



Wahyuning Tiyas¹
 Hery Kresnadi²
 Siti Halidjah³

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 74 PONTIANAK BARAT

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis PowerPoint yang valid dan praktis digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran tematik tema 7 "Peristiwa dalam Kehidupan", subtema 1 "Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan" kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan dengan mengadaptasi model ADDIE. Sumber data dalam penelitian ini yaitu adalah peserta 32 peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 74 Pontianak Barat dan 2 orang validator ahli yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis PowerPoint sudah melalui lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kevalidan produk video pembelajaran berbasis PowerPoint pada aspek desain memperoleh nilai sebesar 4.76 dengan kriteria "Sangat Valid", dan pada aspek materi memperoleh nilai sebesar 4.55 dengan kriteria "Sangat Valid". Kepraktisan produk video pembelajaran berbasis PowerPoint memperoleh nilai sebesar 4.29 dengan kriteria "Sangat Praktis".

Kata Kunci: Video Pembelajaran, PowerPoint, Pembelajaran Tematik

Abstract

This research aims to produce a product in the form of video-based learning media PowerPoint which is valid and practical to use to help with thematic learning activities for theme 7 "Events in Life", sub-theme 1 "National Events during the Colonial Period" for class V elementary school. The method used in this research is a research and development method by adapting the model ADDIE. The data sources in this research were 32 class V students at State Elementary School 74 West Pontianak and 2 expert validators consisting of design experts and material experts. Data collection techniques in this research were interviews and questionnaires. The research results show that the development of video-based learning PowerPoint has gone through five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Validity of video-based learning products PowerPoint in the design aspect, it got a score of 4.76 with the "Very Valid" criteria, and in the material aspect it got a score of 4.55 with the "Very Valid" criteria. Practicality of video-based learning products PowerPoint obtained a score of 4.29 with the criteria "Very Practical".

Keywords: Learning Videos, PowerPoint, Thematic Learning

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini terus mengalami perubahan dengan berbagai macam pembaharuan yang dilakukan demi meningkatkan kualitas pendidikan. Pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era revolusi industri 4.0 ini pembelajaran dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

^{1,2,3}Pendidikan Dasar (Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
 email : wahyuningtiyas.untan.ac.id@student.untan.ac.id, hery.kresnadi@fkip.untan.ac.id,
 siti.halidjah@fkip.untan.ac.id

agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan perubahan zaman dan sesuai dengan karakter peserta didik. Salah satu dari banyaknya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik di sekolah dasar pada kurikulum 2013.

Pelaksanaan kurikulum 2013 dilakukan dengan menggunakan pembelajaran tematik. Menurut Shobirin (2016) "Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema" (h.90). Dengan adanya pembelajaran tematik yang menggabungkan beberapa mata pelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran serta memiliki kemampuan untuk menghubungkan pengetahuan satu dengan pengetahuan lain bahkan dengan pengalamannya sendiri.

Fenomena dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sudah menggunakan media pembelajaran. Satu diantara media yang pernah digunakan yaitu media video pembelajaran. Namun video pembelajaran yang dibuat masih terlalu sederhana dan kurangnya animasi yang ditampilkan. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung bosan dan kurang tertarik untuk menyimak video pembelajaran yang ditampilkan. Video pembelajaran harusnya dapat meningkatkan antusias peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan video pembelajaran yang menarik peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Media video pembelajaran akan dirancang semenarik mungkin dengan memuat materi-materi yang lebih mendalam, gambar dan animasi yang menarik, audio, musik pengiring, serta soal evaluasi agar peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa peserta didik sangat menyukai media pembelajaran dalam bentuk video berbasis PowerPoint. Dalam analisis tersebut, sebanyak 96.9% peserta didik menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran dalam bentuk video. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat diminati oleh peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa sebanyak 93.7% peserta didik menginginkan adanya video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Permintaan ini menunjukkan bahwa peserta didik melihat nilai tambah dalam penggunaan video sebagai alat bantu pembelajaran. Mereka menyadari bahwa video pembelajaran dapat membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit, memberikan contoh kasus yang nyata, dan memperkuat pemahaman melalui visualisasi yang jelas. Video merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran yang dilakukan secara langsung di sekolah maupun di rumah. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya akan informasi dan efisien. Selain itu video juga menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video dapat menyampaikan gambar bergerak kepada peserta didik dan disertai dengan suara. Melalui media video pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik semakin termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Video pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan program aplikasi dari microsoft office yaitu microsoft PowerPoint. Hal ini dikarenakan microsoft PowerPoint memiliki fitur yang dapat menampilkan program multimedia secara menarik dan mudah dipahami terutama dalam penyampaian materi pembelajaran baik dalam bentuk presentasi ataupun diekspor menjadi sebuah video. PowerPoint sebagai aplikasi multimedia dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi. Menurut Rosyid, dkk (2020) Microsoft PowerPoint dapat membantu kegiatan pembelajaran dikelas dan menjadi salah satu alternatif bagi peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran yang bersifat abstrak melalui multimedia yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan video. Oleh karena itu, microsoft PowerPoint menjadi pilihan dalam pembuatan video pembelajaran dikarenakan aplikasi ini memuat hampir seluruh fitur yang dibutuhkan untuk pembuatan video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri (2021) dengan judul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar" didapati bahwa media pembelajaran berbasis video dalam pembelajaran tematik terpadu sangat efektif digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami materi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu media video pembelajaran dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik merasa tertarik untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran tematik dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 74 Pontianak Barat”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan atau Research and Development yang mengacu pada model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009). Pada model ADDIE terdapat 5 tahap yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Tahap Analisis, tahapan pertama pada pengembangan ini yaitu analisis. Analisis dilakukan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan sesuai atau tidak dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis yang berkaitan dengan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum dengan melakukan wawancara kepada guru dan memberikan angket kebutuhan kepada guru dan peserta didik untuk memperoleh informasi yang diinginkan. **Tahap Desain**, merupakan kegiatan merancang produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan video pembelajaran dan memperjelas spesifikasi produk yang diharapkan dengan menentukan desain video pembelajaran yang dibuat. Kegiatan merancang desain pengembangan video pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti meliputi: menentukan tujuan pembelajaran, membuat garis besar atau ringkasan materi, menyiapkan alat yang akan digunakan, memilih gambar dan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, serta merancang instrument penelitian. **Tahap Pengembangan**, merupakan tahap merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat. Kegiatan pada tahap ini yaitu mengembangkan produk, memvalidasi produk kepada validator, serta merevisi produk berdasarkan saran dan komentar dari validator. **Tahap Implementasi**, merupakan tahap menguji cobakan produk yang telah valid/layak digunakan. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas V B SD Negeri 74 Pontianak Barat. Tahap uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama dilakukan kepada peserta didik kelompok kecil yang berjumlah 12 orang. Uji coba kedua dilakukan kepada peserta didik kelompok besar yang berjumlah 20 orang. **Tahap Evaluasi**, merupakan tahap mengevaluasi produk. Evaluasi produk dilakukan untuk mengukur kepraktisan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan evaluasi menggunakan angket yang telah diisi oleh peserta didik,

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini yaitu wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu pedoman wawancara dan angket. Pedoman wawancara digunakan sebagai acuan ketika melakukan wawancara agar wawancara menjadi terarah. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data pada saat menilai kevalidan produk adalah angket validitas ahli desain dan ahli materi, sedangkan untuk mengumpulkan data pada saat menilai kepraktisan produk adalah angket kepraktisan yang dinilai dari respon peserta didik. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh validator ahli desain dan ahli materi serta peserta didik. Data kuantitatif merupakan data berupa nilai (skor) yang diperoleh dari validator ahli desain, ahli materi, serta peserta didik. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan skala likert.

HASIL DAN PEMBEHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan valid oleh ahli desain dan ahli materi serta dinyatakan praktis berdasarkan respon peserta didik. Analisis data yang dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dipaparkan. Hasil analisis data dan deskripsi dari pengembangan yang telah dilakukan dipaparkan sebagai berikut.

Tahap Analisis, tahap ini dimulai dari studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang perlu dikembangkan. Berdasarkan hasil wawancara, hasil kebutuhan guru dan peserta didik serta hasil analisis kurikulum diperoleh informasi bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran yang dibuat oleh guru masih terlalu sederhana dan kurangnya animasi yang ditampilkan. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung bosan dan kurang

tertarik untuk menyimak video pembelajaran yang ditampilkan. Video pembelajaran harusnya dapat meningkatkan antusias peserta didik sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan video pembelajaran yang menarik peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil analisis kebutuhan peserta didik yang menyatakan bahwa 96.9% peserta didik lebih bersemangat belajar jika menggunakan media pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami materi apabila menggunakan media pembelajaran. Dalam analisis tersebut, sebanyak 96.9% peserta didik menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran dalam bentuk video. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran sangat diminati oleh peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan guru serta analisis kurikulum didapatkan hasil bahwa materi pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan yaitu materi pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan, subtema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” pembelajaran satu sampai enam. Materi tersebut dipilih karena guru merasa materi tersebut sulit untuk disampaikan dan peserta didik juga sulit untuk menerima materi tersebut karena tema 7 banyak memuat tentang peristiwa sejarah, apabila hanya dijelaskan secara lisan peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut.

Tahap Desain, pada tahap ini dilakukan rancangan produk. Rancangan produk merupakan gambaran awal yang didesain oleh peneliti untuk mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran berbasis *PowerPoint*. Setelah rancangan produk selesai didesain selanjutnya yaitu membuat *storyline*. *Storyline* merupakan uraian yang merinci alur cerita atau narasi yang akan diikuti dalam video tersebut. Dalam penelitian ini, *storyline* digunakan untuk membantu peneliti merancang bagian-bagian penting dari video pembelajaran, seperti susunan materi, urutan informasi, dan aliran cerita secara keseluruhan. Dengan memiliki *storyline* yang jelas, peneliti dapat lebih mudah mengorganisir dan mengembangkan video pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang efektif dan informatif yang akan dituang ke dalam *storyboard*. Setelah *storyline* selesai dibuat selanjutnya merancang *storyboard*. Setiap kolom dalam *storyboard* berfungsi sebagai gambaran terperinci tentang bagaimana setiap adegan atau tampilan dalam video pembelajaran akan dikembangkan. Setiap kolom mewakili satu tampilan atau adegan yang merupakan produk dari usaha peneliti atau pengembang. Hal ini memungkinkan untuk merencanakan dengan cermat setiap elemen visual dan audio yang akan muncul dalam video tersebut, mulai dari skenario, tata letak, hingga bagaimana informasi akan disampaikan kepada peserta didik.

Tahap Pengembangan, Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan rancangan pada tahap desain, Peneliti menggunakan microsoft *PowerPoint* sebagai aplikasi untuk mengembangkan video pembelajaran. Peneliti melaksanakan proses pengembangan dengan menggabungkan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam video pembelajaran seperti menggabungkan gambar, teks, suara, musik pengiring, dan lainnya yang telah dirancang pada tahap desain. Video pembelajaran yang telah selesai dibuat kemudian di export menjadi format Mp4. Kemudian video pembelajaran dalam bentuk M4p diunggah ke platform YouTube dan Google Drive sebagai dokumentasi peneliti sehingga mudah untuk disebarluaskan. Pada pengembangan video pembelajaran ini peneliti menetapkan dua validator ahli untuk memvalidasi video pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang terdiri dari ahli desain dan ahli materi. Tahap validasi dilakukan sebanyak dua kali untuk masing-masing aspek. Setiap validator memvalidasi video pembelajaran berbasis *PowerPoint* dan memberikan kritik serta saran kepada peneliti untuk dijadikan sebagai bahan revisi agar produk yang telah dikembangkan menjadi lebih baik dan layak, serta siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Menurut Aziz (dalam Novriani, Kesumawati, dan Kuswidyanarko, 2022) “suatu pengembangan (produk) dikatakan valid jika produk berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk pembelajaran satu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk)” (h.65). Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti jelaskan diperoleh hasil bahwa video pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat valid untuk digunakan, karena sesuai dengan jenjang kriteria kevalidan dari analisis data penilaian video pembelajaran berbasis *PowerPoint*. Adapun jenjang kriteria kevalidan menurut Widoyoko (2018, h.111) dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Tabel 1. jenjang kriteria kevalidan

Nilai	Keterangan
$4.2 < x \leq 5.0$	Sangat Valid
$3.4 < x \leq 4.2$	Valid

$2.6 < x \leq 3.4$	Kurang Valid
$1.8 < x \leq 2.6$	Tidak Valid
$1.00 < x \leq 1.8$	Sangat Tidak Valid

Validasi pada aspek desain divalidasi oleh 1 orang validator yang memiliki kualifikasi pada bidang tersebut yaitu Ibu Maha Lastasabuju BPHB, M.Pd. Terdapat 19 pertanyaan dalam angket untuk penilaian terhadap aspek desain yang bersumber dari pendapat Solihatini, dkk dan sudah dimodifikasi oleh peneliti. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil validasi didapatkan hasil bahwa video pembelajaran berbasis PowerPoint memperoleh nilai dengan kriteria “sangat valid”. Data hasil validasi ahli desain secara rinci dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian aspek desain pada tabel 2. berikut:

Table 2. Data hasil validasi ahli desain

No.	Validasi	Nilai	Keterangan
1.	Validasi Pertama	4.68	Sangat Valid
2.	Validasi Kedua	4.84	Sangat Valid
	Rata-rata	4.76	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2. hasil validasi desain pada aspek desain terhadap video pembelajaran berbasis PowerPoint yang dikembangkan, validasi pertama memperoleh nilai 4.68 dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil validasi pertama, peneliti mendapat komentar dan saran berupa 1) penambahan link pada video yang diambil dari YouTube. 2) mengecilkan volume musik pengiring karena suara dubber tidak terdengar begitu jelas. Kemudian peneliti melakukan validasi kedua dengan memperoleh nilai 4.84 dengan kriteria “Sangat Valid”. Rata-rata nilai dari validasi pertama dan kedua adalah 4.76 dengan kriteria “Sangat Valid”, sehingga pada aspek desain video pembelajaran berbasis PowerPoint dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Validasi pada aspek materi divalidasi oleh 1 orang validator yang memiliki kualifikasi pada bidang tersebut yaitu Bapak Muhammad Aqmal Nurcahyo, M.Pd. Terdapat 10 pertanyaan dalam angket untuk penilaian terhadap aspek materi yang bersumber dari pendapat Hidayat, dkk dan sudah dimodifikasi oleh peneliti. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil validasi didapatkan hasil bahwa video pembelajaran berbasis PowerPoint memperoleh nilai dengan kriteria “sangat valid”. Data hasil validasi ahli materi secara rinci dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian aspek materi pada tabel 3. berikut:

Tabel 3. Data hasil validasi ahli materi

No.	Validasi	Nilai	Keterangan
1.	Validasi Pertama	4.30	Sangat Valid
2.	Validasi Kedua	4.80	Sangat Valid
	Rata-rata	4.55	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3. hasil validasi materi pada aspek materi terhadap video pembelajaran berbasis PowerPoint yang dikembangkan, validasi pertama memperoleh nilai 4.30 dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil validasi pertama, peneliti mendapat komentar dan saran berupa 1) Video pembelajaran berbasis PowerPoint sudah dikembangkan sesuai dengan muatan materi kelas V SD. 2) Muatan konten dalam video sudah sesuai pada setiap pembelajaran, tujuan pembelajaran juga telah dicantumkan. 3) Materi sudah sesuai dengan karakteristik usia peserta didik kelas V, disertai dengan gambar, video, dan audio yang sesuai. 4) Narasi “Adik-adik” akan lebih baik jika diganti menjadi “anak-anak”, karena video ini akan digunakan sebagai media belajar. 5) Secara keseluruhan, video pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran tematik di kelas V. Kemudian peneliti melakukan validasi kedua dengan memperoleh nilai 4.80 dengan kriteria “Sangat Valid”. Rata-rata nilai dari validasi pertama dan kedua adalah 4.55 dengan kriteria “Sangat Valid”, sehingga pada aspek materi video pembelajaran berbasis PowerPoint dinyatakan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Tahap Implementasi, tahap ini, peneliti menguji cobakan produk video pembelajaran berbasis PowerPoint kepada peserta didik yang sudah dinyatakan valid/layak digunakan oleh kedua validator. Peneliti menyajikan video pembelajaran dengan bantuan LCD proyektor dan peserta didik menyimak

video pembelajaran yang telah disajikan. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba oleh kelompok kecil dan uji coba oleh kelompok besar. Uji coba produk pertama dilakukan pada kelompok kecil. Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan selama dua hari dengan jumlah peserta didik sebanyak 12 orang. Hari pertama peneliti menayangkan tiga video pembelajaran yaitu video pembelajaran satu, dua, dan tiga. Selanjutnya pada hari kedua peneliti menayangkan tiga video pembelajaran lagi yaitu video pembelajaran empat, lima, dan enam. Setelah video pembelajaran selesai ditayangkan pada hari kedua, peneliti membagikan angket tanggapan kepraktisan video pembelajaran berbasis PowerPoint kepada peserta didik. Uji coba produk kedua dilakukan pada kelompok besar. Uji coba produk pada kelompok besar dilakukan selama dua hari dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Hari pertama peneliti menayangkan tiga video pembelajaran yaitu video pembelajaran satu, dua, dan tiga. Selanjutnya pada hari kedua peneliti menayangkan tiga video pembelajaran lagi yaitu video pembelajaran empat, lima, dan enam. Setelah video pembelajaran selesai ditayangkan pada hari kedua, peneliti membagikan angket tanggapan kepraktisan video pembelajaran berbasis PowerPoint kepada peserta didik.

Tahap Evaluasi, tahap ini peneliti melakukan evaluasi mengenai kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan. Proses evaluasi dilakukan dengan menghitung data yang telah diperoleh dari hasil angket respon peserta didik terhadap media video pembelajaran. Tingkat kepraktisan berkaitan dengan keterpakaian produk oleh pengguna. Menurut Darni, Anwar, dan Kurniadi (2023) “Produk dikatakan bersifat praktis jika suatu produk tersebut mudah digunakan oleh pengguna atau userfriendly” (h.148). Selain itu menurut Fauzan (dalam Alwi, dkk, 2020) dalam menguji tingkat kepraktisan sebuah produk harus mempertimbangkan apakah produk menarik dan bisa digunakan (h.20). Dari kedua pendapat tersebut menyatakan bahwa suatu produk dikatakan praktis apabila produk tersebut menarik dan mudah untuk digunakan. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan dapat diketahui bahwa video pembelajaran berbasis PowerPoint yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat praktis untuk digunakan karena sesuai dengan jenjang kriteria kepraktisan dari hasil analisis data penilaian terhadap produk. Adapun jenjang kriteria kepraktisan menurut Widoyoko (2018, h.114) dapat dilihat pada tabel 4. berikut:

Table 4. jenjang kriteria kepraktisan

Nilai	Jenjang Kriteria Validasi
$4,2 < x \leq 5,0$	Sangat praktis
$3,4 < x \leq 4,2$	Praktis
$2,6 < x \leq 3,4$	Kurang praktis
$1,8 < x \leq 2,6$	Tidak praktis
$1,00 < x \leq 1,8$	Sangat tidak praktis

Dalam penelitian dan pengembangan ini uji kepraktisan produk oleh peserta didik dilakukan sebanyak dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 12 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar melibatkan 20 orang peserta didik. Berdasarkan data yang telah peneliti peroleh dari hasil angket kepraktisan oleh peserta didik didapatkan hasil bahwa video pembelajaran berbasis PowerPoint memperoleh nilai dengan kriteria “sangat praktis”. Data hasil kepraktisan oleh peserta didik secara rinci dapat dilihat pada rekapitulasi penilaian pada tabel 5. berikut:

Tabel 5. Data hasil kepraktisan oleh peserta didik

No.	Tanggapan	Nilai	Keterangan
1.	Kelompok Kecil	4.26	Sangat Praktis
2.	Kelompok Besar	4.31	Sangat Praktis
	Rata-rata	4.29	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil kepraktisan video pembelajaran berbasis PowerPoint yang ditanggapi oleh peserta didik kelompok kecil diperoleh nilai sebesar 4.26 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”, sedangkan tingkat kepraktisan yang ditanggapi oleh kelompok besar memperoleh nilai sebesar 4.31 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh

peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.29 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

SIMPULAN

Telah dikembangkan video pembelajaran berbasis *powerpoint* pada pembelajaran tematik yang sudah sesuai dengan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 74 Pontianak Barat, hasil analisis data yang telah diperoleh secara umum dapat disimpulkan yaitu hasil penilaian validasi oleh ahli desain produk media video pembelajaran berbasis *powerpoint* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.76 yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Validasi oleh ahli materi produk media video pembelajaran berbasis *powerpoint* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.55 yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hasil penilaian kepraktisan media video pembelajaran berbasis *powerpoint* oleh peserta didik kelompok kecil dan kelompok besar memperoleh nilai sebesar 4.29 yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *powerpoint* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Z., Ernalida, & Lidyawati, Y. (2020). Kepraktisan Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter dan Saintifik. *Fon*, 16(1), 20. Diunduh di <https://journal.uniku.ac.id/index.php/FON/article/download/2312/1804>
- Darni, R., Anwar, M., & Kurniadi, D. (2023). PENGEMBANGAN MODEL INVENTORY BERBASIS KOMPUTER UNTUK MENGUKUR KEPERIBADIAN ENTREPRENEURSHIP MENGGUNAKAN EXPERT SYSTEM. Sumatra Barat: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Novriani, Kesumawati, N., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas V SD. *INNOVATIVE*, 2(1), 65. Diunduh di <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/148>
- Putri, R. P. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education Studies*, 4(1). Diunduh di <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4082/2701>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Shobirin, M. (2016). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar