



JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD

Volume 1 Nomor 1 2020

ISSN: (Online)

Doi:

The article is published with Open Access at: <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>

Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1

Penulis 1, Gingga Prananda

Penulis 2 ✉, **Ali Wardana**

Penulis 3, Yuliadarmianti

✉ Aliwardana877@gmail.com

Abstract: The implementation of Thematic learning at SD Country 17 Pasar Maurai I is not yet optimal. That is because teachers only use books in learning, so students are less enthusiastic in following the learning process. The use of video media in Thematic learning can provide an alternative way for students to motivate students to study harder. The formulation of the problem in this research is how the development, feasibility, and effectiveness and practicality of learning video media Theme 6 Subtheme 2 for Grade IV Students. The purpose of this study was to determine the development, feasibility, effectiveness, and practicality of learning media video theme 6 subthemes 2 for grade IV students. This research is a research and development (Research and Development). The development model used is the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation,. The population in this development is 3 students, 1 teacher of class IV to find out the practicality of instructional video media developed, and there is also validation of video media from 2 expert lecturers. The results of the practicality of 3 students showed a percentage of 90.62% with a very practical category, and the results of 1 teacher showed a percentage of 92.18% with a very practical category. The results of the media validation from 2 expert lecturers showed a percentage with a very valid category.

Keywords: practicality; instructional video media; thematic.

Abstrack: Pelaksanaan pembelajaran Tematik di SD Negeri 17 Pasar Maurai I belum optimal. Hal itu disebabkan karena guru hanya menggunakan Buku dalam pembelajaran , sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media video dalam pembelajaran Tematik dapat memberikan jalan alternatif untuk siswa agar memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan, kelayakan, dan keefektifan dan praktisan media video pembelajaran Tema 6 Subtema 2 untuk Siswa kelas IV. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengembangan, kelayakan, keefektifan, Dan kepraktisan media video pembelajaran tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Devlopment*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis, design ,development , implementasi*, dan

evaluation, populasi dalam pengembangan ini yaitu 3 orang siswa, 1 guru wali kelas IV untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan, dan juga ada validasi media video dari 2 dosen ahli. Hasil dari kepraktisan dari 3 siswa menunjukkan hasil persentase 90.62 % dengan kategori *sangat praktis*, dan hasil dari 1 orang guru menunjukkan persentase 92.18 % dengan kategori *sangat praktis*. Hasil dari validasi media dari 2 dosen ahli menunjukkan persentase dengan kategori *sangat valid*.

Kata kunci: kepraktisan; media video pembelajaran; tematik.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi seorang individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang luhur.

Pembelajaran tematik menuntut para siswa untuk aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan autentik. Implementasi pembelajaran tematik membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai serta harus menggunakan berbagai sumber belajar, baik yang didesain secara khusus untuk kebutuhan pembelajaran (*by design*) maupun sumber belajar yang tersedia di lingkungan yang dapat dimanfaatkan (*by utilization*) dan bisa dikunjungi oleh siswa. Belajar merupakan proses yang berhubungan antara guru dan siswa, pembelajaran terjadi apabila siswa secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru (Prananda, 2019).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa di SDN 17 Pasar Masurai 1 di peroleh hasil bahwa pembelajaran tematik yang dilakukan SDN 17 Pasar Masurai 1 belum dapat menarik minat belajar siswa. Siswa

cenderung kurang berminat dan tidak memperhatikan pelajaran yang diajarkan oleh guru karena media pembelajaran yang di gunakan kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa kurang berminat untuk belajar dan motivasi siswa untuk belajarpun berkurang, siswa menjadi kesulitan dan tidak fokus ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rosmida, S.Pd, guru tematik kelas IV di SDN 17 Pasar Masurai 1. Menurut beliau dalam pembelajaran tematik yang dilakukan masih menggunakan media pembelajaran konvensional yakni dengan penggunaan buku paket sebagai pegangan dalam pembelajaran, penjelasan dengan tulisan di papan tulis, dan ceramah, belum menggunakan media pembelajaran.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam sebuah proses belajar. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengatur terjadinya komunikasi dari pengirim

menuju penerima (Daryanto, 2013:4). Media merupakan salah satu komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media juga dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Video merupakan tayangan yang di dalamnya memuat kombinasi antara gambar yang bergerak beserta suara. Video dapat dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Menurut (Daryanto, 2013:88) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian R&D dengan judul "Pengembangan Media Video

Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Kelas IV Di SDN 17 Pasar Masurai 1”.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407). R&D dalam dunia pendidikan dan pembelajaran menghususkan pada pengembangan bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain atau desain bahan ajar produk.

Penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2012:164). Secara sederhana R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan memperbaiki, mengembangkan,

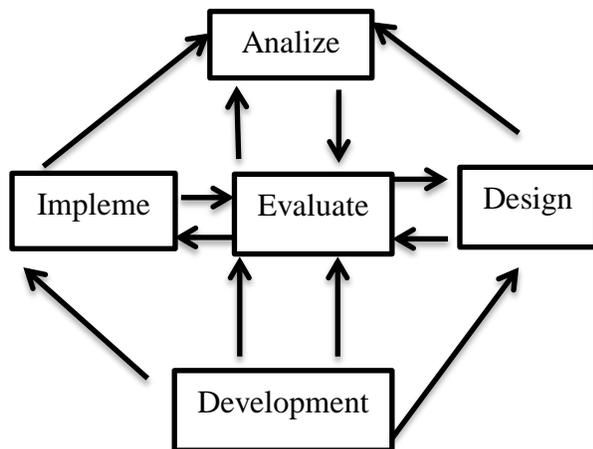
menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna (Putra, 2015:67).

Berdasarkan pengertian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa metode penelitian *R dan D* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan melihat masalah dengan analisis kebutuhan. Sehingga peneliti ini dapat memberikan pemecahan masalah. Produk yang dihasilkan ini akan diuji cobakan untuk kemudian divalidasi agar mendapat kelayakan dan keefektifannya selanjutnya produk yang sudah divalid tersebut dapat diproduksi lebih banyak lagi dan digunakan untuk mengembangkan kualitas agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Dalam model pengembangan ini penulis proposal memilih model pengembangan ADDIE karna didasari atas pertimbangan bahwa model ini akan mampu menghasilkan produk yang efektif dan efisien, hal ini disebabkan bahwa pada setiap model pengembangan tentu memiliki karakteristik tertentu. Hal

utama yang dilakukan pada model ADDIE ini yaitu memberikan suatu peluang untuk melakukan setiap evaluasi terhadap aktivitas pengembangan yang dilakukan pada setiap tahapan (Tegeh, 2014:41-45).

Produk yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini adalah media video pembelajaran Pada Tema 6 cita-citaku Subtema 2 aku dan cita-citaku dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. pada model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu:



Gambar 1.1 Bagan Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validasi Media Video Pembelajaran

Sebelum di uji coba produk harus di validasi dulu untuk menentukan media

video yang di kembangkan valid atau tidak valid untuk di gunakan dan di uji cobakan kesiswa. Yang memvalidasi media video ini yaitu 2 validator ahli dari dosen FKIP UNDHARI yaitu ,Antik Estika Hader, M.Pd, dan Agus Saputra, M,Pd. Berdasar dari hasil dari validator Antik Estika Hader,M,Si, Dengan persentase 82,10 % dengan kategori **sangat valid**.dan dari validator Agus Saputra, M.Pd, dengan persentase 84,21% dengan kategori **sangat valid**. Dari keseluruhan validator diperoleh hasil dengan persentase 83,15% dengan kategori **sangat valid**, jadi dapat disimpulkan media video yang dikembangkan oleh peneliti layak dan valid untuk di uji cobakan.

2. Praktikalitas Dari Siswa

Praktis nya video pembelajaran yang diperoleh dari hasil angket yang diberikan oleh siswa terhadap video tersebut. Praktikalitas ini dilakukan secara terbatas yaitu hanya 3 orang siswa yang dipilih berdasarkan kemampuan yang berbeda, proses praktikalitas ini dilaksanakan secara *dering* kepada setiap individu siswa yang terpilih.

Respon siswa yang diperoleh dari *dering* tersebut perlu dianalisis untuk menentukan apakah video pembelajaran yang telah dibuat praktis atau tidak dengan memberikan tiga kategori aspek yang dinilai yaitu aspek ketertarikan siswa terhadap video, aspek kemudahan dalam memahami materi, dan kategori aspek kesesuaian waktu.

Berdasarkan hasil praktikalitas dari 3 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Dari hasil daya tarik/ketertarikan di peroleh hasil persentase 91.66% dengan kategori **sangat praktis**, dari hasil kemudahan dalam memahami materi diperoleh hasil persentase 87,5% dengan kategori **sangat praktis**, dan dari hasil kesesuaian waktu diperoleh hasil persentase 90,00% dengan kategori **sangat praktis**, dan dari hasil keseluruhan kepraktikalitas media diperoleh hasil dengan persentase 90.62% dengan kategori **sangat praktis**. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil kepraktisan media video pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti itu dengan hasil **sangat praktis**.

3.Praktikalitas Dari Guru

Praktikalitas yang dilakukan oleh guru mencakup tiga aspek penilaian yaitu aspek ketertarikan dari video, kemudahan dalam memahami materi dengan menggunakan media video, dan yang terakhir yaitu kesesuaian waktu dalam menggunakan media video.

Berdasarkan hasil praktikalitas dari guru wali kelas IV. Dari hasil daya tarik/ketertarikan di peroleh hasil persentase 94.44% dengan kategori **sangat praktis**, dari hasil kemudahan dalam memahami materi diperoleh hasil persentase 87,5% dengan kategori **sangat praktis**, dan dari hasil kesesuaian waktu diperoleh hasil persentase 90,00% dengan kategori **sangat praktis**, dan dari hasil keseluruhan kepraktikalitas media diperoleh hasil dengan persentase 92.18% dengan kategori **sangat praktis**. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil kepraktisan media video pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti itu dengan hasil **sangat praktis**.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan pada pembelajaran Tema 6 subtema 2 dengan menggunakan video pembelajaran pada

Ali Wardana. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1

siswa kelas IV SDN 17 Pasar Masurai I menunjukkan bahwa.

1. Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, *analisis, design, development, implementasi, dan evaluation*.
2. Media video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Kelayakan media video ditunjukkan dengan hasil penilaian dari validator materi dan validator media.
3. Video pembelajaran yang dibuat dari kurikulum 2013 tema 6 cita-citaku subtema 2 hebatnya cita-citaku.
4. Validitas video pembelajaran ini, di validasi oleh 2 dosen ahli validator (dosen UNDHARI), yaitu: ibu Antik Estika Hader, M.Si dan bapak Agus Saputra, M.Pd.
5. Praktikalitas dilakukan untuk melihat kepraktisan video pembelajaran tersebut yang didapatkan dari hasil angket respon guru wali kelas dan angket respon siswa-siswi kelas IV SDN 17 Pasar Masurai I.

DAFTAR RUJUKAN

Agustina, A. d. (2012). pengembangan media pembelajaran video untuk

melatih kemampuan memecahkan masalah pada materi larutan asam basa. *unesa journal of chemical education. Vol. 1, no.1.*

Arikunto, s. (2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.

Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Depdiknas. (2003). *Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Dimiyati, d. M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Endang, p. (2008). *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Depdiknas.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Huda, N. d. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu Mikroskop Untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs). *Unnes Education Journal.vol.4,No.1.*

Karta, I. M. (2012). Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Puisi Baru Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Tekno-Pedagogi Universitas Jambi. Vol.2,No.1.*

Ali Wardana. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1

Kustandi, C. d. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Prananda, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogik*, 6(1), 1–107.

Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2012). *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. s. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.