

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MIN 20 Banjar yang beralamatkan Jl. Beringin Rt. 04 Rw. 02, desa Tambak Sirang Darat, kecamatan Gambut, kabupaten Banjar, provinsi Kalimantan Selatan. Madrasah ini didirikan pada tanggal 27 Desember 1957 oleh Yayasan Asy-Syuhada, yang sekarang dipimpin oleh kepala sekolah bernama Dra. Hj. Pahnur Laila Hayati, S.Pd.I.

Sekolah ini memiliki visi untuk mencetak siswa yang berilmu pengetahuan, beriman dan berakhlak mulia. Selain visi, sekolah ini juga memiliki misi untuk meningkatkan penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, juga bimbingan dan penyuluhan, serta meningkatkan hubungan kerjasama dengan orang tua siswa, masyarakat, ketatausahaan, rumah tangga sekolah, dan perpustakaan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 29 Oktober 2021 sampai dengan 29 Desember 2021 meliputi masa validasi media, uji coba terbatas, perbaikan media pembelajaran hingga penyusunan laporan akhir.

B. Hasil Penelitian Dan Pengembangan

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media video pembelajaran tematik pada materi sumber daya alam menggunakan aplikasi *kinemaster pro* untuk kelas IV SD/MI. Adapun dalam penelitian ini digunakan langkah-langkah menurut model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan dan pembuatan produk, uji coba, dan evaluasi.

a. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi pra lapangan dalam kegiatan wawancara dengan guru kelas IV. Kegiatan ini dilakukan pada Juli 2021.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara terhadap guru kelas IV MIN 20 Banjar Ibu Awaliyah, S.Ag., M.Pd.I. Hasil wawancara yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dan kurang memahami materi sumber daya alam yang dianggap sulit, susah dipahami, serta terdapat contoh-contoh benda yang sulit dijelaskan pada materi tersebut. Hal ini juga didasari karena pembelajaran hanya menggunakan buku teks, guru juga masih menggunakan metode ceramah dan apalagi proses pembelajaran masih dalam kondisi pandemi, sehingga proses pembelajaran hanya berpedoman pada guru dan buku teks. Penggunaan media video pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi sumber daya alam. Media video pembelajaran dapat membantu menjelaskan materi sumber daya

alam pada saat pembelajaran *online* ataupun pembelajaran tatap muka karena dapat digunakan di kelas ataupun digunakan di rumah juga tersedia animasi, gambar, teks, soal latihan dan lain-lain.

Berdasarkan hasil analisis, maka peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media video pembelajaran tematik agar peserta didik tidak bosan belajar dengan pembelajaran yang hanya berpedoman pada guru dan buku teks. Pembelajaran *online* bisa jadi lebih menarik, membuat peserta didik semangat belajar menggunakan media video pembelajaran ini. Sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas *proyektor* yang memungkinkan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran saat pembelajaran tatap muka berlangsung.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahap dalam membuat rancangan isi media video pembelajaran dan membuat rancangan tampilan media video pembelajaran. Pada tahap rancangan isi ini menjelaskan mengenai rancangan isi materi tematik dan sistem evaluasi yang berupa soal latihan. Media video pembelajaran terdiri dari beberapa menu, diantaranya : intro, petunjuk, KI KD, indikator, materi, evaluasi, dan profil.

Ada beberapa aplikasi yang diperlukan untuk mengembangkan media video pembelajaran ini antara lain sebagai berikut:

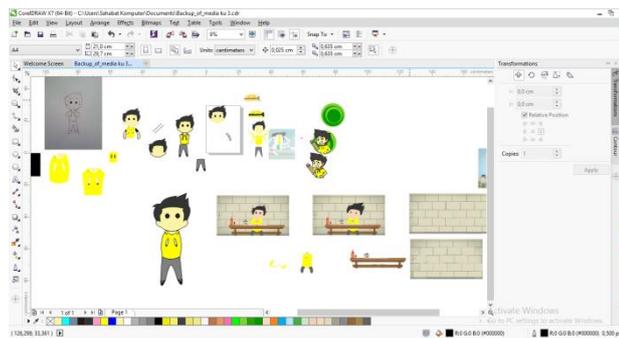
1) *Kinemaster Pro*

Aplikasi *Kinemaster Pro* merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk mengedit video pembelajaran. Tahap penggabungan semua bahan yang sudah

didesain dan dikumpulkan lalu “dijahit” menjadi satu dan “dipercantik” dengan fitur yang ada di aplikasi *Kinemaster Pro* ini.

2) *Corel Draw*

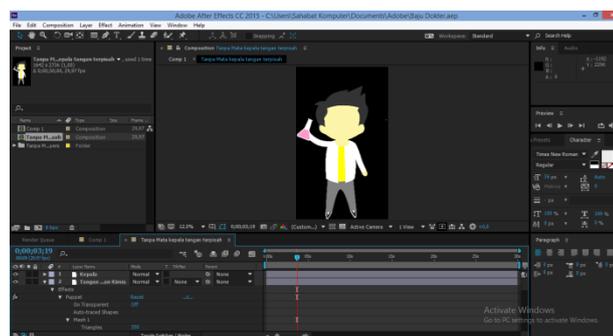
Corel Draw merupakan aplikasi digunakan peneliti untuk membuat desain gambar dan tokoh utama dalam tampilan media video pembelajaran. Tampilan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Tampilan *Corel Draw*

3) *Adobe After Effects*

Adobe After Effects merupakan aplikasi yang digunakan untuk menggerakkan animasi tokoh utama. Gambar tersebut digerakkan lalu disimpan dalam bentuk video green screen. Tampilan aplikasi seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 4.2 Tampilan *Adobe After Effects*

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media video pembelajaran yang sudah jadi. Pembuatan dimulai dengan merekam audio untuk mengisi suara video. Perekaman ini menggunakan menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* dari *smartphone* peneliti. Peneliti merekam audio secara terpisah setiap *scene*. Tahap selanjutnya adalah membuka aplikasi *Corel Draw* kemudian menggambar tokoh utama dan dianimasikan menggunakan *Adobe After effect*. Properti dan *setting background* disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Setelah *background*, tokoh, dan properti selesai dipilih, langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi *Kinemaster Pro* untuk menganimasikan gambar yang telah dibuat tadi mengikuti alur cerita pada naskah dan audio yang telah direkam sebelumnya.

Tahap selanjutnya yaitu menambahkan pengisi suara untuk audionya ditambahkan juga *backsound* lagu yang menggambarkan suasana pada video. Kemudian *backsound* dan suara animasi diatur sedemikian rupa sehingga enak didengar. Lalu ditambahkan transisi dan *filter* agar tampilan jadi lebih menarik. Dan terakhir semua *scene* dicek kembali dan diselaraskan dengan narasinya agar menjadi video pembelajaran yang utuh.

1) Tampilan *Opening*



Gambar 4.3 *Opening* video

Tampilan pembuka ini berisikan tema, subtema, dan judul materi yang akan disajikan. Tampilan berdurasi 10 detik ini memiliki suara *backsound* tanpa adanya suara narasi.

2) Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 4.4 petunjuk penggunaan video

Tampilan petunjuk penggunaan di dalamnya berisikan petunjuk tentang menu yang tersedia dan terdapat daftar waktu.

3) Tampilan Kompetensi Inti



Gambar 4.5 Kompetensi inti

Tampilan ini berisikan rincian dari kompetensi inti yang dijadikan acuan bahan dalam menentukan materi pembelajaran yang akan dimuat ke dalam media video pembelajaran. Kompetensi inti tersebut diambil berdasarkan buku Tematik kelas IV SD/MI. Tampilan berdurasi 10 detik dengan *background* dan suara narasi hanya pada judul.

4) Tampilan Kompetensi Dasar

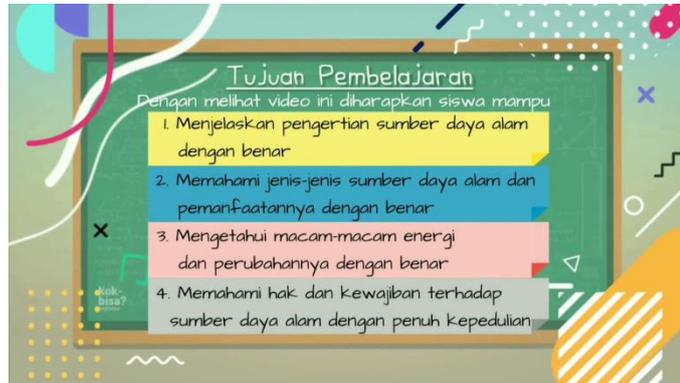


Gambar 4.6 Kompetensi dasar

Tampilan ini berisi tentang kompetensi dasar pada pembelajara Tematik kelas IV SD/MI. Kompetensi dasar yang dicantumkan adalah yang ada kaitannya dengan pokok bahasan pada video ini. Tampilan berdurasi 10 detik ini memiliki

suara *background* dan suara narasi hanya pada judul. Kompetensi dasar yang dicantumkan pada halaman ini telah diadaptasi dan disesuaikan dengan kebutuhan serta batasan peneliti dalam pengembangan media video pembelajaran.

5) Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.7 Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang dimuat telah disesuaikan dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Tujuan pembelajaran ini dikembangkan dari kompetensi dasar yang telah ditentukan. Tampilan yang berdurasi 10 detik ini memiliki *background* dan dilengkapi dengan suaranya narasi pada keempat poin indikator.

6) Tampilan Perkenalan



Gambar 4.8 Perkenalan tokoh utama

Tampilan ini adalah pengenalan tokoh utama dalam video. Tokoh utama akan memberitahu tentang materi yang akan dibawakan dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat belajar. Tampilan ini berdurasi 15 detik dilengkapi musik dan suara narasi.

7) Tampilan Materi Sumber Daya Alam



Gambar 4.9 Materi sumber daya alam

Tampilan materi sumber daya alam yang dijelaskan oleh tokoh utama. Selain teks materi terdapat juga contoh gambar dan animasi menarik yang sesuai materi yang diberikan. Tampilan ini juga terdapat musik dan suara narasi.

8) Tampilan Materi Perubahan Energi



Gambar 4.10 Materi perubahan energi

Tampilan ini menjelaskan tentang perubahan energi yang berkaitan dengan sumber daya alam. Materi yang disajikan dan ilustrasi gambar sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Tampilan ini dilengkapi musik dan suara narasi.

9) Tampilan Materi Hak dan Kewajiban



Gambar 4.11 Materi hak dan kewajiban

Tampilan ini berisikan materi hak dan kewajiban yang telah disesuaikan agar terkait materi sumber daya alam saja. Materi yang disajikan dibuat sederhana dan menarik perhatian siswa. Tampilan ini terdapat gambar dan animasi terkait materi juga terdapat musik serta suara narasi.

10) Tampilan Simpulan



Gambar 4.12 Simpulan pembelajaran

Tokoh utama mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tampilan ini berisikan musik dan suara narasi.

11) Tampilan Soal Latihan



Gambar 4.13 Soal latihan

Tampilan ini tidak ada narasi yang dibacakan. Di sini peserta didik diminta memperhatikan soal dan jawabannya. Soal latihan dalam tampilan ini untuk melatih dan mengetahui kemampuan peserta didik terhadap materi sumber daya alam. Durasi setiap *scene* pada sola latihan ini adalah 10 detik.

12) Tampilan Penutup



Gambar 4.14 Penutup video

Tampilan ini tokoh utama menyapa peserta didik dan menutup video pembelajaran. Juga kembali memberi semangat kepada peserta didik agar tetap semangat belajar.

13) Tampilan Profil



Gambar 4.15 Profil penyusun

Profil adalah bagian video yang menampilkan biodata dan foto dari peneliti dan para ahli.

d. Hasil Validasi Produk

Media video pembelajaran yang sudah dirancang dan dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh dosen ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator dengan tujuan untuk mengetahui apakah media video pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan di sekolah. Tahap validasi ini dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk awal yang telah dibuat. Berdasarkan hasil validasi materi, dapat diketahui kualitas materi dari media video pembelajaran yang dikembangkan. Produk

pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video. Paparan hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat. Data hasil validasi oleh ahli materi/isi akan dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1. Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Pernyataan	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Kesesuaian KI dan Tujuan Pembelajaran		√			
2.	Kejelasan petunjuk belajar			√		
3.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	√				
4.	Pemberian latihan		√			
5.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	√				
6.	Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri		√			
7.	Pembelajaran yang disajikan memperhatikan perbedaan individu		√			
8.	Kesesuaian materi	√				
9.	Keruntutan materi	√				
10.	Kedalaman materi	√				
11.	Kemenarikan materi	√				
12.	Kemudahan materi untuk dipahami	√				
13.	Pemberian evaluasi		√			
14.	Ketepatan tata bahasa		√			

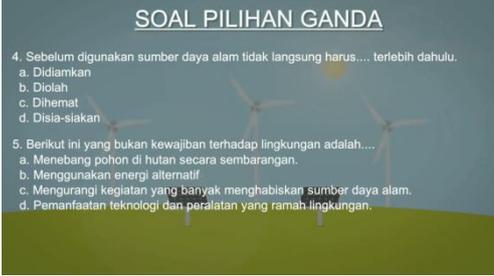
Lanjutan Tabel 4.1.

No	Pernyataan	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
15.	Keefektifan penggunaan kalimat		√			
Jumlah frekuensi		7	7	1		
Jumlah skor		35	28	3		
Total jumlah skor		66				
Rata-rata		4,4				
Persentase		88%				
Kriteria		Sangat Valid				

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah cukup, baik dan sangat baik. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 66 dan rata-rata skor adalah 4,4. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.8 menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli materi memberikan kesimpulan bahwa media video pembelajaran ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai komentar dan saran.

Berdasarkan validasi ahli materi tersebut, menyatakan media video pembelajaran mencapai kriteria “sangat baik”, namun masih memerlukan perbaikan di beberapa bagian sesuai dengan komentar dan saran. Maka peneliti akan memaparkan bagian-bagian yang perlu diadakannya perbaikan agar media video pembelajaran lebih baik lagi. Berikut bagian-bagian yang direvisi:

Tabel 4.2. Revisi dari Ahli Materi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Banyak narasi menggunakan kalimat “dan lain Sebagainya”.</p>	<p>Kalimat “ dan lain sebagainya” dihindari dan disesuaikan kalimat menjadi sejenisnya. Agar tidak mempengaruhi kemakna jenis lainnya.</p>
<p>Tidak adanya petunjuk penggunaan media.</p>	<p>Ditambahkan petunjuk penggunaan media.</p> 
<p>Evaluasi pembelajaran disesuaikan ranah kognitifnya dengan kelas tinggi.</p> 	<p>SOAL PILIHAN GANDA</p> <p>5. Agar sumber daya alam tidak rusak maka setiap warga negara mempunyai kewajiban menjaga kelestarian sumber daya alam. Kita bisa membantu menghemat bahan bakar fosil dengan cara....</p> <p>a.  b. </p> <p>c.  d. </p>

2) Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran berupa media pembelajaran berbentuk video. Validasi pada ahli media dilakukan oleh Bapak Moh. Iqbal Assyauqi, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam desain media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat. Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli media akan dipaparkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan/Aspek Penilaian	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Keterbacaan teks	√				
2.	Penggunaan bahasa	√				
3.	Penggunaan warna	√				
4.	Tampilan layar dan media	√				
5.	Penggunaan sound effect		√			
6.	Kejelasan suara		√			
7.	Daya tarik media	√				
8.	Pengucapan dan intonasi suara		√			
9.	Penggunaan tokoh	√				
10.	Durasi video	√				
11.	Kualitas video	√				
12.	Kemudahan penggunaan media	√				
13.	Video mendukung materi	√				
14.	Gambar dalam media mendukung materi	√				
15.	Materi pembelajaran mempermudah penyampaian materi	√				

Lanjutan Tabel 4.3.

No	Pernyataan/Aspek Penilaian	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
16.	Daya tarik siswa terhadap media	√				
Jumlah frekuensi		13	3			
Jumlah skor		65	12			
Total jumlah skor		77				
Rata-rata		4,8				
Persentase		96%				
Kriteria		Sangat Valid				

Berdasarkan hasil validasi ahli materi menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh adalah 77 dan rata-rata skor adalah 4,8. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.8 menunjukkan kriteria sangat valid, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari ahli media. Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli media memberikan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis android ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.

Tabel 4.4. Revisi dari Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Perpaduan warna <i>font</i> hijau dan hitam agak menyakitkan mata.</p> 	<p><i>Font</i> dipadukan dengan gradasi warna hijau.</p> 
<p>Pemilihan warna pada <i>font</i> jangan warna kuning karena latarnya sudah putih.</p> 	<p>Warna disesuaikan dengan warna yang kontras dengan <i>background</i>.</p> 
<p>Tidak ada narasi pada bagian KI, KD, dan tujuan pembelajaran.</p>	<p>Suara narasi ditambahkan pada bagian KI, KD, dan tujuan pembelajaran.</p>
<p>Suara narator tidak terlalu jelas</p>	<p>Suara narator direkam ulang dan hasilnya baik dan jelas.</p>

Lanjutan Tabel 4.4.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tidak ada video profil penyusun	

e. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah media video pembelajaran ini direvisi dengan baik yaitu melakukan implementasi kepada peserta didik dengan menggunakan media video pembelajaran. Implementasi dilakukan di MIN 20 Banjar, tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media video pembelajaran yang telah dikembangkan dengan cara memberikan angket kepada peserta didik.

f. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan sehingga dapat disimpulkan media yang telah dikembangkan layak atau tidak digunakan.

Adapun respon peserta didik terhadap media video pembelajaran secara menyeluruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Analisis Respon Peserta Didik

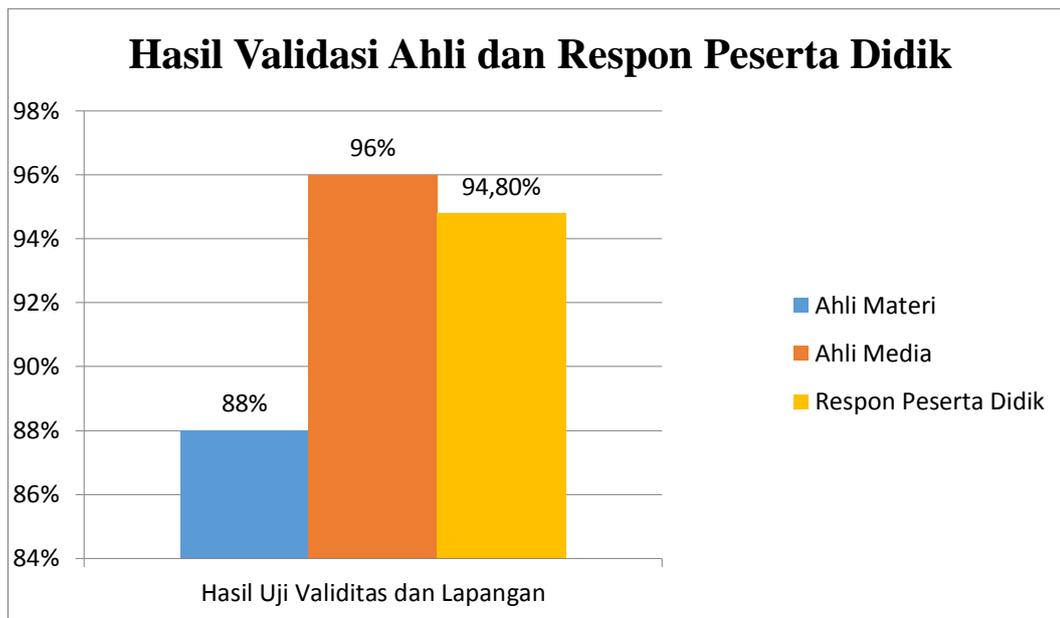
No	Pernyataan	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Materi pelajaran yang disampaikan dengan media video pembelajaran tematik mudah untuk dipahami	4	1	0	0	0
2.	Contoh soal pada media video pembelajaran tematik mudah untuk dipahami	3	2	0	0	0
3.	Teks pada media video pembelajaran mudah dibaca	3	2	0	0	0
4.	Saya merasa lebih senang untuk belajar tematik setelah menggunakan media video pembelajaran	5	0	0	0	0
5.	Saya berminat belajar tematik menggunakan media video pembelajaran ini	5	0	0	0	0
6.	Media video pembelajaran tematik membuat saya bersemangat mengikuti pelajaran	5	0	0	0	0
7.	Saya merasa lebih tertarik memperhatikan materi dengan diiringi musik	2	3	0	0	0
8.	Saya merasa lebih tertarik belajar tematik dengan media video pembelajaran dari pada menggunakan buku	2	3	0	0	0
9.	Saya belajar banyak materi baru dari media video pembelajaran tematik yang disajikan	5	0	0	0	0

Lanjutan Tabel 4.7.

No	Pernyataan	Pilihan Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
10.	Animasi dalam media video pembelajaran tematik ini membantu saya memahami materi	3	2	0	0	0
Jumlah frekuensi		37	13	0	0	0
Jumlah skor		185	52	0	0	0
Total jumlah skor		237				
Rata-rata		4,74				
Persentase		94,8%				
Kriteria		Sangat Baik				

Data yang diperoleh dari hasil uji coba pada peserta didik kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Berdasarkan hasil analisis data, dengan 10 indikator yang diisi oleh 5 peserta didik dimana jumlah yang memilih kategori “sangat baik” ada 37, dan kategori “baik” ada 13 yang memilih, maka didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba pada siswa dengan rata-rata skor 4,74 dan setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 3.8 didapatkan hasil kriteria “sangat baik”, sehingga secara keseluruhan media video pembelajaran tidak perlu direvisi kembali.

Berdasarkan analisis hasil validasi ahli materi, ahli media maupun respon peserta didik yang dilakukan saat uji coba lapangan menunjukkan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil wawancara dan komentar dari peserta didik juga menunjukkan ketertarikan mereka terhadap media video pembelajaran yang telah dibuat. Hasil keseluruhan penilaian validasi dan respon peserta didik dapat dilihat pada grafik berikut:



Jika dilihat dari grafik di atas dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan hasil yang positif, diantaranya dari ahli materi mendapat presentase 88%, ahli media 96% dan respon peserta didik 94,80%. Hasil menunjukkan bahwa dari penilaian ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media video pembelajaran memiliki tingkan kelayakan dan kemenarikan dengan kategori **“sangat valid”** dan **“sangat Baik”**.

C. Pembahasan

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Tahap analisis, pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi dari sekolah melalui wawancara langsung dengan guru kelas IV di MIN 20 Banjar mengenai media pembelajaran yang digunakan pada materi sumber daya alam yang digunakan di sekolah tersebut, ternyata pembelajaran sumber daya alam yang

dilakukan belum menggunakan bantuan media dalam proses belajar tetapi hanya menggunakan buku teks, metode ceramah, dan diskusi. Padahal dengan bantuan media sangat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi sumber daya alam dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Karena materi sumber daya alam merupakan materi yang bersifat susah dipahami serta terdapat banyak contoh yang jauh dari kehidupan peserta didik, sehingga membutuhkan beberapa animasi untuk menjelaskan materi tersebut. Peserta didik juga semangat dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik. Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan video, animasi, suara, gambar dan tampilan yang lebih menarik, sehingga peserta didik tidak akan bosan mengikuti proses pembelajaran.

Langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan agar bisa menjawab semua permasalahan yang didapatkan sebelumnya. Dengan melakukan perencanaan peneliti dapat menentukan hal apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sobry Sutikno yaitu perencanaan adalah salah satu syarat yang mutlak bagi setiap kegiatan pengelolaan. Jika tanpa melakukan perencanaan, maka pelaksanaan suatu kegiatan

tersebut akan mengalami kesulitan atau bahkan juga bisa mengalami kegagalan saat mencapai tujuan yang diinginkan.¹

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini peneliti mulai membuat media, seperti mengumpulkan bahan, penetapan materi dengan KI, KD, membuat atau mengembangkan gambar-gambar, video-video yang akan dimasukkan kedalam media. Secara umum komponen yang terdapat dalam media video pembelajaran terdiri dari *opening*, petunjuk penggunaan, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pengenalan, materi, simpulan, soal latihan, penutup dan profil.

2. Validasi Para Ahli Terhadap Media Video Pembelajaran

Setelah mengembangkan media, selanjutnya peneliti melakukan validasi media pada para ahli untuk memperoleh kritik dan saran dari validator. Sugiono mengatakan bahwa validitas menunjukkan suatu derajat ketepatan data sesungguhnya yang terdapat pada objek dengan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti guna mencari validitas suatu item dan kemudian mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut.² Validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media interaktif untuk digunakan di sekolah tersebut. Proses validasi media interaktif dilakukan oleh 2 validator. Validator pertama yaitu ahli materi yang melakukan penilaian terhadap aspek materi yang ada dalam media, dan validator kedua yaitu

¹ Pupuh Faturrohman & Sobry Sukitno, *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 46.

² Sugiyono, *Metode Penelitian....*, h. 177.

ahli media yang melakukan penilaian terhadap aspek media seperti kualitas audio visual dan manfaat.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan nilai perentase 88% dengan kriteria “sangat valid”. Hal ini menandakan materi yang disajikan sudah jelas dan tepat. Dengan hasil ini dapat diartikan bahwa media yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sesuai dengan pernyataan Daryanto bahwa materi pembelajaran yang terkandung dengan teori didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat.³

Selanjutnya validasi yang dilakukan oleh ahli media mengenai kualitas tampilan dan program didapatkan nilai persentase sebesar 96% yang kriterianya “sangat valid”, juga disertai dengan beberapa catatan ataupun saran seperti dalam pemilihan warna dan tampilan yang menarik. Dengan tampilan dan pemilihan warna yang menarik diharapkan dapat membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi yang dipelajari, warna juga memberi pengaruh terhadap kognitif peserta didik. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana dalam jurnalnya bahwa “warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tugas kognitif yang mempunyai kaitannya dengan memori dasar maupun tidak sadar”.⁴ Warna dianggap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan individu dalam melakukan tugas kognitif.

³ Daryanto, *Media Pembelajaran....*, h. 56.

⁴ Sawi Sujarwo & Rina Oktaviana, “*Pengaruh Warna Terhadap Short Term Memory pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang*”. PSPKIS-Jurnal Psikologi Islam Volume.3 NO.1 Juni 2017, h.40.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media Video Pembelajaran

Setelah tahap-tahap pengembangan media selesai, maka selanjutnya yang dilihat adalah respon peserta didik terhadap media. Media video pembelajaran yang sudah direvisi sesuai saran dari ahli dan guru selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik MIN 20 Banjar kelas IV. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan melalui angket terhadap semua aspek, angket terdiri dari 5 skala penilaian, yaitu 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang). Angket yang diberikan terdiri dari 10 indikator pernyataan dan diberikan kepada 5 siswa kelas IV. Hasil yang didapat adalah sangat baik dengan rata-rata 4,74 dan persentase 94,8%.

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini adalah evaluasi. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan pada proses pengembangan, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi, sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada tahap terakhir dan bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan pada tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang telah dikembangkan berdasarkan dari hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media dan

respon peserta didik. Dilihat dari penilaian validator ahli materi dan ahli media didapatkan rata-rata penilaian berturut-turut adalah (4,4) dan (4,8) Berdasarkan hasil uji coba, respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android masuk dalam kategori “sangat valid”, yakni dengan nilai rata-rata (4,74) sehingga media pembelajaran berbasis android tidak perlu direvisi lagi dan layak digunakan di sekolah. Persentase respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis android adalah 94,8%, sehingga dapat disimpulkan media video pembelajaran layak untuk digunakan.

Pengembangan media video pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *kinemaster* juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya. Seperti Vira Amelia, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang pada tema 7 Perkembangan Teknologi subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi pada pembelajaran ke 3. Hasil tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *kinemaster* rata-ratanya adalah 95% dengan kriteria sangat layak.⁵

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Fadhli Muhibuddin, pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar. Pemrosesan pada media pembelajaran berbasis video menggunakan *software Sony Vegas Pro*, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran. Hasil peniaian dari ahli materi

⁵ Amelia Vira & Arwin, “Pengembangan Media Belajar Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang*, Vol. 4 No. 2 Desember, 2020, h. 88.

memperoleh nilai 4,23 dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian ahli media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 4,31 dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan dari hasil *expert judgement* menunjukkan bahwa media ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran kelas IV.⁶

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan valid dan dapat membantu guru ataupun peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dibuktikan dari respon respon positif dan sangat baik yang didapatkan dari para ahli ataupun peserta didik.

⁶ Fadhli Muhibuddin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar", dalam *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, Vol. 3 No. 1 Januari, 2015, h. 28.