No	Tampilan	Keterangan
1.	Cover / judul tema dan sub tema 	Pada bagian ini terdapat : 1. Judul tema dan sub tema, 2. Animasi.
2.	Judul pembelajaran 	Pada bagian ini terdapat : 1. Judul pembelajaran, 2. Animasi.
3.	Kompetensi dasar 	Pada bagian ini terdapat : 1. KD mapel pertama, 2. KD mapel kedua, 3. KD mapel ketiga.
4.	Materi 	Pada bagian ini terdapat : 1. Judul materi pokok, 2. Isi materi pokok.
5.	Uji pembelajaran	Pada bagian ini terdapat :

No	Tampilan	Keterangan
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul uji pembelajaran, 2. Animasi, 3. Petunjuk pengisian soal mapel 1, 4. Butir soal 1, 5. Butir soal 2, 6. Butir soal 3, 7. Butir soal 4, 8. Butir soal 5, 9. Petunjuk pengisian soal mapel 2 dan 3, 10. Ilustrasi soal, 11. Soal 6 sd 10.
6.	<p data-bbox="363 799 735 824">Ucapan terimakasih</p> 	<p data-bbox="758 799 1070 824">Pada bagian ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ucapan terimakasih, 2. Animasi.
7.	<p data-bbox="363 1054 501 1079"><i>Credit tittle</i></p> 	<p data-bbox="758 1054 1070 1079">Pada bagian ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusun/konseptor, 2. Dosen pembimbing 1, 3. Dosen pembimbing 2, 4. Ahli materi, 5. Ahli media, 6. Editor.
8.	<p data-bbox="363 1343 580 1368">Biodata penyusun</p> 	<p data-bbox="758 1343 1070 1368">Pada bagian ini terdapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Foto, 2. Nama penyusun, 3. Tempat/tanggal lahir, 4. Agama, 5. Program studi, 6. Universitas.

Tampilan power point semerarik mungkin. Berikut merupakan contoh hasil tampilan power point pembelajaran 1 setelah di edit:

Tabel
Tampilan Contoh Produk Awal

No	Tampilan
1.	<p data-bbox="571 338 959 368">Cover / judul tema dan sub tema</p> 
3.	<p data-bbox="659 824 871 854">Kompetensi dasar</p> 

Langkah selanjutnya adalah men-dubbing menggunakan recorder pada menu yang terdapat di power point. me-reecord suara dilakukan per-slide untuk menghindari jika terdapat kesalahan dalam menjelaskan materi, kemudian melakukan convert power point menjadi video. Video yang telah di convert diedit menggunakan aplikasi kinemaster guna untuk menambahkan backsound.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Hasil pengembangan produk awal dilakukan proses validasi sebanyak 2 kali guna menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Proses validasi dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidangnya, dimana produk dinilai dari segi media (dilakukan oleh ahli media), dan segi materi (dilakukan oleh ahli materi).

4. Dessiminate (Penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba terbatas dengan 7 siswa pada tanggal 20 Mei 2022 dan uji coba luas dengan 14 siswa pada tanggal 21 Mei 2022 Pelaksanaan penyebarluasan produk dilakukan dua kali bertujuan untuk menghasilkan data kepraktisan produk yang lebih akurat setelah dilakukannya uji coba terbatas. Adapun penyebarluasan produk dapat diakses di link https://youtube.com/channel/UChELEDJHwX_d-IHDz2vwJPw.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Data Kevalidan Video Pembelajaran Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Manusia

Pada ahli media dan materi dilakukan 2 tahap revisi, sedangkan pada guru dilakukan 1 tahap revisi. Adapun hasil data dari ketiganya disajikan sebagai berikut:

Tabel
Data Kevalidan Video Berdasarkan Ahli Media Tahap 1

No	Aspek	Butir	Skor	Mean	Kriteria
1.	Ukuranvideo	1	3	3	Valid
2.	Desainvideo	4	9	2,25	Kurang Valid
3.	Bahasavideo	2	6	3	Valid
4.	Komponenvideo	3	9	3	Valid
Total		10	27	2,7	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh dari 4 aspek yang ditinjau, masih terdapat aspek yang kurang valid yaitu pada desain video.

Tabel 9
Data Kevalidan Video Berdasarkan Ahli Media Tahap 2

No	Aspek	Butir	Skor	Mean	Kriteria
1.	Ukuranvideo	1	4	4	Sangat valid
2.	Desainvideo	4	13	3,25	Valid
3.	Bahasavideo	2	8	4	Sangat valid
4.	Komponenvideo	3	12	4	Sangat valid
Total		10	37	3,7	Sangat Valid

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli media semua aspek yang diujikan termasuk dalam kategori sangat valid sementara komponen desai masuk kriteria valid.

Tabel
Data Kevalidan Video Berdasarkan Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek	Butir	Skor	Mean	Kriteria
1.	Kelayakan isi	3	8	2,67	Valid
2.	Kelayakan penyajian	2	5	2,5	Valid
Total		5	13	2,6	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran termasuk ke dalam kategori vali sesuai aspek kelakayakan isi dan kelayakan penyajian.

Tabel 11
Data Kevalidan Video Berdasarkan Ahli Materi Tahap 2

No	Aspek	Butir	Skor	Mean	Kriteria
1.	Kelayakan isi	3	9	3	Valid
2.	Kelayakan penyajian	2	6	3	Valid
Total		5	15	3	Valid

Berdasarkan masukan dari ahli materi, video pembelajaran diperbaiki dan kembali diujikan, hasilnya adalah video pembelajaran termasuk ke dalam kategori vali sesuai aspek kelakayakan isi dan kelayakan penyajian.

Tabel
Data Kevalidan Video Berdasarkan Guru

No	Aspek	Butir	Skor	Mean	Kriteria
1.	Ukuran	1	4	4	Sangat valid
2.	Desain	4	16	4	Sangat valid
3.	Bahasa	2	8	4	Sangat valid
4.	Komponen	3	12	4	Sangat valid
5.	Kelayakan isi	3	12	4	Sangat valid
6.	Kelayakan penyajian	2	8	4	Sangat valid
Total		15	60	4	Sangat Valid

Hasil validasi dari guru kelas menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Data Respon Siswa Terhadap Video Pembelajaran Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Manusia

a. Data Respon Siswa

Data respon siswa digunakan untuk menganalisa kepraktisan produk video pembelajaran sub tema 2 manfaat hewan bagi manusia. Adapun aspek yang menjadi tolak ukur respon siswa yaitu terdiri dari aspek media dan aspek penerapan video pembelajaran. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba terbatas dengan 7 siswa dan uji coba luas dengan 14 siswa. Hasil respon siswa terhadap video pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis untuk aspek media maupun penerapan video. Berdasarkan analisis data diketahui rata-rata respon siswa berdasarkan aspek media video pembelajarannya adalah 3,90 termasuk dalam kategori sangat praktis, sedangkan rata-rata respon siswa berdasarkan aspek penerapan video pembelajarannya adalah 3,93 termasuk dalam kategori sangat praktis.

b. Data Keterlaksanaan Video

Data keterlaksanaan video merupakan data hasil pengamatan yang dilakukan observer terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran subtema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Berikut hasil pengamatan pada uji coba luas adalah sebagai berikut:

Tabel
Data Keterlaksanaan Video Pembelajaran Berdasarkan Uji Coba Luas

No	Aspek keterlaksanaan	Video Pembelajaran ke				
		I	II	III	IV	V
1	Pendahuluan	21	21	22	20	23
2	Inti	25	26	25	26	27
3	Penutup	15	13	13	15	16
	$\sum fm$	68	68	68	68	68
	$\sum fa$	61	60	60	61	66
	Presentase (%)	90%	88%	88%	90%	97%
	Nilai	3,59	3,53	3,53	3,59	3,88
	Interpretasi	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa keterlaksanaan video pembelajaran sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia dikatakan sangat layak, dimana pada pelaksanaan video pembelajaran pertama keterlaksanaannya mencapai 90%, pertemuan ke 2 mencapai 88%, pertemuan ketiga mencapai 88%, pertemuan keempat mencapai 90% dan pertemuan ke lima 97%.

C. Revisi Produk

Analisis kevalidan produk dihitung berdasarkan data penilaian produk pengembangan oleh ahli media, ahli materi, serta guru. Analisis kevalidan produk pengembangan dilakukan dengan menghitung skor pada setiap aspek. Adapun analisis kevalidan yang pertama menjabarkan data dari hasil penilaian dosen ahli media, dosen ahli materi, dan terakhir hasil penilaian guru kelas. Perbaikan ahli media berupa penyesuaian warna background dengan warna tulisan, penggunaan angka sebagai penomoran yang jelas dan menggunakan gambar yang realistis serta memperbesar tulisan pada bagian kompetensi dasar.

Perbaikan berdasarkan masukan ahli materi diantaranya gambar kurang signifikan sebaiknya setiap materi didukung oleh gambar terkait, penambahan animasi pada materi yang merujuk pada percobaan, penambahan *credit title* (nama penyusun, dosen pembimbing, validator, editor), dan penambahan biodata penyusun.

D. Kajian Produk Akhir

1. Pengembangan Video Pembelajaran Kelas 3 Tema 2 Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia

Pengembangan produk dalam penelitian ini yaitu berupa video pembelajaran yang ditunjukkan untuk kelas 3 pada materi tema 2 sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas 3 SD Negeri Jatingarang. Uji coba produk dilakukan dua kali, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Hal ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang lebih valid lagi. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, and Dessimination*).

Tahap *define* (pendefinisian), peneliti menetapkan pembelajaran yang akan digunakan. Tahap *define* terdiri dari analisis kebutuhan, kurikulum, tugas, serta konsep. Analisis kebutuhan untuk mengetahui masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran. Adapun permasalahan yang dihadapi di kelas III yaitu: (a) pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat kepada guru sehingga pembelajaran belum maksimal, (b) proses pembelajaran di SD belum menerapkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa, (c) media yang digunakan guru hanya berupa papan tulis, buku guru serta LKS. Pada analisis kurikulum, peneliti menjabarkan KI, KD dan materi pokok. Analisis tugas yang tercantum dalam video yang dikembangkan berdasarkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, serta Indikator. Tugas siswa diberikan di setiap akhir materi pembelajaran sebagai upaya evaluasi per satu pembelajaran. Analisis konsep materi pada video memuat peta konsep sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia.

Tahap *design* (perancangan), peneliti melakukan rancangan terkait produk yang akan dikembangkan. Adapun rancangan yang dimaksud yaitu: (a) membuat materi di power point berdasarkan materi yang tercantum pada buku referensi, yaitu LKS (Lembar Kerja Siswa), (b) mengedit tampilan power point semenarik mungkin, (c) men-dubbing menggunakan recorder pada menu yang terdapat di power point, (d) me-reecord suara dilakukan per-slide untuk menghindari jika terdapat kesalahan dalam menjelaskan materi, (e) convert power point menjadi video, (f) video yang telah di convert diedit menggunakan aplikasi kinemaster guna untuk menambahkan backsound, (g) video yang telah diedit kemudian disimpan.

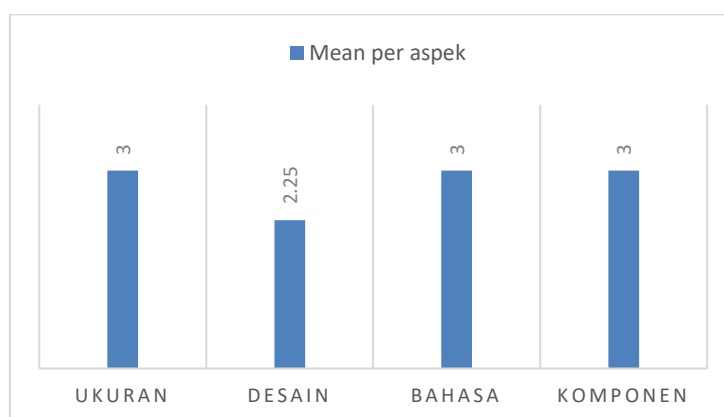
Tahap *development* (pengembangan), peneliti berusaha mengembangkan produk untuk menghasilkan produk yang layak digunakan. Proses uji kelayakan produk dilakukan dengan proses validasi ahli dalam bidangnya. Adapun validator yang berperan dalam penilaian produk ialah ahli media, materi, dan guru. Penilaian oleh validator dilakukan menggunakan angket dengan skala 4. Hal ini dilakukan guna untuk mengurangi kecenderungan jawaban yang bersifat netral. Hasil validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan.

Tahap *dessimination* (penyebarluasan), peneliti melakukan uji coba produk di lapangan. Proses uji coba dilakukan dua kali, yaitu uji coba terbatas dengan 7 siswa dan uji coba luas dengan 14 siswa. Hasil angket siswa dilakukan menggunakan penskoran skala 4. Hal ini dilakukan guna untuk mengurangi kecenderungan jawaban yang bersifat netral. Hasil angket digunakan untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan.

2. Kelayakan Video Pembelajaran Kelas 3 Tema 2 Sub Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia

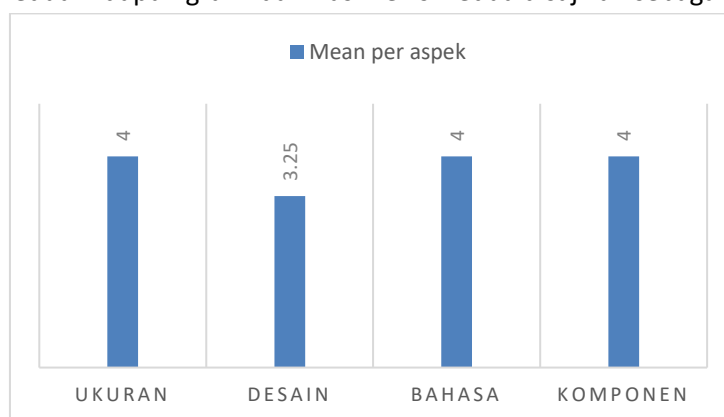
a. Analisis Data Ahli Media, Ahli Materi, Dan Ahli Guru

Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan, berikut disajikan mengenai kevalidan video pembelajaran dari Ahli Media.



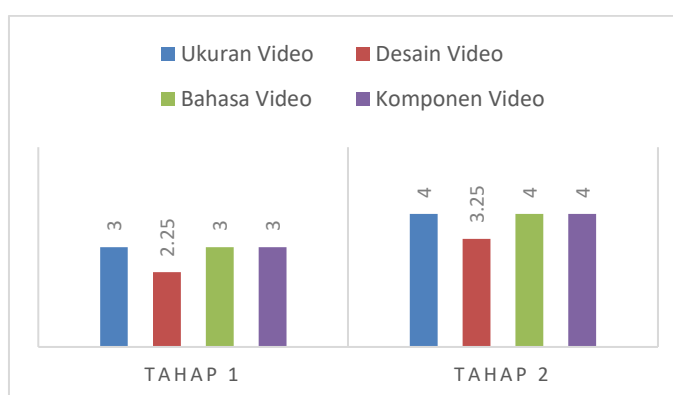
Gambar Grafik Kevalidan Berdasarkan Ahli Media Tahap 1

Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor ahli media tahap 1 sebesar 2,7 dengan kriteria valid. Namun, agar menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik lagi dibutuhkan revisi kedua. Adapun grafik dari hasil revisi kedua disajikan sebagai berikut:



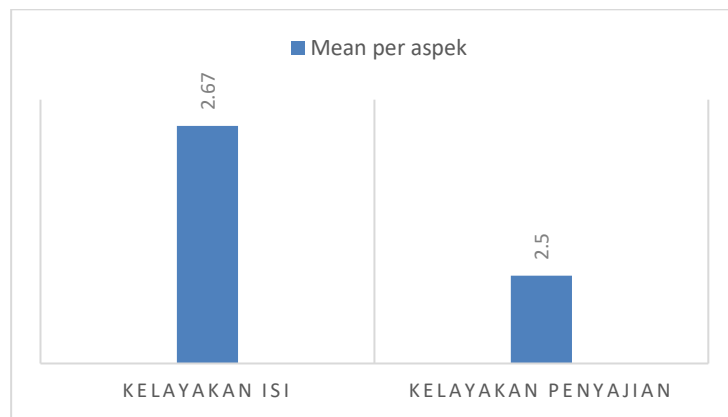
Gambar Grafik Kevalidan Berdasarkan Ahli Media Tahap 2

Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor ahli media tahap 2 sebesar 3,7 dengan kriteria “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa kevalidan video dari revisi tahap pertama dan kedua mengalami peningkatan sehingga dinyatakan “layak” digunakan. Adapun disajikan grafik perbandingan berdasarkan hasil penilaian produk dari segi ahli media sebagai berikut:



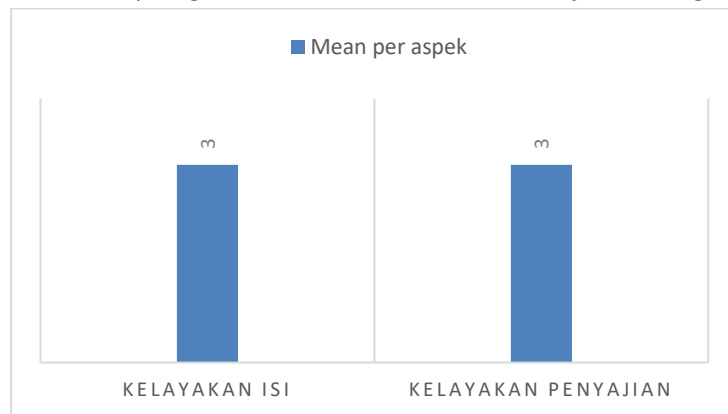
Gambar Grafik Perbandingan Penilaian Ahli Media

Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan, berikut disajikan mengenai kevalidan video pembelajaran dari Ahli Materi:



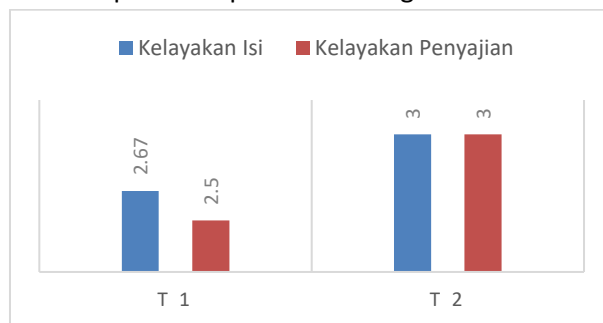
Gambar Grafik Kevalidan Berdasarkan Ahli Materi Tahap 1

Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor ahli materi tahap 1 sebesar 2,6 dengan kriteria valid. Namun, agar menghasilkan produk pengembangan yang lebih baik lagi dibutuhkan revisi kedua. Adapun grafik dari hasil revisi kedua disajikan sebagai berikut:



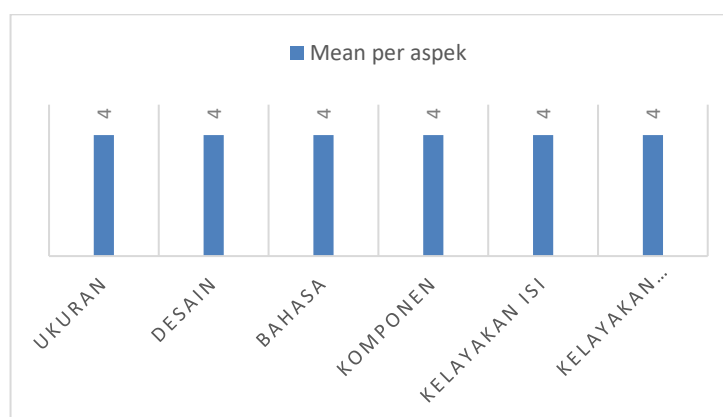
Gambar Grafik Kevalidan Berdasarkan Ahli Materi Tahap 2

Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor ahli media tahap 2 sebesar 3 dengan kriteria "valid". Hal ini menunjukkan bahwa kevalidan video dari revisi tahap pertama dan kedua mengalami peningkatan sehingga dinyatakan "layak" digunakan. Adapun disajikan grafik perbandingan berdasarkan hasil penilaian produk dari segi ahli materi sebagai berikut:



Gambar Grafik Perbandingan Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan, berikut disajikan mengenai kevalidan video pembelajaran dari Guru:



Gambar Grafik Kevalidan Berdasarkan Guru

Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor guru sebesar 4 dengan kriteria “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa kevalidan videodinyatakan “layak” digunakan.

b. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Video Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan video pembelajaran Tema 2 Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Kelas III Sekolah Dasar, tahap penerapan dievaluasi oleh dua observer. Observer memberikan evaluasi dan nilai pada lembar observasi yang telah disediakan. Berikut data hasil keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel berikut.

Tabel
Data Keterlaksanaan Pembelajaran

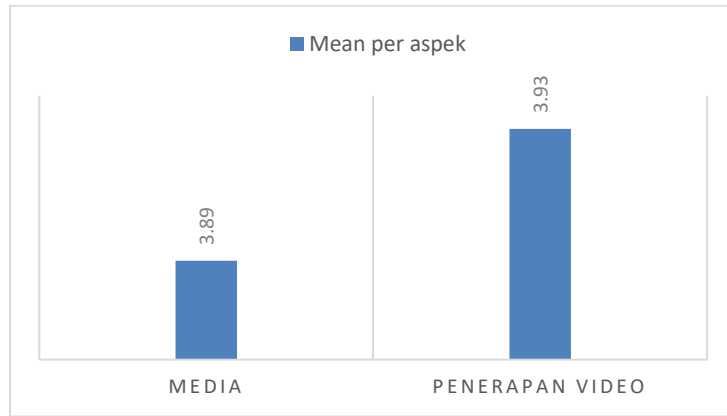
No.	Aspek Keterlaksanaan	Video Pembelajaran Ke									
		I		II		III		IV		V	
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1.	Pendahuluan	6	6	5	6	6	6	5	6	6	5
2.	Kegiatan Inti	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4
3.	Penutup	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Jumlah		14	15	14	14	14	15	14	15	14	14
		93%	100%	93%	93%	93%	100%	93%	100%	93%	93%
Persentase (%)		97%		93%		97%		97%		93%	

Berdasarkan tabel tentang data keterlaksanaan videopembelajaran pada video pertama menunjukkan hasil persentase 97% dengan kategori sangat baik, pada video pembelajaran kedua mencapai 93%, video pembelajaran ke tiga mencapai 97%, video pembelajaran ke 4 mencapai 97% dan video pembelajaran kelima mencapai 93% dengan kategori sangat baik.

c. Kepraktisan Video Pembelajaran

Kepraktisan video pembelajaran diketahui berdasarkan hasil angket respon siswa. Uji coba produk dilakukan 2 kali yaitu pada uji coba terbatas dengan 7 siswa dan uji coba luas dengan 14 siswa. Aspek yang tertera pada angket respon siswa terdiri dari aspek media dan penerapan video pembelajaran. Berdasarkan analisis data yang telah dijabarkan, berikut disajikan mengenai kepraktisan video pembelajaran pada masing-masing tahap uji coba:

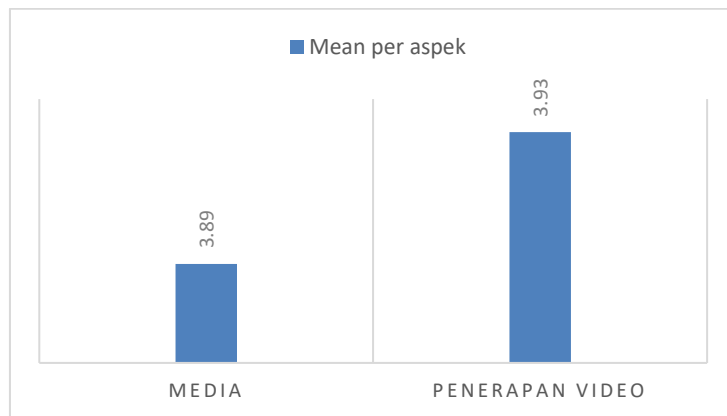
1) Uji Coba Terbatas



Gambar Grafik Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Terbatas

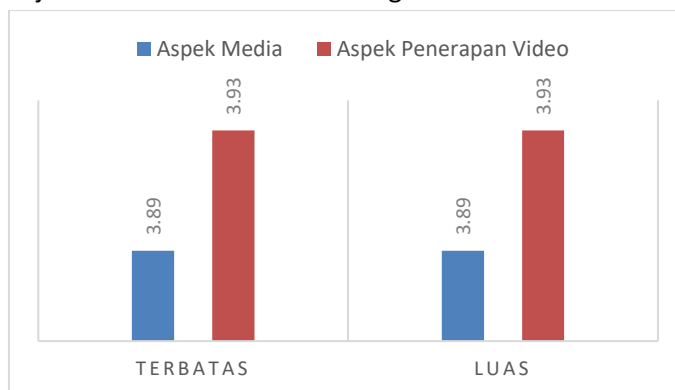
Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor kepraktisan dari uji coba terbatas sebesar 3,91 dengan kriteria sangat praktis. Namun, agar menghasilkan data lebih akurat diperlukan uji coba kedua pada skala luas.

2) Uji Coba Luas



Gambar Grafik Kepraktisan Berdasarkan Uji Coba Luas

Berdasarkan Gambar diketahui bahwa rata-rata skor kepraktisan dari uji coba luas sebesar 3,91 dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran dinyatakan praktis dan “layak” untuk digunakan. Adapun disajikan grafik perbandingan berdasarkan hasil penilaian produk dari uji coba terbatas dan luas sebagai berikut:



Gambar Grafik Perbandingan Uji Coba Penelitian

E. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, produk pengembangan telah dikembangkan dan disebarluaskan sesuai prosedur yang berlaku. Namun demikian, setiap penelitian pasti memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan hanya ditunjukkan untuk siswa kelas 3 SD Negeri Jatingarang.
2. Produk yang dikembangkan hanya merujuk pada materi tema 2 sub tema 2 manfaat hewan bagi kehidupan manusia.
3. Hasil dari pengembangan produk hanya untuk mengetahui kelayakan produk.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya: 1). Prosedur pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, yaitu define, design, development, and dissemination. 2). Produk pengembangan mendapat kategori layak berdasarkan hasil kevalidan dan kepraktisan yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

- Burton, J. K., and Merrill, P. F. (1991). Needs Assessment: Goal, Needs and Priorities. In L. J. Briggs, K. L. Gustafson, & Tillman, M. H. (Eds.), *Instructional design principles and applications* (pp. 17-43). Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications.
- Pamungkas, A.S., Ihsanudin., Novaliosi., & Yandari, I. A. 2018. "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videocribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika". *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127-135.
- Nusaibah, N., & Murdiyani, N.M.,. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Lingkungan untuk Siswa Kelas VIII SMP. (Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika UNY).PM- 475- PM-482.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1 hal. 470 – 477.*