

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MIN 2 KOTA PALANGKA RAYA

Ratul^{1*)}, Setria Utama Rizal²⁾, Sulistyowati³⁾

^{1*)}Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Email: rhatulspt07@gmail.com

²⁾Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Email: setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id

³⁾Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Email: sulistyowati@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak

Selama pandemi Covid-19 proses pembelajaran dilaksanakan secara online. Guru dituntut mampu mendesain media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi, contoh medianya seperti video. Maka dengan demikian perlu pengembangan media video pembelajaran tematik di MIN 2 Kota Palangka Raya. Tujuan penelitian mengetahui pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya. Jenis penelitian riset dan pengembangan (R&D). Teknik instrumen pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subyek penelitian ini pada siswa di MIN 2 Kota Palangka Raya. Hasil penelitian ini adalah Pengembangan Media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya menggunakan prosedur model ADDIE dengan Kelayakan pengembangan media video pembelajaran tematik menurut: a) Ahli media persentase akhir diperoleh 91,76% termasuk kategori “sangat layak”; b) Validasi ahli materi persentase diperoleh 92,22% termasuk kategori “sangat layak”; c) Uji coba guru kelas persentase diperoleh 80,00% termasuk kategori “layak”; d) Uji coba kelompok kecil persentase diperoleh 80,00% termasuk kategori “layak”; e) Uji coba kelompok besar persentase diperoleh 83,11% termasuk kategorikan “sangat layak”.

Kata kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Tematik.

Abstract

During the Covid-19 pandemic the learning process was carried out online. Teachers are required to be able to design learning media to facilitate the delivery of information, examples of media such as videos. So thus it is necessary to develop thematic learning video media at MIN 2 Palangka Raya City. The research objective was to find out the development of video media in class III thematic learning at MIN 2 Palangka Raya City. Types of research and development (R&D) research. Data collection instrument techniques through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The subjects of this study were students at MIN 2 Palangka Raya City. The results of this study are the development of class III thematic learning video media at MIN 2 Palangka Raya City using the ADDIE model procedure with the feasibility of developing thematic learning video media according to: a) The final percentage of media experts obtained 91.76% including the "very feasible" category; b) Material expert validation percentage obtained 92.22% including the category "very feasible"; c) Class teacher trials obtained a percentage of 80.00% including the "decent" category; d) Small group trials obtained a percentage of 80.00% included in the "proper" category; e) The percentage of large group trials obtained 83.11% included in the "very feasible" category.

Keywords: Development, Learning Video Media, Thematic.

1. PENDAHULUAN

Penyebaran *Covid-19* yang tak jua kunjung selesai dan semakin meluas termasuk di Kota Palangka Raya sehingga dampaknya terhadap dunia pendidikan dalam sistem pembelajaran yang akhirnya berubah menjadi dilakukan secara online. Pembelajaran online adalah kegiatan belajar yang menggunakan jaringan internet (Handriani, 2020:479). Berdasarkan wawancara kepada Ibu J guru kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, mengungkapkan bahwasannya guru mengalami banyak kendala mengenai penyampaian materi selama pembelajaran online, dan siswa kurang dalam pemahaman materi terutama pada pembelajaran tematik. Guru menyampaikan materi selama pembelajaran online bervariasi, seperti menggunakan aplikasi CBT (*Computer Based Test*), *zoom*, dan *whatsapp*. Namun karena adanya kendala yang disebabkan tidak semua android yang digunakan oleh orang tua dari peserta didik mendukung bahkan masih ada yang gagap teknologi. Alhasil pembelajaran sekarang ini hanya melalui aplikasi *whatsapp* saja.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak metode baru untuk mengintegrasikan hasil usaha teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Ini hanya dapat terjadi jika guru berpengalaman dalam keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan, memproduksi, dan menerapkan berbagai media pembelajaran untuk memotivasi siswa (Yaumi, 2018:13). Guru tidak boleh gagap saat menangani teknologi karena media tidak hanya mengkomunikasikan informasi tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pendidikan melalui paparan media. Untuk memenuhi persyaratan pendidikan nasional yang digariskan dalam kurikulum 2013, sumber daya manusia terutama guru harus ditingkatkan. (Syabrina dan Sulistyowati, 2020:27).

Sebagai akibat dari kemajuan teknologi komunikasi, kini tersedia berbagai media pembelajaran untuk menjamin tercapainya tujuan pendidikan, maka kegiatan belajar mengajar perlu dimotivasi dan dirangsang oleh media pembelajaran (Rizal, 2020:44). Berdasarkan uraian diatas, kesimpulannya yaitu

bahwasannya penggunaan media yang beragam untuk membantu dalam penyebaran informasi akan meningkatkan kemungkinan siswa akan merespon secara positif materi yang ditawarkan kepada mereka. Pada dasarnya media sebagai sarana yang berfungsi untuk pencapaian tujuan pembelajaran (Kustandi, 2013: 23). Salah satunya adalah seperti penggunaan pada media video dalam proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013:86), penggunaan video adalah suatu medium efektif, sehingga dapat membantu proses pembelajaran, baik secara individu, kelompok, ataupun massal. Video ialah bahan ajar *audio visual* yang bisa digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Media dalam pembelajaran tematik diperlukan supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal. Penggunaan media bagian dari strategi pendidikan terpadu, pembelajaran tematik membantu siswa untuk secara aktif menyelidiki dan menemukan topik ilmiah dalam konteks yang komprehensif, relevan, dan dunia nyata. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk bereksplorasi dan menemukan sendiri maupun dalam kelompok (Majid, 2014: 80). Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang menggunakan yaitu "R&D", produk yang dibuat dan divalidasi untuk digunakan. Model penelitian didasarkan pada prosedur pengembangan ADDIE (Suryani, 2020:125). Sumber data melalui yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket. Subjek validasi produk adalah ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas III. Observasi yaitu melihat media dan metode apa yang digunakan guru, wawancara menganalisis masalah atau kendala yang ada dilapangan, dokumentasi yaitu pengumpulan data yaitu, RPP, silabus dan foto kegiatan penelitian. Data angket, digunakan agar memperoleh hasil kelayakan media yang dikembangkan. Sikap, persepsi, dan

pandangan orang tentang potensi dan kesulitan terhadap suatu objek diukur dengan menggunakan skala likert (Sugiyono, 2015: 165). Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan dalam analisis data penelitian ini untuk menjelaskan hasil pengembangan produk. Data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan statistik deskriptif kualitatif dan analisis data persentase kelayakan.

Tabel. 1 Skala Persentase Kelayakan Acuan Penilaian Data
(Asyhari dan Silvia, 2016:7)

No	Tingkat Kelayakan	Kualifikasi
1	81-100 %	Sangat Layak
2	61-80 %	Layak
3	41-60 %	Cukup Layak
4	21-40 %	Kurang Layak
5	0-20 %	Sangat Kurang Layak

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Analisis

a) Analisis Karakteristik siswa

Analisis karakteristik siswa berdasarkan observasi di kelas III mendapatkan hasil bahwasannya siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mudah bosan dengan sistem pembelajaran yang hanya mengandalkan bahan ajar buku paket tanpa adanya media. Apalagi saat pembelajaran dilaksanakan secara online, perlu adanya media yang mendukung agar dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media video.

b) Analisis Materi

Pada tahap ini, peneliti mengkaji tentang pembelajaran tematik tema 4 “Kewajiban dan Hakku” subtema 1, pembelajaran 1”. Adapun muatan materi yaitu, a) membaca teks bacaan tentang kasih sayang orang tua; b) membandingkan dua bilangan cacah; c) mengamati pola irama lagu. Selain itu dilakukan juga analisis pada KI, KD, dan indikator.

c) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, adalah langkah awal menentukan produk yang akan dikembangkan agar sesuai untuk kebutuhan siswa saat ini. Media video sangat diperlukan dalam proses pembelajaran online sekarang ini. Selain itu media video tidak hanya bisa digunakan saat pembelajaran online saja melainkan juga bisa digunakan saat pembelajaran offline.

2. Desain

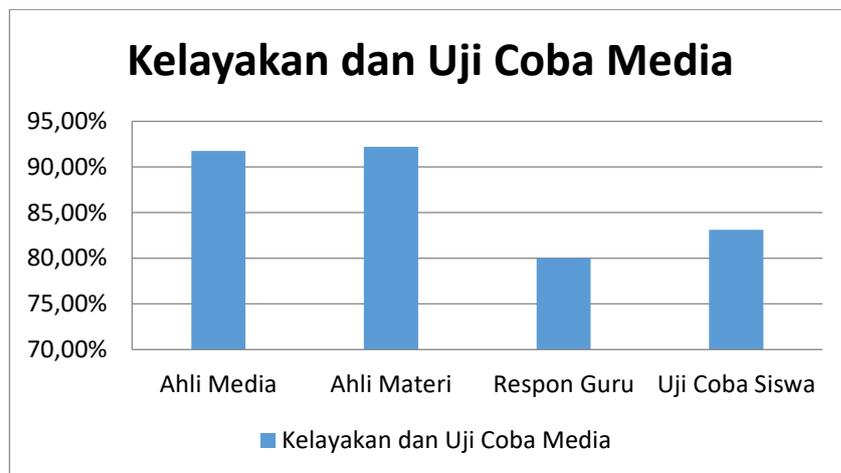
Perancangan produk dilakukan sesuai dengan materi yang memuat KI, KD, dan indikator. Selain itu, penyusunan naskah dan *storyboard* yang merupakan garis besar jalan cerita dari awal hingga akhir narasi diperlukan untuk pembuatan media video pembelajaran ini.

3. Pengembangan

Tahap ini dilakukan pengembangan media video pembelajaran tematik yang meliputi tahap: pra produksi, pembuatan atau perekaman video, Setelah itu dilanjutkan dengan *editing* dengan menambahkan gambar, ilustrasi, musik, dan lain sebagainya.

4. Implementasi

Pada tahap ini yaitu, validasi media video pada ahli media dan materi serta guru kelas III. Setelah itu dilakukan uji coba produk pada siswa kelas III MIN 2 Kota Palngka Raya.



Gambar 1. Diagram Hasil Kelayakan Uji Coba Media

5. Evaluasi

Hasil validasi media video pembelajaran tematik pada validator ahli materi bahwa materi dalam media video pembelajaran tematik kelas III layak digunakan tanpa ada revisi. Kemudian untuk hasil penilaian data angket pada ahli media dinyatakan layak dengan komentar dan saran berikut: a) media video pembelajaran tematik sudah sesuai dengan kaidah pengembangan; b) media video pembelajaran tematik siap untuk diuji cobakan. Respon guru dinyatakan layak dan pada uji coba lapangan dinyatakan layak.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan adalah solusi terhadap permasalahan sekarang ini. Tujuan akhir penelitian pengembangan produk adalah menghasilkan sebuah produk (Rayanto, 2020:19). Pada tahap analisis, berdasarkan wawancara kepada Ibu J sebagai guru wali kelas III mengenai karakteristik siswa dalam belajar bahwasannya siswa cenderung pasif dan mudah bosan dalam belajar, hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi hanya menggunakan bahan ajar buku paket. Tanpa menggunakan media yang semestinya sebagai pendukung pada proses belajar mengajar. Terkait karakteristik siswa, guru setidaknya harus melihat baik dari pengetahuan maupun keterampilan yang dimiliki sebelumnya. Menurut

pendapat Sitanggang (2013:186) bahwa dengan majunya teknologi pendidikan dan teknologi informasi, serta komunikasi akan memungkinkan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan karakteristik siswa.

Buku yang digunakan adalah buku pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 tahun 2018. Materi yang dimuat dalam media video pembelajaran yaitu tematik tema 4 Kewajiban dan Hakku, sub tema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah, pada pembelajaran pertama. Dimana tema dan sub tema disusun sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tahap perkembangan anak (Jannah, 2020:130). Untuk memenuhi kebutuhan siswa sekarang ini perlu adanya media yang mendukung untuk menunjang proses pembelajaran. Media video pembelajaran tematik yang dikembangkan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa selama pembelajaran online maupun offline, selain itu media video juga mudah diakses melalui *handphone*. Siswa pada generasi sekarang merupakan generasi Z adalah generasi yang lahir sesudah tahun sembilan puluhan, generasi Z menggunakan fasilitas elektronik seperti *handphone*, *ipad* dan lain-lain.

Pada tahap desain, merancang produk, peneliti pembuatan *storyboard* dan naskah video sesuai pada materi tema 4 kewajiban dan hakku yang telah dianalisis sebelumnya. Hamid dkk, (2020 :57) menyatakan tahapan mendesain media pembelajaran terbagi dalam tiga yaitu, tahap persiapan pra produksi media, tahap selanjutnya adalah tahap produksi media dengan membuat *storyboard*, dan dilanjutkan dengan tahap *editing* terhadap media video pembelajaran seperti menambahkan *background*, gambar, animasi, tulisan dan lain sebagainya.

Pada tahap pengembangan yaitu pembuatan produk, langkah pengembangan video pembelajaran yaitu penyusunan naskah sesuai dengan materi dalam penelitian ini, merekam video pembelajaran dengan pencahayaan yang bagus sesuai dengan struktur *storyboard*. Setelah selesai membuat video, langkah selanjutnya adalah *editing* mencari gambar dan *sound* yang mendukung. Adapun aplikasi untuk *Editing* adalah aplikasi *Kine Master* dan aplikasi *Capcut*.

Implementasi dilakukan pada validator ahli media dan ahli materi serta uji coba lapangan. Validasi ahli media dilakukan dua kali validasi. Pada validasi

ahli media pertama diperoleh 69,41% dikategorikan “layak”. Adapun validasi media kedua diperoleh 91,76% dikategorikan “sangat layak”. Sedangkan validasi ahli materi dilakukan hanya satu kali validasi diperoleh 92,22% dikategorikan “sangat layak”.

Berdasarkan hasil respon guru kelas III diperoleh yaitu 80,00% dikategorikan “layak”. Uji coba kelompok kecil diperoleh yaitu 80,00% dikategorikan “layak” dan uji coba kelompok besar diperoleh yaitu 83,11 % dikategorikan “sangat layak”. Menurut Asyhari dan Silvia (2016:7) skor interval 61-80% masuk dalam kategori “layak” dan skor interval 81- 100% masuk dalam kategori “sangat layak”. Maka media video pembelajaran tematik kelas III berdasarkan hasil validasi dan uji coba dinyatakan layak digunakan dan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, media video pembelajaran sangat layak digunakan berdasarkan komentar dan saran para ahli yaitu, oleh ahli media dilakukan revisi perbaikan pada teks video, merekam ulang suara narator saat membacakan teks, dan menambahkan teks pada bagian kesimpulan. Kebutuhan perbaikan sesuai dengan arahan para ahli, agar media lebih baik lagi. Adapun pada ahli materi tidak dilakukan perbaikan. Berdasarkan masukan dari ahli materi yaitu, media video sudah sesuai dengan materi, KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran serta sudah bisa disampaikan ke siswa.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media video pada pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya, disimpulkan bahwa penelitian pengembangan media video pada pembelajaran tematik III di MIN 2 Kota Palangka Raya digunakan model ADDIE dengan prosedur yang terdiri dari , a) analisis yang meliputi analisis karakteristik, materi dan kebutuhan; b) desain; c) pengembangan; d) implementasi’ e) evaluasi. Adapun kelayakan media video pada pembelajaran tematik kelas di MIN 2 Kota Palangka Raya hasil validasi ahli

media diperoleh 91,76 % dikategorikan “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi diperoleh 92,22 % dikategorikan “sangat layak”. Berdasarkan hasil ahli media dan ahli materi disimpulkan bahwa media video pembelajaran tematik kelas III di MIN 2 Kota Palangka Raya termasuk kategori “sangat layak”. Respon dari guru kelas diperoleh 80.00% kategori “layak”. Uji kelompok kecil diperoleh 80.00% kategori “layak” dan uji coba kelompok besar diperoleh 83,11dikategorikan “sangat layak” .

5. REFERENSI

- Asyhahri, Ardian. Silvia, Helda. 016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. Jurnal Fisika Al-BiRuNi. Vol.5 (1).
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media
- Hamid dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, dan Media*. Malang: UIN Malang Press.
- Hari, Rayanto. Yudi, Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek, Penelusuran*: Lembaga Academic & Research Institute.
- Handarini, O. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran. Vol.8 (3).
- Jannah, Rodhatul. 2020. *Pengembangan Media Video Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media
- Kusnadi, C. Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, A. 014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rizal, Setria Utama. Dkk. 2020. *Pengembangan Computer Assisted Intructional Integrated Science Materi “Hujan” di Sekolah Dasar*. Al-Mudarris: Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol. 3 (3).

- Syabrina, M. Sulistyowati. 2020. *Pengembangan Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. *Trbiyah wWa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 7 (1).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. Dkk. 2020. *Media Pembelajaran Novatif dan Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sitanggang, Nathanael. Abdul, Hasan Seragih. 2013. *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 6 (2)
- Yaumi, M. 2017. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.