



**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA
TEMA 5 SUBTEMA 1 KEADAAN CUACA KELAS
III SD NEGERI 2 HUTA DAME T.A 2023/2024**

***DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEOS ON THEME 5
SUBTEMA 1 WEATHER CONDITIONS
CLASS III STATE 2ND PRIMARY
SCHOOL HUTA DAME T.A
2023/2024***

Ecci Rezeki Sinaga, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: sinagaecce@mail.com

Abstrak

Laporan hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran pada tema 5 subtema 1 keadaan cuaca untuk kelas 3 SD Negeri 2 Huta Dame. Video pembelajaran dikembangkan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang ditemukan di sekolah tersebut, yaitu guru masih menggunakan video dari YouTube yang bersifat pasif dan kurang interaktif. Selain itu, durasi video sering tidak sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi dan media, serta angket respon siswa. Laporan hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid berdasarkan penilaian para validator dengan rata-rata 91,25% dan hasil rata-rata dari angket respon siswa adalah 90,95% . Video pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi cuaca dan menarik minat belajar siswa. Kesimpulannya, video pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran tema 5 subtema 1 di kelas 3 SD Negeri 2 Huta Dame.

Kata Kunci: Pengembangan Video Pembelajaran, Media Pembelajaran

Abstract

This research aims to develop a learning video on theme 5 subtheme 1 weather conditions for class 3 of SD Negeri 2 Huta Dame. Learning videos were developed to overcome learning problems found in the school, namely teachers still used videos from



YouTube which were passive and less interactive. In addition, the video duration often does not match the allocated learning time. This research uses the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The instruments used were material and media expert validation sheets, as well as student response questionnaires. The research results show that the learning video developed has a very valid level of validity based on the validator's assessment with an average of 91.25% and the average result from the student response questionnaire is 90,95%. Learning videos are also effective in increasing students' understanding of weather material and attracting students' interest in learning. In conclusion, the learning video developed is very valid and effective for use as learning media for theme 5 subtheme 1 in class 3 of SD Negeri 2 Huta Dame.

Keywords: Development Of Learning Media, Learning Media

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut supaya memberikan kesegaran atau value baru dalam setiap proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi secara tepat guna (TTG). Perubahan teknologi dalam dunia pendidikan dapat dirasakan dari waktu ke waktu. Pada awalnya manusia menulis di atas batu dengan seiring waktu manusia menulis diatas perangkat teknologi portabel (Azizatul, 2022:8). Teknologi awalnya masuk ke sistem pendidikan sebagai kebutuhan untuk mempersiapkan masa depan yang semakin digital. Teknologi untuk pembelajaran berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi dalam mendukung pembelajaran. Teknologi pembelajaran mencakup berbagai alat dan media digital yang digunakan untuk mengajar dan belajar. Bagi para pendidik, teknologi pembelajaran dapat memajukan tujuan pengajaran dan pembelajaran mereka.

Pesatnya perkembangan teknologi digital sekarang ini, guru dituntut meningkatkan kompetensinya agar menetapkan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pembelajaran menerapkan teknologi untuk menunjang penerapan pendidikan. Menurut Kalvin Prayoga (2020:343) bahwa teknologi



pendidikan dapat digunakan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan dapat juga sebagai perbaikan sistem kinerja melalui penciptaan pengelolaan proyek teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan dapat juga sebagai teknik pendukung sistem pembelajaran yang ada dalam pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat sebagai penunjang materi pembelajaran dalam pendidikan sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Teknologi pendidikan sendiri berpengaruh terhadap pembelajaran yang berlangsung untuk menunjang sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Teknologi digital juga harus digunakan dalam pembelajaran sebagai fasilitas untuk menunjang pendidikan, baik selaku perlengkapan data ataupun perlengkapan pendidikan. Namun masih banyak ditemukan guru yang belum menyadari pentingnya teknologi dalam pendidikan, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media yang seadanya tanpa adanya sentuhan teknologi yang tepat. Hal ini tentu kurang tepat mengingat anak zaman sekarang sudah banyak yang mengenal teknologi digital.

Salah satu media yang menerapkan teknologi digital adalah video pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran dapat membantu konsep materi yang abstrak. Materi pembelajaran dengan video pembelajaran dapat membantu guru memberikan penjelasan yang mudah dan praktis. Selain itu dapat menghemat waktu dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Video pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik serta pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat digunakan secara online maupun offline. Video pembelajaran pada “tema 5 subtema 1 keadaan cuaca” dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi tentang persoalan yang terjadi di pendidikan saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman Kampus Mengajar di kelas III SD Negeri 2 Huta Dame menunjukkan bahwa penulis mendapati beberapa permasalahan.



Hal tersebut diketahui pada saat guru mengajar di kelas masih menggunakan video pembelajaran yang besumber dari YouTube. Video yang ditampilkan bersifat pasif dan kurang interaktif karena hanya berupa teks berjalan sehingga masih abstrak dan tidak konkrit bagi siswa. Permasalahan lain juga ditemukan peneliti dalam lokasi waktu yaitu penyesuaian durasi video YouTube dengan alokasi waktu yang telah dirancang oleh guru tidak sesuai. Kemudian siswa yang terbiasa menggunakan YouTube cenderung merasa tidak tertarik dengan video pembelajaran dari YouTube yang ditunjukkan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tersebut merasa mampu untuk mempelajari materi tersebut secara mandiri melalui YouTube dan siswa tersebut sudah terbiasa belajar dengan aplikasi YouTube di rumah sehingga ia merasa mampu untuk mempelajari secara mandiri tanpa bantuan seorang guru.

Hasil observasi yang diperoleh penulis adalah peneliti berusaha untuk mengembangkan media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan media video pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh media ini yaitu media dapat menarik perhatian siswa dan pembelajaran menjadi lebih interaktif, mampu menggabungkan antara teks, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung, dan mampu menampilkan sebuah hal yang mungkin tidak bisa diperlihatkan secara langsung yang menjadikan peneliti mengembangkan media video pembelajaran. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media ini siswa mampu memahami sepenuhnya materi yang disampaikan oleh guru melalui video pembelajaran.

Berdasarkan pada pemikiran di atas dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis. Maka dari itu, penulis tertarik mengembangkan “video pembelajaran pada Tema 5 Subtema 1 Materi Keadaan Cuaca”. Media ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara jelas dengan waktu yang singkat. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan secara nyata dibandingkan dengan hanya menonton



video yang bersumber dari YouTube. Dikembangkannya juga video pembelajaran siswa juga dapat secara langsung melihat, mendengar dan memahami sesuatu yang terjadi, berfikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan.

BAHAN DAN METODE

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2020:2), metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian bersifat analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefekivan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat (siswa). Model penelitian yang digunakan adalah ADDIE. Model ADDIE meliputi lima tahap yaitu, *analysis, design, development, implamentation dan evaluate*. Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

Tahap *Analysis*, pada tahap *analysis* dilakukan observasi atau menganalisis permasalahan sebagai tahap awal dalam proses penelitian pengembangan. Tahap *analysis* dilakukan di kelas III SD N 2 Huta Dame semester genap pada saat peneliti menjalankan program Kampus Mengajar tahun 2023. Analisis ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembagkan video pembelajaran berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi lapangan. Tahap analisis dilakukan sebelum penelitian untuk melihat kebutuhan pada kelas III. Observasi dalam penelitian dan penembangan ini bertujuan mengetahui kondisi di dalam kelas untuk dapat mengembangkan media video pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya masalah video yang ditampilkan bersifat pasif dan kurang interaktif karena hanya berupa teks berjalan sehingga masih abstrak dan tidak konkrit bagi siswa. Permasalahan lain juga ditemukan peneliti dalam lokasi waktu yaitu penyesuaian durasi video YouTube dengan alokasi waktu yang telah dirancang oleh guru tidak



sesuai. Kemudian siswa yang terbiasa menggunakan YouTube cenderung merasa tidak tertarik dengan video pembelajaran dari YouTube yang ditunjukkan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tersebut merasa mampu untuk mempelajari materi tersebut secara mandiri melalui YouTube dan siswa tersebut sudah terbiasa belajar dengan aplikasi YouTube di rumah sehingga siswa tersebut merasa mampu untuk mempelajari secara mandiri tanpa bantuan seorang guru. Hasil dari observasi observasi akan dijadikan sebagai pedoman untuk dapat mengembangkan media video pembelajaran sehingga dapat membantu proses pembelajaran siswa lebih interaktif. Hasil ini juga akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media video pembelajaran.

Tahap *Design*, tahap kedua dari ADDIE yaitu *design*. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti yaitu merancang produk media video pembelajaran. Pada kegiatan desain ini peneliti membuat rancangan konsep video pembelajaran seperti menyiapkan aplikasi yang akan digunakan dalam membuat dan mengedit video. Aplikasi yang digunakan oleh peneliti yaitu aplikasi Canva dan CapCut. Pada bagian konsep video dibagi menjadi bagian pembuka, inti, dan penutup. Pada bagian pembuka peneliti membuat video perkenalan dan tujuan pembelajaran. Pada bagian inti peneliti memilih materi keadaan cuaca kelas III. Dan pada tahap penutup peneliti membuat kuis atau soal evaluasi dan kesimpulan.

Tahap *Development*, pada tahap development peneliti menggabungkan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti. Pada aplikasi Canva peneliti membuat fitur *background* yang berwarna pada setiap slide video, membuat karakter animasi yang berbeda, serta membuat elemen sebagai pelengkap video agar bagus dan menarik. Pada aplikasi CapCut peneliti menggabungkan video yang telah dibuat pada aplikasi Canva dengan menggunakan fitur overlay untuk menambahkan video rekaman yang sebelumnya peneliti sudah merekam penjelasan tentang materi keadaan cuaca. Peneliti juga menambahkan *background* agar video lebih menarik. Tahap *development* ini juga



peneliti memberikan media video pembelajaran kepada validator untuk dapat mengembangkan video pembelajaran yang sudah dirancang oleh peneliti. Peneliti juga meminta saran kepada validator dan validator akan menilai video pembelajaran untuk mengukur kevalidan video pembelajaran. Jika video pembelajaran belum valid maka peneliti akan merevisi video pembelajaran tersebut sampai video sudah valid dan layak untuk ditampilkan di kelas III SD N 2 Huta Dame.

Tahap *Implantation*, tahap *implantation* peneliti melakukan penelitian ke SD Negeri 2 Huta Dame untuk menampilkan video pembelajaran yang telah divalidasi. Video pembelajaran ditampilkan di kelas III dengan jumlah seluruh siswa 8 orang. Peneliti juga memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan video pembelajaran.

Tahap *Evaluate*, tahap *evaluate* peneliti melakukan evaluasi untuk melihat apakah tujuan dan sasaran dari produk ini sudah tercapai atau belum dengan cara menyimpulkan dan melihat hasil persentase dari angket yang telah disebarakan kepada validator dan peserta didik. Dengan demikian peneliti dapat mengetahui keberhasilan dari media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari hasil skor yang diperoleh dari validator yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. peneliti menggunakan skala skala *Likert* sebagai acuan dalam penyusunan angket

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi produk media video pembelajaran yang dilakukan oleh dua validator, produk tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid" untuk digunakan di sekolah. Masukan dari para validator menjadi acuan bagi peneliti untuk memperbaiki kekurangan pada produk media video pembelajaran. Setelah penelitian



ini, peneliti akan lebih memperhatikan dalam pembuatan produk media video pembelajaran.

Setelah analisis data kevalidan produk oleh validator, yaitu Bapak Dr. Frikson Jony Purba, S.Si., M.Pd, sebagai ahli materi diperoleh nilai persentase 95% yang masuk ke dalam kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli materi, media video pembelajaran yang dibuat sudah sangat sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan hasil validasi yang sangat tinggi ini, maka peneliti tidak perlu melakukan revisi terhadap media video pembelajaran yang telah dibuat. Media video pembelajaran dinilai sudah sangat layak untuk digunakan tanpa revisi karena sudah memenuhi aspek pembelajaran, materi, dan desain yang sangat baik menurut ahli materi. Sehingga penelitian dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya tanpa harus melakukan revisi terlebih dahulu pada media video pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi.

Sedangkan validator Bapak Jainal Togatorop, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media diperoleh nilai persentase 87,5% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, media video pembelajaran yang dibuat peneliti tidak perlu melakukan revisi terhadap media video pembelajaran karena sudah masuk kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media. Ahli media juga telah memberikan validasi dan hanya memberikan sedikit komentar terkait penampilan ekspresi atau mimik wajah dalam video. Secara keseluruhan, ahli media telah menyatakan media video pembelajaran sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

Dari uji efektivitas yang dilakukan pada seluruh siswa kelas 3 SD Negeri 2 Huta Dame dengan memberikan lembar penilaian, diperoleh nilai rata-rata 90,95% yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat efektif untuk digunakan pada



pembelajaran siswa kelas 3 SD Negeri 2 Huta Dame. Dengan kata lain, media video pembelajaran yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh jurnal Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Berbasis Nilai-Nilai Kewirausahaan di Sekolah Dasar, Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Linguistik Jarak Jauh, Pengembangan Video Pembelajaran Sinyal Sinyal Wasit Bola Basket untuk Guru Penjasorkes Sekolah Menengah Atas. Maka penulis menarik kesimpulan bahwa secara umum, ketiga penelitian menghasilkan media video (animasi atau non-animasi) yang layak dan efektif untuk pembelajaran. Uji coba dan revisi dilakukan untuk memastikan kualitas media sebelum diimplementasikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator menunjukkan bahwa media video pembelajaran pada tema 5 subtema 1 sangat valid dan layak digunakan di SD Negeri 2 Huta Dame. Hal ini ditunjukkan dari persentase nilai kevalidan yang diperoleh, yaitu 95% untuk validasi ahli materi dan 87,5% untuk validasi ahli media, yang keduanya masuk dalam kategori "sangat valid".
2. Berdasarkan analisis data keefektifan produk melalui angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tema 5 subtema 1 sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase nilai keefektifan.



DAFTAR PUSTAKA

- Azizatul, Khairi. Dkk. 2022. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: PT Nasya Expanding Management.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akhiruddin. Sujarwo. Atmuwijoyo, H. Nurhikma, 2020. *Belajar dan teori Pembelajaran Teori Implementasi*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Daryanto, 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya
- Hidayat, F. & Nizar, M. 2021. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- Junaedi, D. 2019. Desain Pembelajaran Model ADDIE. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1–14.
- Nurfadillah, S. 2021. *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Octavia, S. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pratama, Yoga, 2020. Peran Teknologi Dan Tantangan Dalam Pembelajaran Sains di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Education Technology: Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains P-ISSN 1535697734; e-ISSN 1535698808* Volume 4, 2022, pp 340 – 344.
- Rima, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Sugiyono. 2017. *Metode Peneliti dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Peneliti dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Warpaatun, W, 2019. Metode Penemuan (Inquiry) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(2), 177–188.
- Wahono, RomiSatrio. 2006. Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. (<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> diakses pada 29 November 2023).