

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI SUPLEMEN BAHAN AJAR TEMA 4 KELAS V SDN 03 PONTIANAK KOTA

Megawati¹, Kartono², Suparjan³, Hery Kresnadi⁴, Asmayani Salimi⁵

Universitas Tanjungpura Pontianak

Megawatiryu19@gmail.com ; kartono@fkip.untan.ac.id

Abstract

This study aims to develop instructional video media as a complement to teaching materials on how to maintain the health of the human circulatory organs, Theme 4, Sub-theme 3, Learning 1. This type of research is development research using the ADDIE method. model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Quantitative data in this study were obtained from product assessments by validation experts and also from the results of filling out questionnaires from the teacher and student respondents. Qualitative data were obtained from suggestions and notes by validators, teachers and students. The research instruments in this study were interview guidelines and questionnaires. The level of validity of learning video media as a complement to teaching materials is based on the results of media experts and material experts' assessments, while the level of product feasibility is assessed from responses to the use of instructional video media as a complement to teaching materials based on the assessment results of teachers and fifth grade students at SDN 03 Pontianak City. The validation results by media experts obtained an average value of 2.93 in the "valid" category. The validation results by material experts obtained an average value of 3.49 in the "very valid" category. The results of the feasibility of instructional video media as a complement to teaching materials by small groups obtained an average value of 3.08 in the "decent" category. The results of the feasibility of learning video media by large groups obtained an average value of 3.05 in the "decent" category. The feasibility results of instructional video media as a complement to teaching materials by class teachers obtain an average score of 3.46 in the "very feasible" category

Keywords: *Development, Learning Videos, Thematic*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar pada materi cara memelihara kesehatan organ peredaran darah manusia , Tema 4, Subtema 3, Pembelajaran 1. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian produk oleh ahli validasi dan juga dari hasil pengisian angket responden guru dan peserta didik. Data kualitatif diperoleh dari saran dan catatan oleh validator, guru dan peserta didik. Instrumen penelitian di dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara dan angket. Tingkat validitas media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar berdasarkan hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi, sedangkan tingkat kelayakan produk

dinilai dari respon penggunaan media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar berdasarkan hasil penilaian oleh guru dan siswa kelas V SDN 03 Pontianak Kota. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 2,93 kategori “valid”. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,49 kategori “sangat valid”. Hasil kelayakan media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar oleh kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 3,08 kategori “layak”. Hasil kelayakan media video pembelajaran oleh kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 3,05 kategori “layak”. Hasil kelayakan media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar oleh guru kelas memperoleh nilai rata-rata 3,46 kategori “sangat layak”

Kata Kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran, Tematik

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital menyebabkan setiap orang tidak dapat terlepas dari teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi, dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat tak terkecuali pendidikan. Untuk dapat mengikuti perkembangan zaman guru dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Guru yang efektif tentunya mampu menguasai materi pelajaran dan strategi serta keterampilan menggunakan berbagai macam media pengajaran yang baik salah satunya dengan menggunakan teknologi. Bahan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efisiensi dan efektivitas pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari, dan respon siswa yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang dipelajari. (Arsyhad, 2014)

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar, salah satunya adalah dengan video. Dengan adanya media video ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, minat siswa serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi, serta informasi yang disampaikan. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat

menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat maupun memperpanjang waktu, serta mempengaruhi sikap. Menurut Ibrahim, sebagaimana dikutip oleh Daryanto (2013) dalam era perkembangan iptek yang begitu pesatnya seperti sekarang ini, profesionalisme guru dituntut untuk harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. (h.3)

Media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran ini, sangat tergantung pada inisiatif dan kreasi pengajar dalam memadukan media slide dan gambar dimana media video pembelajaran ini dapat di katagorikan sebagai media hasil teknologi audio-visual yang mana pada media pembelajaran ini peneliti menampilkan media visual dan suara dengan rincian pembagian seperti, visual berupa video dan audio berupa suara pengejar yang menjelaskan isi dari materi yang terdapat dalam video. Sehingga dengan media ini peneliti berharap dapat menjadi alternatif guru selama proses belajar secara daring dan dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada guru dan siswa, ditemukan beberapa permasalahan. Masalah pertama pada pihak siswa merasa kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Berkaitan dengan ketidak sukaan terhadap materi yang disampaikan secara ceramah dan konvensional, media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilannya tidak menarik sehingga membuat siswa bosan untuk mempelajarinya. Di kelas juga terdapat banyak siswa dengan beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan penyerapan materi yang berbeda yang pastinya tidak semuanya dapat belajar dengan cara yang sama. Seperti ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang perhatian terlihat dari relaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan kadang respon siswa pura-pura mencari jawaban. Kurangnya respon seperti ini menunjukkan kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran.

Mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan tidak hanya teoritik saja, tetapi lebih pada pengalaman belajar. Media sebagai sarana bantu komunikasi akan sangat membantu dalam proses penyampaian nilai-nilai dan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selama ini siswa lebih banyak menerima pesan yang bersifat verbal, sedangkan penafsiran siswa terhadap pesan verbal akan memunculkan banyak versi,

sehingga menyebabkan kegagalan dalam penyampaian pesan. Kegagalan tersebut terjadi apabila siswa tidak mampu untuk memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat, ataupun diamati. Semakin banyak verbalisme maka akan semakin abstrak pemahaman yang diterima. Hamalik (2010).

Berdasarkan paparan diatas, tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 di kelas V SDN 03 Pontianak Kota dari aspek desain dan 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 di kelas V SDN 03 Pontianak Kota di lihat dari aspek materi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang merupakan metode penelitian yang digunakan dengan tujuan menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada salah satu media yang memperhatikan tahapan – tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) lebih jelas dan terperinci sehingga mudah dilakukan.

Menurut Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE terdiri dari 5 fase atau tahapan, ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran, yaitu: analisis kebutuhan, perancangan atau desain, pengembangan, penerapan atau implementasi dan evaluasi (Sugiyono, 2018). Model ini dapat digunakan secara luas untuk beberapa jenis pengembangan produk, yaitu sebagai bahan ajar, media metode pembelajaran, model dan strategi pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar dan diuji cobakan.

Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan (*development*) hal ini dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan keterbatasan biaya serta keterbatasan kemampuan peneliti untuk melakukan implementasi dan evaluasi dimana pada tahap implementasi dan evaluasi perlu dilakukan uji coba lebih dari satu kali dengan subjek penelitian yang berbeda-beda. Pada penelitian ini, tahap implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) hanya dilakukan di satu sekolah yaitu SDN 03 Pontianak Kota.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap analisis

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi yang dipaparkan sebagai berikut.

a. Analisis kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan dilaksanakan melalui tahap wawancara dengan guru wali kelas V menurut hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 03 Pontianak Kota pada bulan September 2022, menghasilkan beberapa data terkait dengan sumber belajar di sekolah dan kondisi selama proses pembelajaran tatap muka. Peneliti mendapatkan data selama melakukan pengumpulan dokumentasi berupa sumber belajar di sekolah yang digunakan oleh guru kelas V Sekolah Dasar 03 Pontianak Kota, wawancara guru kelas V Sekolah Dasar 03 Pontianak Kota. Dan ditemukan bahwa sumber belajar yang digunakan pembelajaran yang dilakukan secara langsung menyebabkan masalah seperti penyampaian materi atau pelajaran sangat sulit karna pada tahap analisis proses perencanaan belajar, peneliti menganalisis pembelajaran tematik pada siswa kelas V, dibutuhkan kerja ekstra bagi guru untuk menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam satu subtema pembelajaran.

b. Analisis kurikulum

Pembelajaran saat ini memakai kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan dengan menetapkan kompetensi Inti (KI) serta Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi mana di video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan dalam video pembelajaran dan untuk mendapatkan gambaran awal untuk merancang video pembelajaran.

c. Analisis materi

Pada analisis materi, peneliti memilih materi yang ada pada kelas V, yaitu, tema 4 subtema 3 pembelajaran 1, khusus nya mtateri sistem peredaran darah yang berfokus pada materi IPA yang akan dikembangkan penyusunan materi pelajaran dimulai dari membuat dan menyusun capaian pembelajaran dan tujuan

pembelajaran. Peneliti juga menentukan materi sistem peredaran darah pada mata pelajaran IPA, Tema 4, Subtema 3, dan Pembelajaran 1 sebagai isi materi dalam video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tersebut yang dapat diakses di youtube atau digunakan pada handphone/laptop sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi mudah dan menarik bagi peserta didik.

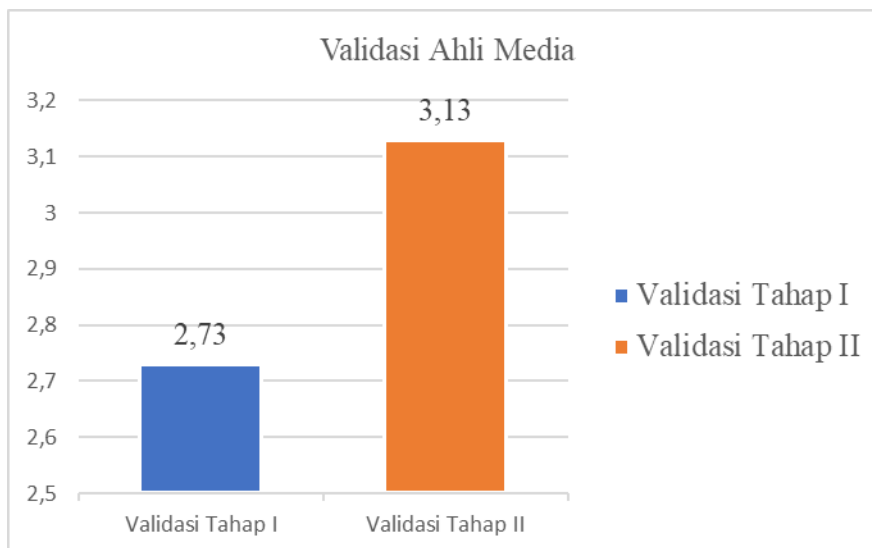
Sebelum merancang rangkaian-rangkaian yang ada pada video pembelajaran peneliti terlebih dahulu memperkirakan waktu, tema, subtema, mata pelajaran dan materi yang tentunya di analisis dari buku, guru dan siswa, kemudian peneliti menentukan Tema 4, Subtema 3, Pembelajaran 1, khususnya materi sistem peredaran darah. Untuk itu berdasarkan informasi yang diperoleh maka peneliti akan melanjutkan ke tahap perancangan (*design*).

2. Tahap perancangan

Dalam merancang video pembelajaran pengembangan video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar dibutuhkan pengumpulan bahan serta informasi seperti gambar, materi, ikon yang mendukung, penyusunan soal, serta pemilihan warna yang sesuai dengan tampilan gambar ikon lainnya. Produk video pembelajaran yang dikembangkan dirancang sesuai dengan memenuhi kelayakan, keakuratan, kejelasan, dan penyajian serta tampilan rancangan yang menarik.

3. Tahap pengembangan

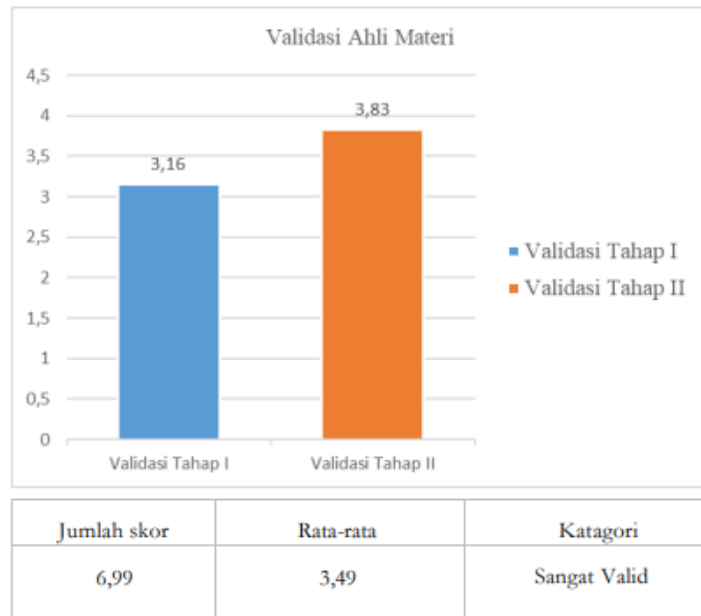
Uji validitas produk dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan produk yang telah dikembangkan. Pengujian validitas produk video pembelajaran ini menggunakan angket yang dikembangkan oleh peneliti dan sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Hasil uji validitas pengembangan video pembelajaran dilakukan dalam 2 tahap menurut, ahli media, ahli materi. Tahap uji media tahap 1 dan tahap 2 disajikan pada gambar 1.



Jumlah skor	Rata-rata	Katagori
5,73	2,93	Valid

Gambar 1. Data hasil rekapitulasi ahli mediai dilihat dari aspek media pada video pembelajaran

Kegiatan validasi produk oleh ahli media dilihat dari aspek desain dilakukan dengan memberikan 23 buah pernyataan dengan skor tertinggi untuk setiap pernyataan adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan hasil validasi pada tahap pertama, media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar memperoleh skor total 63 dari total skor maksimal 92 dengan perolehan rata-rata 2,73 yang termasuk pada kategori “valid”. Produk media video pembelajaran yang telah divalidasi kemudian dilakukan revisi untuk selanjutnya dilakukan validasi tahap dua. Pada validasi tahap dua, diperoleh skor total 72 dari total skor maksimal 92 dengan perolehan rata-rata 3,13 yang termasuk pada kategori “ valid”. Berdasarkan nilai rata-rata validasi oleh ahli media pada produk media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tahap pertama dan tahap kedua, diperoleh jumlah skor 5,73 sehingga diperoleh skor rata-rata 2,93 yang termasuk pada kategori “valid”.



Gambar 2. Data hasil rekapitulasi ahli materi dilihat dari aspek materi pada video pembelajaran.

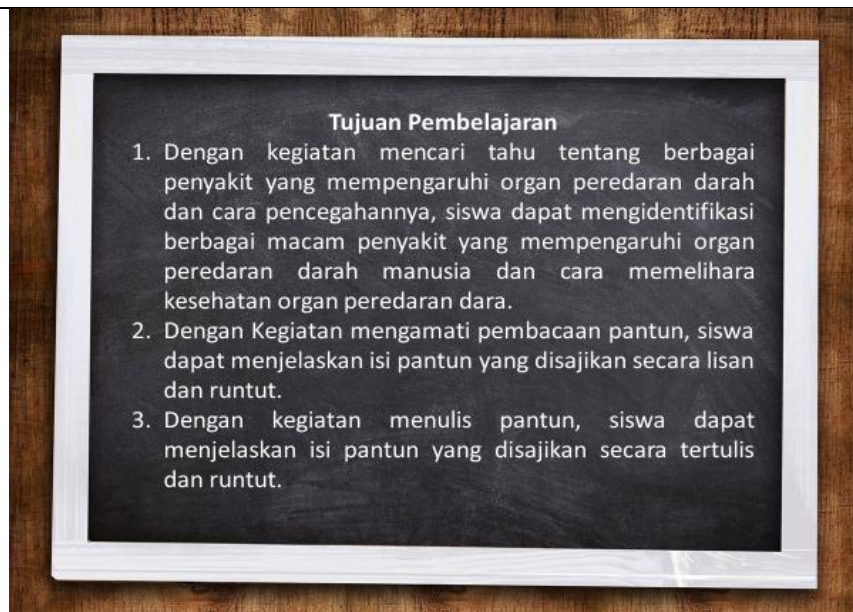
Kegiatan validasi produk oleh ahli materi dilihat dari aspek materi dilakukan dengan memberi 18 buah pernyataan dengan skor tertinggi untuk setiap pernyataan adalah 4 dan skor terendah adalah 1. Berdasarkan hasil validasi pada tahap pertama, media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar memperoleh skor total 57 dari total skor maksimal 72 dengan perolehan rata-rata 3,16 yang termasuk pada kategori “valid”. Produk media video pembelajaran yang telah divalidasi kemudian dilakukan revisi untuk selanjutnya dilakukan validasi tahap dua. Pada validasi tahap dua, diperoleh skor total 69 dari total skor maksimal 72 dengan perolehan rata-rata 3,83 yang termasuk pada kategori “sangat valid”. Berdasarkan nilai rata-rata validasi oleh ahli materi pada produk media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tahap pertama dan tahap kedua, diperoleh jumlah skor 6,99 sehingga diperoleh skor rata-rata 3,49 yang termasuk pada kategori “sangat valid”.

Adapun hasil pengembangan produk Adapun hasil pengembangan produk video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak Kota. Disajikan pada gambar 3:

Video Pembelajaran



Tampilan cover media video pembelajaran



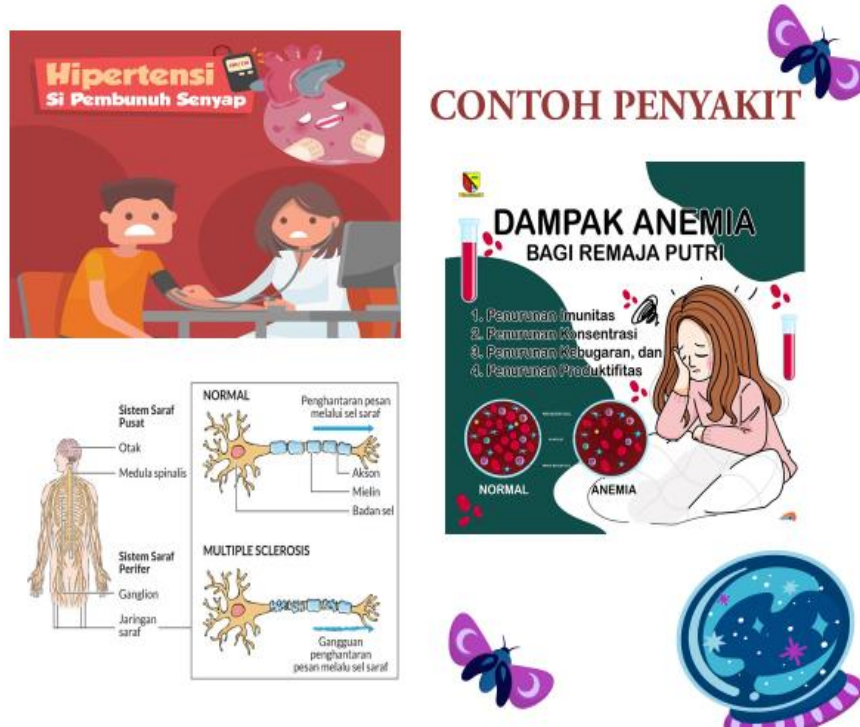
Penjelasan Tujuan Pembelajaran



Tampilan halaman pendahuluan



Tampilan halaman materi peredaran darah



Tampilan contoh penyakit

No.	Nama Gangguan	Penyebab
3.	<p>Varises</p>  <p>Varises</p>	
4.	<p>Anemia</p>  <p>Anemia</p>	

Tampilan penyebab penyakit



Tampilan cara pencegahan

Ayo Belajar Pantun

Mengidentifikasi Ciri-Ciri dan Jenis Pantun

VP T4 St3
Muatan Bahasa Indonesia

Ayo, amati pantun berikut!

**Hari Minggu pergi ke dokter gigi
Pergi ke dokter bersama Olga
Bangunlah pagi setiap hari
Jangan lupa berolahraga**

Apa ciri-ciri pantun tersebut?

Apa jenis pantun tersebut?

Tampilan halaman pembelajaran pantun



Tampilan halaman materi pantun

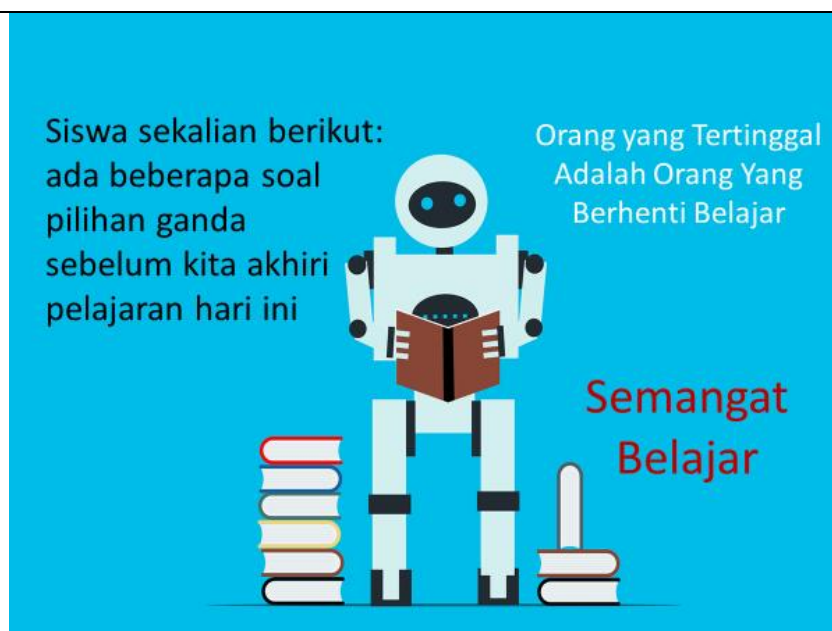
Perhatikan contoh pantun anak-anak berikut!

Pergi berenang siang-siang
Kolamnya ada di dekat taman
Hatiku senang juga riang
Mendapat hadiah dari teman

Pakai gelang di tangan kanan
Gelangnya terbuat dari tali
Ayah pulang bawa mainan
Aku sungguh senang sekali

Ceritakan ciri-ciri pantun tersebut?

Tampilan halaman soal pantun

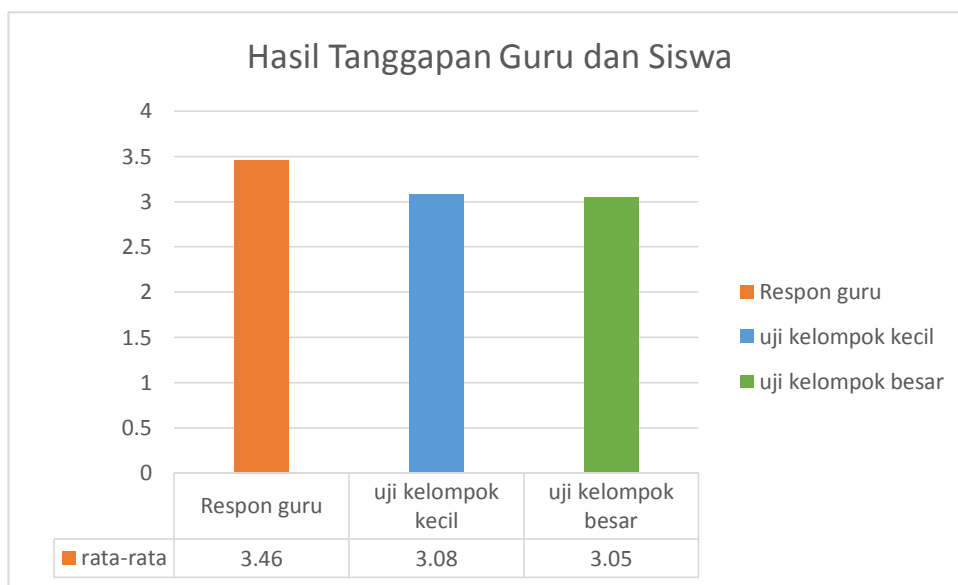


Tampilan halaman Soal

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, dan ahli materi, video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak Kota yang dilakukan dalam 2 tahap ini memperoleh hasil kualifikasi yang sangat baik. Hal tersebut diperoleh dari beberapa aspek yaitu, 1) Ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi yang disajikan dalam video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak 2) penggunaan petunjuk yang jelas, telah memiliki desain yang menarik, bacaan yang jelas dan menarik. 3) dan penggunaan aspek tata bahasa sudah memerhatikan beberapa hal seperti ketepatan penggunaan bahasa, pemilihan kata, dan penggunaan bahasa sesuai pemahaman siswa kelas V. Setelah melewati uji ahli, kemudian produk diujicobakan dengan melakukan uji kelompok kecil dengan melibatkan 7 orang peserta didik kelas V dan uji kelompok besar dengan melibatkan 28 orang peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,08 dengan kualifikasi layak. Dan berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,05 dengan kualifikasi layak. Pemerolehan kualifikasi layak ini dikarenakan dalam pembuatan dalam video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak sudah memerhatikan kemenarikan produk dan penggunaan produk kepada peserta didik sehingga produk dapat digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Pada pengembangan ini untuk menghasilkan produk, peneliti menggunakan ADDIE dengan melakukan 3 langkah dari 5 langkah penelitian.

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, pengembangan dalam video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak, penelitian dan pengembangan memiliki dua tujuan. Tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah mengembangkan pengembangan dalam video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak yang memenuhi kriteria valid serta untuk mengetahui kelayakan produk. Tujuan kedua dalam pengembangan ini adalah untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap kemenarikan dalam video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak.



Gambar 4. Diagram Hasil Tanggapan Guru dan Siswa

Hasil uji coba respon dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar Adapun hasil uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata sebesar 3,08 dengan kriteria “layak” dan pada uji kelompok besar mendapatkan rata-rata skor 3,05 dengan kriteria “layak” dan skor dari pendidik sebesar 3,46 dengan kategori “sangat layak”.

Pembahasan

Penelitian pengembangan video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Pada pengembangan ini untuk menghasilkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE terdiri dari 5 fase atau tahapan, ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran, yaitu: analisis kebutuhan, perancangan atau desain, pengembangan, penerapan atau implementasi dan evaluasi (Sugiyono, 2018).

Penelitian ini mengembangkan produk berupa video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak yang digunakan sebagai pendamping pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar, produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang terdapat pada buku peserta didik IPA pada tema 4 kelas V. Video pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa atau guru sebagai bahan literasi atau materi tambahan yang menarik, temuan pada penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar dapat dimanfaatkan dan layak digunakan pada proses pembelajaran pada siswa sekolah dasar, menengah atau atas. Belajar melalui video akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, juga memudahkan peserta didik memahami konteks mata pelajaran (Parlindungan, Mahardika & Yulinar, 2020; Ario & Asra, 2019; Hadi, 2017; Yudianto, 2017; Fauziyyah, 2019).

Studi-studi tentang media video pembelajaran sebagai media belajar siswa, dalam prosesnya ada beberapa aspek yang harus dipahami oleh guru dalam menyajikan video sebagai media pembelajaran, yaitu penyajian materi yang benar, teknik penyampaian yang tepat, produksi video dengan kualitas yang optimal, dan keterampilan pembuatan video sesuai perkembangan terkini. Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Video merupakan contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian materi pelajaran, untuk membuat video pembelajaran ada hal-hal yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah aspek-aspek pengajaran. Yaitu menarik perhatian, menyebutkan tujuan pembelajaran, menstimulasi, menyajikan materi, menyediakan bimbingan pembelajaran, dan memberikan umpan balik.

Hasil observasi yang sudah dilakukan terhadap media video pembelajaran yang diterbitkan penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang tertarik dengan media video

pembelajaran, dikarenakan sebagai media video pembelajaran siswa cukup dengan menonton, dengan video yang bergambar, berwarna dan terdapat suara penjelasan materi yang dapat membantu siswa dalam proses belajar, serta siswa dapat mengulangi dimanapun dan kapanpun dengan bantuan alat seperti handphone. Adapun rincian pembahasannya akan dibahas sebagai berikut. Dari temuan pada tahap analisis diketahui bahwa mayoritas siswa senang dengan menonton video dengan siswa menyukai kegiatan menonton video ini, menerapkan menonton video pembelajaran secara ekstensif untuk belajar melalui video bukanlah tugas yang membebani karena mereka telah terbukti memiliki motivasi internal untuk menonton video. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Prihartantan, 2015), dalam hal ini video pembelajaran adalah media yang dapat mempermudah siswa dalam belajar. Sayangnya, meskipun para siswa mengaku senang menonton video, ada beberapa kesulitan dalam proses pembuatan video pembelajaran hal ini membutuhkan kreativitas, waktu, biaya dan alat pendukung. Menurut guru kelas V, video pembelajaran tematik adalah permasalahan bagi guru dalam membuat video pembelajaran. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak. (Arsyhad, 2014).

Pada tahap pertama, yaitu analisis penelitian dan pengumpulan data, peneliti meneliti dan menganalisis data berupa kebutuhan, kurikulum, dan materi. Pada tahap kedua, yaitu perencanaan, peneliti melakukan perumusan capaian pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, komponen produk, dan daftar rujukan materi dalam pembuatan produk video pembelajaran. Peneliti melakukan perancangan desain meliputi cover video pembelajaran, bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup. Rancangan produk dibantu dengan aplikasi dan gambar-gambar di internet. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli, selanjutnya melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang didapat dari para ahli sehingga video pembelajaran yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Pada tahap selanjutnya, yaitu uji coba awal lapangan dan revisi, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil sebanyak 7 orang peserta didik pada kelas V SDN 03 Pontianak Kota dan guru kelas untuk melihat respon pendidik dan peserta didik dan melakukan revisi. Lalu tahapan selanjutnya uji coba lapangan, peneliti melakukan uji coba kelompok besar dengan 28 orang peserta didik pada kelas V SDN 03 Pontianak Kota bersama guru kelas untuk melihat respon peserta didik dalam menilai video pembelajaran dilihat dari aspek penggunaan,. Tahap terakhir yaitu revisi produk operasional.

Uji validitas diperlukan dalam mengetahui tingkat validitas video pembelajaran yang telah dikembangkan. Menurut Nieveen dalam (Ahmad Fauzan, Plomp, & Gravemeijer, 2013) menyatakan bahwa, “the component of material should be based on state the art knowledge (content validity) and all component should be consistently linked to each other (consturct validity)”. Hal tersebut bisa dipahami kualitas produk dapat dikatakan valid yaitu dengan melihat keterkaitannya, serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut. Dan dengan demikian kriteria kevalidan mencakup validitas media dan materi, yaitu kekesuaian komponen-komponen yang melandasi pembuatan produk.

Berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan menurut hasil review ahli materi, ahli media, hasil tanggapan guru dan siswa secara keseluruhan produk video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak berhasil dikembangkan dan mendapat kualifikasi sangat baik. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan guru sebagai pendamping pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan, serta menambah sumber belajar yang kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa produk video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak sangat layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli dengan nilai rata-rata sebesar 3,49 dari ahli materi dengan kategori “sangat baik”, 2,93 dari ahli media dengan kategori “sangat baik”, Produk video pembelajaran sebagai suplemen bahan ajar tema 4 kelas V SDN 03 Pontianak memperoleh tanggapan dengan kategori “sangat baik” dari kegiatan uji coba peserta didik kelas V sekolah dasar dengan perolehan rata-rata sebesar 3,46 dari respon guru kelas dan 3,08 pada kegiatan uji coba kelompok kecil dan 3,05 pada kegiatan kelompok besar pada kegiatan uji coba lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andina, E. (2012). *Buku Digital dan Pengaturannya*. Jakarta: Pusat Pengkajian, Pengolahan Data dan Informasi Sekretariat Jenderal Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia, 2:1, hal: 79-95.
- Arsyhad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

- Daryanto. (2013). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fauzan, A., Plomp, T., & Gravemeijer, K. (2013). The development of an rme-based geometry course for Indonesia primary schools. In T. Plomp, & N. Nieveen (Eds.), *Educational design research – Part B: Illustrative cases* (pp. 159-178). Enschede, the Netherlands: SLO, 159-178. Diunduh di <https://pure.tue.nl/ws/files/3900348/23590380570408.pdf>
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; PT Bumi Aksara
- Hartini, S., Firdausi, S., Misbah, M., & Sulaeman, N. F. (2018). The Development of physics teaching materials based on local wisdom to train saraba kawa character. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 130–137. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14249>
- Huda, dkk. (2021). Designing Educational Game to Increase Environmental Awareness. *ijet*, 16(15), 181-192. <https://online-journals.org/index.php/ijet/article/view/22661/9699>
- Javanisa, A. dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Sekolah Penggerak Terhadap Motivasi Peserta Didik. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1), 34-47. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://osf.io/mbz3r/download&ved=2ahUKEwj6qTq08P7AhXg9XMBHSzDCFAQFnoECBsQAQ&usq=AOvVaw2wk_3AjNgzer_KqDBDYE5D
- Lenggogeni, Lenny. 2021. “Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV”. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase> . *Creative of Learning Students*
- Naryatmojo, D. L. (2019). Internalization the Concept of Local Wisdom for Students in the Listening Class. *AWEJ*. 10(1), 382-394. <https://doi.org/10.24093/awej/vol10no1.31>
- Parlindungan, Doby Putra, Galang Pakarti Mahardika, Dita Yulinar. “*Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis HOTS Sebagai Bekal Generasi Abad 21 di Masa Pandemi.*” Vol.9 No. 1 (2021)
- Prihartantan, Widayat. 2015. Teori-teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*. Volume 1 No. 83
- Qonita, M. S. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V”. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/>
- Shiratuddin, N., Landoni, M., Gibb, F., et al. (2006). E-book Technology and its potential application in distance Education. *Journal of Digital Information* 3 (4). Sumber <https://journals.tdl.org/jodi/index.php/jodi/article/view/90/89>.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wenno, dkk. (2022). The Development of Physics Learning Tools to Improve Critical Thinking Skills. *IJERE*, 11(2), 863-869. [10.11591/ijere.v11i2.21621](https://doi.org/10.11591/ijere.v11i2.21621)
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.