

Pengembangan Vidio Pembelajaran Interaktif Pada Tema 6 Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar

Nadhira Fananti¹, Yunika Afryaningsih², Muhammad Aqmal Nurcahyo³

Universitas Nahdlatul Ulama Kalbar, Kalimantan Barat, 78122, Indonesia^{1,2,3}

Email: nadhira.fananti07@gmail.com¹, yunika.pgsdunukalbar@gmail.com²,

muhammadaqmal.pgsdunukalbar@gmail.com³

ARTICLE INFO

Date received : 02-10-2022

Revision date : 07-10-2022

Date received : 10-10-2022

Kata Kunci:

*Kelayakan; keefektifan;
pengembangan; vidio interaktif*

Keywords:

*Appropriateness; effectiveness;
development; interactive video*

ABSTRAK

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatanbelajarr mengajar guru. Menariknya suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Video interaktif adalah tayangan gambar bergerak disertai suara yang bersifat untuk mengendalikan suatu perintah.Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga diharapkan untuk mudah dipahami. Selain menampilkan materi ajar, dalam video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media video interaktif tema 6 subtema 3 pembelajaran 1 kelas III yang layak dan efektif pada peserta didik di sekolah dasar. Peneliti menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and development), model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementasion, Evaluation). Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan kulitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dari validasi oleh ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 87% dengan kategori "Sangat Baik", ahli media mendapat penilaian sebesar 87% dengan kategori "Sangat Baik", hasil uji coba respon dengan mendapatkan penilaian sebesar 94% dengan kategori "Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif ini layak dan efektif digunakan oleh peserta didik di sekolah dasar.

ABSTRACT

The use of media in the learning process is expected to optimize the teaching and learning activities of teachers. Interestingly, a media is able to become the attraction of the media itself. The use of media in learning can help improve student concentration. Interactive video is a moving image display accompanied by sound that is used to control a command. Interactive learning videos provide materials with visual and audio illustrations so that they are expected to be easy to understand. In addition to displaying teaching materials, interactive learning videos are based on materials and questions. This study aims to produce an interactive video media development product with theme 6 sub-theme 3 learning 1 class III that is feasible and effective for students in elementary schools. The researcher uses the Research and Development method, the development model used by the researcher is

ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data obtained from this research are quantitative and qualitative data. The results of this study indicate that the results of the validation by material experts get an assessment of 87% in the "Very Good" category, media experts get an assessment of 87% in the "Very Good" category, the results of the response test get an assessment of 94% with the "Very good". So it can be concluded that this interactive video media is feasible and effective to be used by students in elementary schools.

INTRODUCTION

Penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Kemeranian dari suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri (Putra, 2021) (Setyoningtyas & Ghofur, 2021). Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa. Media pembelajaran selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk selalu melakukan inovasi dalam melakukan pembelajaran (Tafonao, 2018). Seorang guru diharapkan mampu merancang media pembelajaran yang bisa memberikan pengaruh positif kepada siswa (Ali, 2009).

Guru bisa menggunakan jenis media audio visual bisa berupa video pembelajaran. Pengambilan objek dalam video bisa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media belajar dibuat dengan bahan apapun sesuai kreativitas guru yang dimiliki. Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan (Amirullah & Susilo, 2018)(Anggraeni et al., 2021) (Soenarto, 2005).

Media pembelajaran berkontribusi dalam meningkatkan mutu dalam kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran, selain itu juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh guru dan dapat belajar secara mandiri. Berdasarkan penelitian (Agustini & Ngarti, 2020) yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Untuk Kelas IV SD" produk video pembelajaran hasil pengembangan dalam penelitian ini peneliti membuat video dengan guru, mengedit video dengan menggunakan Software KineMaster dan memproduksi video pembelajaran (Firmansyah et al., 2020) (Sulistiani et al., 2021).

Kenyataan di lapangan masih terdapat guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran karena masih banyak menggunakan metode lama dalam penyampaian materi, walaupun telah banyak media pembelajaran yang mendukung untuk alat bantu pembelajaran (Wisada & Sudarma, 2019). Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung kurang berminat dan tertarik terhadap materi belajar yang telah disampaikan oleh guru karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik (Nugroho & Surjono, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat berakibat pada kurangnya minat dan motivasi peserta didik untuk belajar dan peserta didik akan bermalasan-malasan (Ghofur et al., 2021) (Amirullah & Susilo, 2018).

Ada beberapa faktor yang mendasari kurang tertariknya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, yaitu: (1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, (2) Belum dapat menggunakan teknologi dengan tepat, (3) Fasilitas yang dimiliki sekolah seperti komputer sudah ada, namun guru tidak pernah menggunakan perangkat tersebut, (4) Guru masih menggunakan buku tematik saat mengajar dan selalu meminta peserta didik untuk membaca atau mengamati materi yang ada di buku (Rante & Ihsan, 2013) (Tarigan & Siagian, 2015).

Alternatif solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yaitu video pembelajaran interaktif. Video interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengarkan dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Arsyad, 2011)

Keunggulan dalam menggunakan media video interaktif diantaranya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar, dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dan dapat mengembangkan imajinasi siswa. Berdasarkan uraian tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran melalui penelitian Research and Development (RnD). Sugiyono (2016:407) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan atau RnD merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, kemudian menguji keefektifitasannya.

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan pembuatan video untuk keperluan pribadi. Menurut (Rohmah & Bukhori, 2020) menjelaskan langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Menentukan Ide
Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang diharapkan.
2. Merumuskan Tujuan
Rumusan tujuan yang dimaksud adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program video siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan.
3. Melakukan Survei (mengumpulkan bahan materi)
Survei ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program video yang akan kita buat.
4. Membuat Garis Besar Isi
Bahan/ informasi/ data/ yang sudah terkumpul melalui survei tentu harus berkait erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program video kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan tadi.
5. Membuat Treatment
Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah kita susun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat literature. Treatment disusun lebih mendekati rangkaian video.
6. Membuat Story Board
Story Board sebaiknya dibuat lembar per lembar, dimana pelembarnya berisi satu scene. Story Board ini di dalamnya memuat unsur-unsur maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.
7. Menulis Naskah
Naskah ini pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan Story Board. Bedanya adalah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan adalah model ADDIE (Analyze, Design, development, Implementasion, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran dan memiliki lima tahap yang mudah dipahami serta sesuai untuk mengembangkan sebuah produk seperti multimedia interaktif (Wardani & Syofyan, 2018).

Adapun pengertian ADDIE menurut Robert Maribe Branch, antara lain:

1. Analisis (Analyze) adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja. Prosedur umum yang terkait dengan tahap analisis adalah sebagai berikut.
 - a. Validasi kesenjangan kinerja.
 - b. Tentukan tujuan intruksi.
 - c. Menganalisis pelajar.
 - d. Audit sumber daya yang tersedia.
 - e. Merekomedasikan sistem pengiriman potensial (termasuk perkiraan biaya).
 - f. Menyusun rencana manajemen proyek.
2. Desain (Design) adalah untuk memastikan kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Tahap desain menetapkan garis pandang untuk maju melalui tahap-tahap ADDIE yang tersisa prosedur umum yang terkait dengan tahap desain adalah sebagai berikut.
 - a. Melakukan inventaris tugas.
 - b. Komposisi tujuan kinerja.
 - c. Buatlah strategi pengujian.
 - d. Hitung laba atas investasi.
3. Pengembangan (Development) adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber pembelajaran yang dipilih. Prosedur umum yang terkait dengan tahap pengembangan adalah sebagai berikut.
 - a. Menghasilkan isi.

- b. Memilih atau mengembangkan media pendukung.
 - c. Mengembangkan bimbingan untuk siswa.
 - d. Mengembangkan bimbingan untuk guru.
 - e. Melakukan revisi formatif.
 - f. Melakukan tes.
4. Implementasi (Implementation) adalah untuk mempersiapkan guru dan mempersiapkan siswa. Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan para siswa.
5. Evaluasi (Evaluation) adalah untuk menilai kualitas produk dan proses yang instruksional, baik sebelum maupun sesudah penerapan prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi yang berhubungan dengan menentukan kriteria evaluasi, memilih alat evaluasi yang tepat, dan melakukan evaluasi. Prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi adalah sebagai berikut:
- a. Menentukan kriteria evaluasi.
 - b. Memilih alat evaluasi.
 - c. Evaluasi perilaku..

METODE

Peneliti menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and development), model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementasion, Evaluation)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan langkah-langkah prosedur pengembangan yang dilakukan maka hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berbasis video. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi KineMaster. Hasil dari ujicoba produk revisi media pembelajaran interaktif dijelaskan sebagai berikut ini.

A. Hasil Uji Coba Produk Revisi Media Pembelajaran Interaktif Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran1

Tahap revisi media pembelajaran interaktif ini peneliti melakukan tahap validasi media kepada 2 validator dan peserta didik, sebagai berikut ini:

1. Ahli Media

Ahli media memberikan penilaian untuk tampilan media dengan nilai 87%. Penilaian ini didasarkan pada aspek yang meliputi tampilan, pengoperasian program dan manfaat. Dengan demikian jika dikonversikan dalam kriteria kelayakan maka memiliki kriteria "Sangat Baik". Pemberian kreteria kelayakan "Sangat Baik" mengandung pengertian bahwa media yang dikembangkan telah memiliki kualitas yang baik.

2. Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian dengan nilai 87% jika dikonversikan dalam kriteria kelayakan maka memiliki kriteria "Sangat Baik". Penilaian ini didasarkan pada aspek pengembangan materi seperti isi materi dan manfaat. Pemberian kriteria kelayakan "Sangat Baik" mengandung pengertian bahwa media yang dikembangkan telah memiliki unsur kesesuaian dengan tujuan yang harus dicapai pada pembelajaran.

3. Evaluasi Formatif

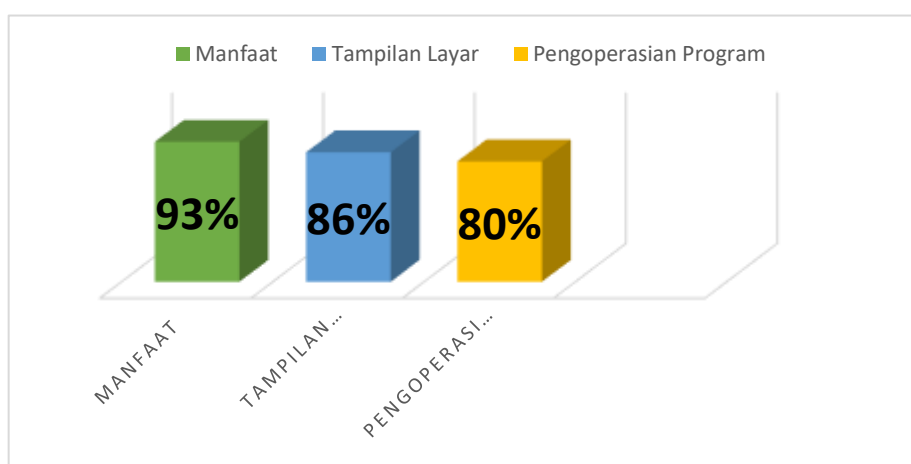
Pada evaluasi ini peserta didik diberikan angket untuk memberikan pendapat mereka tentang media yang telah dikembangkan. Angket terdiri dari 10 pertanyaan yang terdiri dari 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif yang mewakili indikator kelayakan media. Hasil dari angket digunakan peneliti sebagai dasar penilaian mengenai kelayakan media yang telah dibuat. Penilaian pada uji coba lapangan responden memberikan penilaian "Sangat Baik" dengan penilaian 94% dengan memiliki kriteria "Sangat Baik" pemberian "Sangat Baik" yang diberikan oleh responden mengandung arti bahwa media yang dikembangkan memiliki kemenarikan, ketersampaian pesan yang baik serta mudah dalam penggunaan

B. Kelayakan Video Pembelajaran Interaktif

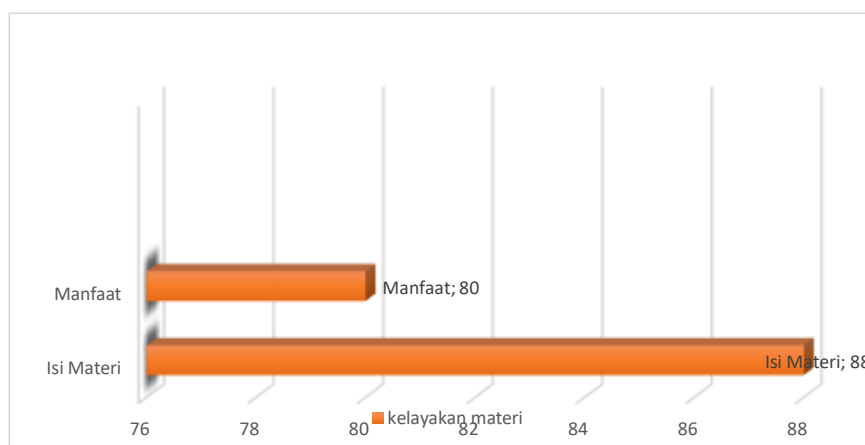
Berdasarkan hasil analisis angket kevalidasi media yang diberikan kepada ahli media diperoleh 87% dengan kriteria "Sangat Baik" yang artinya layak untuk digunakan oleh peserta didik yang dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu aspek tampilan, pengoperasian program dan aspek manfaat, sedangkan untuk angket kevalidasi materi yang diberikan kepada ahli materi diperoleh 87% dengan kriteria "Sangat Baik" yang artinya layak digunakan yang dinilai dari 2 aspek yaitu aspek isi materi dan aspek manfaat. Maka peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik di SDN 06 Sungai Raya kelas III A yang berjumlah 22 Peserta didik. Berikut bagan penilaian berdasarkan aspek kelayakan media (dijelaskan pada gambar 1 dan 2)

C. Keefektifan Video Pembelajaran Interaktif

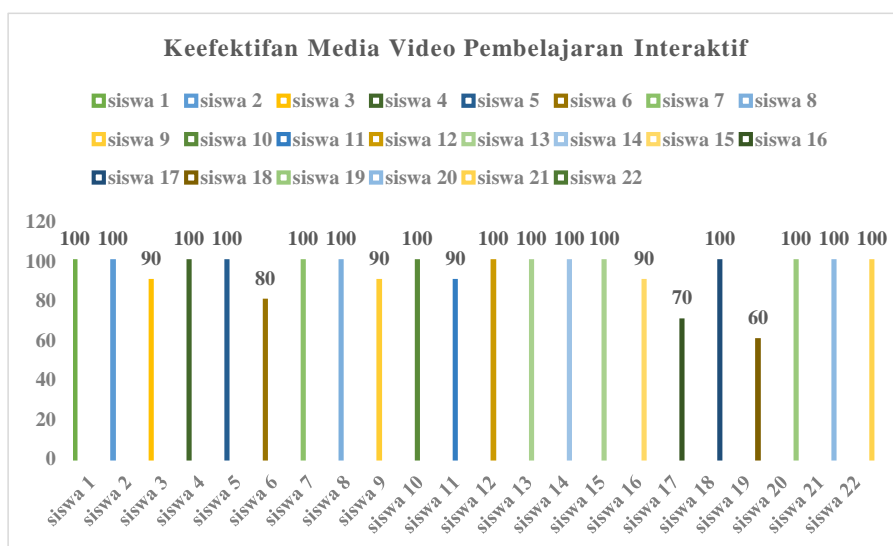
Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang berbentuk video ini efektif dengan nilai keseluruhan dari tanggapan responden ialah 94% dengan kriteria "Sangat Baik" yang artinya media tersebut efektif dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran pada peserta didik kelas III. Media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil dari tanggapan peserta didik mengenai kemenarikan media dan isi materi yang ada di media tersebut. Hal ini dibuktikan dengan hasil tanggapan peserta didik yang dijelaskan pada gambar



Gambar 1 Bagan Kelayakan Media



Gambar 2 Bagan Kelayakan Materi



Gambar 3 Bagan Keefektifan Media Vidio Pembelajaran

SIMPULAN

Berdasarkan dari penilaian, media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif pada Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar hasil dari pengembangan ini dapat dikatakan mempunyai kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan dan kelayakan pembelajaran serta memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38–47.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Firmansyah, F. H., Aldriani, S. N. F., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 93–100.

- Ghofur, A., Nafisah, D., Eryadini, N., Astutik, N. F. W., & Suryanto, H. (2021). Pelatihan Pengembangan Desain Video Pembelajaran Interaktif. *Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 29–36.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Rante, P., & Ihsan, N. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran fisika berbasis audio-video eksperimen listrik dinamis di SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2).
- Rohmah, F. N., & Bukhori, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran korespondensi berbasis android menggunakan articulate storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2(2), 169–182.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1521–1533.
- Soenarto, S. (2005). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif matakuliah tata hidang. *Inotek: Jurnal Inovasi Dan Aplikasi Teknologi. Volume 9, Nomor 1, Februari 2005*.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2).
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.

Copyright holder:

Nadhira Fananti¹, Yunika Afryaningsih², Muhammad Aqmal Nurcahyo³ (2022)

**First publication right:
Journal Edunity**

This article is licensed under:

