

Pengembangan Video Pembelajaran IPS Dengan Materi Masalah Sosial Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Nurul Hajizah¹ Guslinda² Eddy Noviana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: nurulhajizah0641@student.unri.ac.id¹

Abstract

This study aims to see how social problems occur in grade V elementary school students with video-based learning media. The research method uses the (R&D) Research and Development method with the ADDIE approach. The subject of this study is a grade V student of State Elementary School 024 Tarai Bangun Tambang District, Kampar Regency. Data collection used a questionnaire that was distributed to 29 students in class V. The results of the study showed that the feasibility data of video media showed an average score of 90% with a very valid category. The second aspect of assessment, the language aspect, obtained an average score of 80% with a very valid category. The third aspect is the media aspect, which has an average score of 86.36% with a very valid category. From these three aspects, the average final score of the validation assessment was obtained by showing a score of 88.41% with a very valid category. The results of the research from the learning media can be seen as follows: the validation of material experts got a score of 90%, the validation of linguists 88%, the validation of media experts 86.36%, the validation of practitioners I got a percentage score of 90.83%, the validation of ptactification II 100%, the one-on-one trial got a score of 88.33%, and the small group trial got a percentage score of 86.12%. Thus, it can be concluded that the application of learning video media is very feasible to improve the way students learn actively.

Keywords: Video Development, Social Studies Learning, Social Problems.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Media pembelajaran dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami karena proses pembelajaran yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup dimasa yang akan mendatang. Dengan adanya media pembelajaran di sekolah mampu mambantu proses kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga harus dirancang dan direncanakan secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau dan paling unggul di kalangan masyarakat luas yakni media video. Video juga merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersamaan sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Dengan adanya dua unsur tersebut diharapkan siswa dapat menerima, memahami, dan mengingat pesan pembelajaran. Sadiman (2009) mengatakan media audio visual memiliki fungsi sebagai berikut, memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbabilitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif pada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Selain itu guru berperan penting dalam proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk bisa membuat media yang kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan perpaduan antar mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Perpaduan ini bermaksud untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan scara utuh tidak berkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial. Pada mata pelajaran IPS SD siswa diharapkan mampu memahami antara pembelajaran di lingkungan sekolah dengan konteks sosial masyarakat pada pembelajaran IPS dapat menciptakan makna – makna melalui pengintegrasian atau pengaitan diri dengan pengetahuan yang telah ada dalam struktur kognitifnya, manakala pembelajaran sebagai suatu sistem tindakan yang dapat mempertemukan antara dimensi pembelajaran dengan dimensi belajar. Perubahan prilaku dalam belajar mencakup seluruh aspek pribadi peserta didik, yakni aspek kognitif, efektif dan psikomotorik. IPS atau Social Studies mempunyai tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural dan sosial peserta didik (Syarif, 2017).

Dalam pembelajaran IPS guru dituntut mengarahkan siswa untuk berfikir kritis dan kreatif. Namun dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah sering terjadi kesulitan penyampaian materi pembelajaran IPS kepada siswa. Hal ini terjadi karena pemilihan metode yang kurang sesuai. Pembelajaran yang digunakan oleh guru masih banyak yang menggunakan buku cetak dan LKS yang membuat suasana pembelajaran menjadi pasif, siswa terlihat bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran tersebut. Salah satu materi IPS yang akan di bahas adalah tentang masalah sosial. Masalah sosial dalam pembelajaran IPS merupakan ketidaksesuaian unsur-unsur kebudayaan yang bisa membahayakan kehidupan suatu kelompok sosial. Berdasarkan permasalahan tersebut maka guru perlu mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran IPS dengan materi masalah sosial untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Tinjauan Pustaka **Media Pembelajaran**

Video termasuk ke dalam media audio visual. Azhar (2013) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio-visual merupakan produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Video pembelajaran merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio (suara) dan visual (gambar). Sebagai media pembelajaran, video sangat berperan dalm memberikan informasi dari guru untuk siswa. Media video terhadap proses pembelajaran sangat bermanfaat dan cukup memiliki keuntungan dalam proses pembelajaran yang sulit untuk dilihat dalam kasat mata manusia. Adanya video pembelajaran dalam praktik yang sulit mampu dipermudah dengan adanya video dengan cara video ilustrasi. Video dapat dilihat secara berulang-ulang apabila siswa masih belum memahami. Hal ini diharapkan mampu mendorong dan selalu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran (Arsyad, 2010).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Berdasarkan perspektif tentang pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat nilai – nilai yang baik sebagai warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimasa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang karena aktivitas manusia dapat dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek kekurangan

atau geografis. Aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah sebagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (Sapriya, 2006).

Masalah Sosial

Menurut Shelly Puspita Sari (2018), masalah sosial dapat diartikan sebagai suatu hal yang dapat mengancam kepentingan perorangan atau kelompok, masalah sosial jugak sering diartikan sebagai satu realitas sosial yang bagi masyarakat umumnya adanya pembenahan agar sesuai dengan hal yang diinginkan oleh masyarakat umum. Definisi secara sosiological tentang masalah sosial yakni pertama, masalah sosial terjadi ketika adanya satu realitas yang muncul dan realitas itu berbeda dengan yang ideal atau yang berada di masyarakat tertentu. Masalah sosial juga bisa dipahami sebagai suatu kehidupan masyarakat yang sebelumnya normal menjadi terganggu akibat perubahan pada unsur – unsur dan kepentingan masyarakat tertentu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia masalah merupakan suatu persoalan yang harus diselesaikan (dicari jalan keluarnya). Sedangkan pengertian masalah sosial adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan kemasyarakatan. Jadi masalah sosial adalah persoalan yang mengganggu pikiran manusia yang berkenaan dengan masyarakat (Devi Safitri, 2010). Soerjono Soekanto, (dalam Bobby Eryanto, 2020) menjelaskan bahwa masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian antar unsur – unsur kebudayaan atau masyarakat yang membahayakan kehidupan sosial. Jika terjadi pertentangan anatara unsur-unsur yang ada maka akan dapat menimbulkan gangguan hubungan sosial seperti kegoyahan dalam kelompok atau masyarakat. Masalah sosial muncul akibat adanya perbedaan yang mencolok antara nilai dalam masyarakat dengan realita yang ada. Yang dapat menjadi sumber masalah sosial yaitu proses sosial dan bencana alam. Adanya masalah sosial dalam masyarakat ditetapkan oleh lembaga yang memiliki kewenangan khusus seperti tokoh masyarakat, pemerintah, organisasi sosial, musyawarah masyarakat, dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 024 Tarai Bangun, Kecamatan Tambang, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development (R&D)* yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang menguji keefektifitasan produk tersebut. Beberapa tahap penelitian yakni melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan, mengumpulkan informasi untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada pada desain produk, validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi, uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil kepada pengguna, kemudian revisi produk sesuai dengan saran dan ide dari para ahli serta instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang dianalisis menggunakan skala likert 1-4 (Irwandani, 2016). Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah video yang memuat materi pembelajaran IPS materi Masalah Sosial kelas V di Sekolah Dasar. Pada pengembangan video pembelajaran interaktif pada materi masalah sosial dengan menggunakan desain ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket (kuesioner). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen ahli media, ahli bahasa, dan instrumen ahli materi. Instrumen tersebut digunakan untuk dokumentasi kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Dalam bagian ini disajikan pembahasan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas V di sekolah dasar. Video yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap utama, yakni: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Dengan jadwal pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaksanaan Penelitian

Tahap	Waktu	Tempat
<i>Analyze</i>	September 2022	Kampus PGSD FKIP Universitas Riau dan UPT SDN 024 Tarai Bangun
<i>Design</i>	Oktober 2022	
<i>Development</i>	Oktober 2022 – Januari 2023	
<i>Implementation</i>	Maret 2023	
<i>Evaluation</i>	Maret 2023	

1. *Analyze* (Analisis). Tahap *Analyze* (Analisis) merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam penilitain pengembangan. Tujuan dari analisis tersebut merupakan untuk menetapkan materi dan untuk mendapatkan gambaran mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Analisis yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini yakni:

- a. Analisis Peserta Didik. Analisis peserta didik dilakukan pada awal perencanaan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik agar media yang dikembangkan sesuai dengan minat siswa. Menurut Piaget dalam (Fatimah Ibda, 2015) pada usia 6-12 tahun anak berada dalam perkembangan tahap operasional konkrit. Dan anak lebih cenderung menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terlalu kaku atau monoton, oleh karena itu dengan adanya pengembangan media interaktif diharapkan siswa lebih menyenangi pembelajaran dan dapat menggali informasi yang ada didalam media video pembelajaran.
- b. Analisis Kurikulum. Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku dan dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Dakir, 2004). Sedangkan pengertian kurikulum menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 Ayat 19 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 yang dilakukan secara menyeluruh dalam satu tema. Peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran pada pembelajaran IPS materi Masalah Sosial kelas V tema 6 Subtema 3 di Sekolah Dasar.

Tabel 2. KD dan Indikator Mata pelajaran IPS

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
IPS	3.2 menganalisis bentuk - bentuk masalah sosial dengan lingkungan masyarakat.	3.2.1 mengamati gambar/foto/video/teks bacaan tentang masalah sosial dan lingkungan masyarakat
	4.2 menyajikan hasil analisis tentang masalah sosial dengan lingkungan masyarakat.	4.2.1 menyajikan hasil analisis tentang masalah sosial dengan lingkungan masyarakat.

- c. Analisis Materi. Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi yang akan diajarkan dan memilih materi yang relevan serta menyusunnya kembali secara sistematis. Sumber analisis materi didapat dari Buku Tematik Materi Masalah Sosial Kelas V Tema 6 Subtema 3 di Sekolah Dasar.
2. Design (Desain). Tahap ini merupakan perencanaan dan pembuatan video pembelajaran. Berdasarkan kumpulan data yang diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran ini menggunakan bantuan program aplikasi *power director* dan pengubah suara super.
- a. *Power Director*. Aplikasi *power director* adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap. Aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, gambar, audio, teks dan juga efek.



Gambar 1. Tampilan Power Director

- b. Pengubah suara super. Aplikasi pengubah suara super ini berguna untuk menambahkan suara pada video yang akan digunakan.



Gambar 2. Tampilan Pengubah Suara Super

Proses pembuatan video ini diawali dengan Mengumpulkan sumber antara lain sumber yang relevan dengan media pembelajaran tematik sedangkan untuk materi diperoleh dari buku guru dan buku siswa kelas V tema 6 (panas dan perpindahannya) subtema 3 (pengaruh kalor terhadap kehidupan) pembelajaran 4.

- 1) Menyusun garis besar isi media
- 2) Menyusun peta materi, yang merupakan alur materi yang ada pada media video
- 3) Penyusunan naskah
- 4) Produksi, tahap ini meliputi 3 proses yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi, peneliti mengamati lingkungan sekitar serta mengambil

beberapa gambar yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran dan menyiapkan bahan-bahan seperti *smartphone* dan aplikasi pendukung dalam pembuatan video pembelajaran yakni *power director* dan pengubah suara super. Setelah bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah memproduksi media video pembelajaran, berikut tahapan-tahapan dan mengembangkan media video ini yaitu:

- a) Pembuatan video dimulai dengan mengambil gambar secara nyata yang sesuai dengan materi yakni masalah sosial dilingkungan sekitar, seperti tumpukan sampah yang berserakan di tepi jalan, selokan yang tersumbat dan lain sebagainya.
- b) Merancang video dengan memilih *background* dan menyisipkan gambar yang telah ditentukan sesuai dengan materi.
- c) Tahap selanjutnya membuat jabaran materi yang akan dibahas pada mata pelajaran IPS materi masalah sosial.
- d) Selanjutnya adalah melakukan pengisian suara dari aplikasi pengubah suara super untuk menjelaskan materi sesuai dengan gambar.
- e) Setelah itu melakukan pengeditan terhadap gambar, teks materi, penambahan *backsound* dan efek pada video dengan menggunakan aplikasi *power director*.
- f) Semua *scene* dalam video ini dicek kembali dan diselaraskan dengan naskah agar menjadi video yang menarik secara utuh sesuai dengan materi pembelajaran.

Langkah terakhir ialah pasca produksi, tahap dimana proses pembuatan selesai kemudian video di ekspor ke penyimpanan.

3. Development (Pengembangan). Setelah tahap desain selesai, selanjutnya tahapan yang dilakukan adalah tahapan pengembangan. Langkah awal yang dilakukan didalam tahapan pengembang yaitu validasi produk dan revisi produk.
 - a. Validasi Produk. Validasi produk dilakukan oleh 4 validator, yaitu validator ahli media, validator ahli bahasa, validator ahli materi dan guru kelas. Terdapat 3 aspek yang akan dinilai oleh masing-masing validator setelah video direvisi sesuai saran dan masukan, yaitu aspek materi, aspek bahasa dan aspek media.

Tabel 3. Aspek Penilaian Validasi Video Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Materi	10
2	Bahasa	9
3	Media	11
Total Butir Penilaian		30

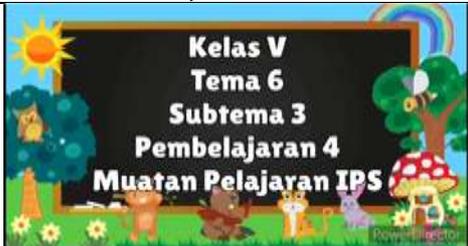
4. Validasi Ahli Media. Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Zairul Antosa, M.Sn sebagai validator ahli media. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti, menggunakan lembar validasi instrument penelitian yang memuat pernyataan menggunakan skala likert dengan 4 skala yaitu 1 (tidak valid), 2 (kurang valid), 3 (valid), dan 4 (sangat valid). Selain itu dalam lembar validasi instrumen penelitian juga terdapat ruang untuk dilampirkan komentar serta saran oleh ahli media. Dalam pelaksanaannya, ahli media melihat dan menilai tampilan dari isi video pembelajaran dan kemudian melakukan penilaian. Adapun hasil penilaian kevalidan oleh ahli media dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Validasi Video pembelajaran aspek media

Indikator Penilaian	Jumlah	Skor Maksimal	Rata - Rata Skor	Kategori
Media	38	44	86,36%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh media, diperoleh hasil dengan jumlah 38 skor maksimalnya adalah 44 maka diperoleh hasil akhir rata – rata penilaiannya adalah 86,36% yang tergolong dalam katagori sangat valid. Hasil revisi desain produk yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Revisi Produk Ahli Media

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
1		 Menubah opening sesuai gambar materi yang akan di jelaskan
2		 Menambahkan muatan pelajaran IPS
3		 Pada KD dan Indikator Ekonomi Masyarakat dihilangkan
4		 Menambahkan tujuan pembelajaran

5		<p>Mengubah pertanyaan menjadi menjelaskan dengan suara atau voice record secara rinci tentang masalah sosial dengan memberikan bacground yang sesuai</p>
6		<p>Megubah jenis masalah sosial menjadi jenis masalah sosial yang sering terjadi di lingkungan sekitar</p>
7		<p>Menambahkan Kesimpulan</p>

5. Validasi Ahli Materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Dr. Erlisnawati, S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli materi. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti, menggunakan lembar validasi instrument penelitian yang memuat pernyataan menggunakan skala likert dengan 4 skala yaitu 1 (tidak valid), 2 (kurang valid), 3 (valid), dan 4 (sangat valid). Selain itu dalam lembar validasi instrumen penelitian juga terdapat ruang untuk dilampirkan komentar serta saran oleh ahli materi. Dalam pelaksanaannya, ahli materi melihat dan menilai tampilan dari isi video pembelajaran dan kemudian melakukan penilaian. Adapun hasil penilaian kevalidan oleh ahli materi dilihat pada tabel berikut:

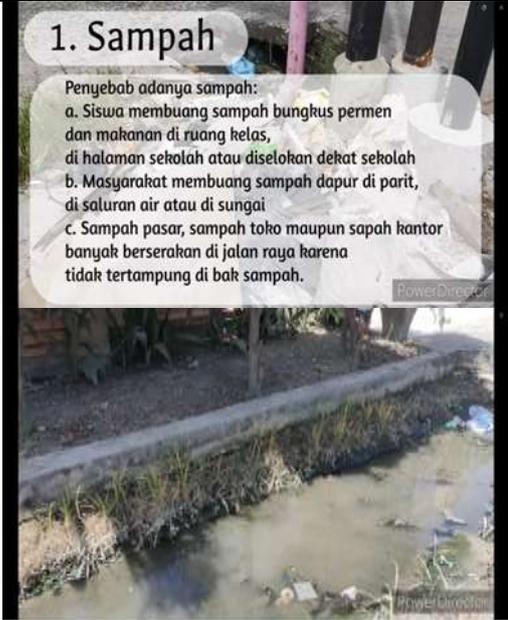
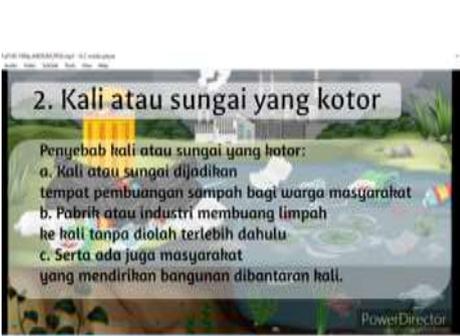
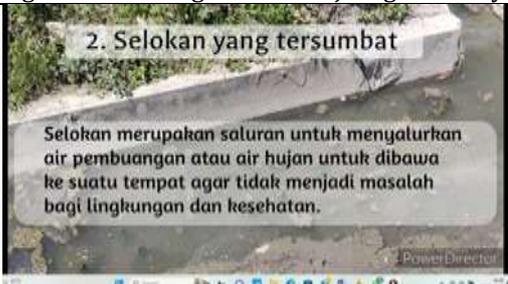
Tabel 6. Tabel Ahli Materi

Indikator Penilaian	Jumlah	Skor Maksimal	Rata - Rata Skor	Katagori
Materi	36	40	90%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi, diperoleh hasil dengan jumlah 36 skor maksimalnya adalah 40 maka diperoleh hasil akhir rata - rata penilaiannya adalah 90% yang tergolong dalam katagori sangat valid. Hasil revisi desain produk yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Revisi produk (Ahli Materi)

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Desain Produk Sesudah Revisi
----	------------------------------	------------------------------

<p>1</p>		 <p>Membuat judul dari tema 6 dan subtema 3</p>
<p>2</p>		 <p>Mengubah gambar menjadi gambar nyata</p>
<p>3</p>		 <p>Mengubah seluruh gambar menjadi gambar nyata</p>
<p>4</p>		 <p>Mengubah jenis masalah sosial dari kali atau sungai yang kotor menjadi jenis masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar yaitu selokan yang tersumbat</p>

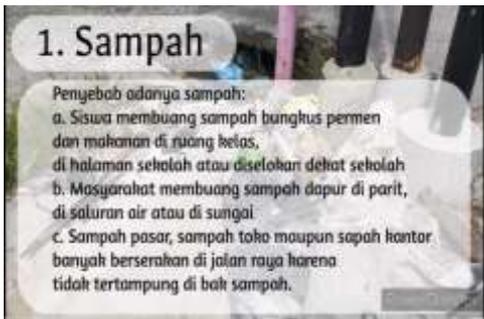
6. **Validasi Ahli Bahasa.** Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Eva Astuti Mulyana, S.Pd, M.Pd sebagai validator ahli bahasa. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti, menggunakan lembar validasi instrument penelitian yang memuat pernyataan menggunakan skala likert dengan 4 skala yaitu 1 (tidak valid), 2 (kurang valid), 3 (valid), dan 4 (sangat valid). Selain itu dalam lembar validasi instrumen penelitian juga terdapat ruang untuk dilampirkan komentar serta saran oleh ahli bahasa. Dalam pelaksanaannya, ahli bahasa melihat dan menilai tampilan dari isi video pembelajaran dan kemudian melakukan penilaian. Adapun hasil penilaian kevalidan oleh ahli media dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Ahli Bahasa

Indikator penilaian	Jumlah	Skor maksimal	Rata - rata skor	Katagori
Bahasa	32	36	89%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli bahasa, diperoleh hasil dengan jumlah 32 skor maksimalnya adalah 36 maka diperoleh hasil akhir rata - rata penilaiannya adalah 89% yang tergolong dalam katagori sangat valid. Hasil revisi desain produk yang dilakukan oleh ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Revisi Produk (Ahli Bahasa)

No	Desain produk sebelum revisi	Desain produk sesudah revisi
	 <p>1. Sampah</p> <p>Penyebab adanya sampah:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa membuang sampah bungkus permen dan makanan di ruang kelas, di halaman sekolah atau diselohar dekat sekolah Masyarakat membuang sampah dapur di parit, di saluran air atau di sungai Sampah pasar, sampah toko maupun sampah kantor banyak berserakan di jalan raya horena tidak tertampung di bak sampah. 	 <p>1. Sampah</p> <p>Sampah merupakan sisa kegiatan sehari-hari manusia atau sisa proses alam yang dapat berbentuk padat atau semi padat, dapat berupa zat organik atau anorganik, dapat bersifat terurai dan tidak bisa terurai yang dianggap tidak berguna dan dibuang ke lingkungan.</p> <p>mengubah penempatan gambar menjadi di samping penjelasan</p>

Tabel 10. Rata-Rata Skor Validasi Media Tiap Aspek Dalam Media Video

Aspek Penilaian	Persentase Rata - rata Tiap Aspek	Katagori validasi
Materi	90%	Sangat Valid
Bahasa	88%	Sangat Valid
Media	86,36%	Sangat Valid
Rata - rata skor	88,41%	Sangat Valid

Hasil dari tabel menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video mendapatkan rata-rata skor dalam tiap penilaian aspek senilai 88,41% dengan kategori sangat valid.

Tabel 11. Kriteria Kelayakan Media

Persentase Skor	Katagori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: Arikunto dalam (Lis Ernawati, 2017)

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media di atas, video pembelajaran yang dikembangkan memiliki skor 88,41% dan dikategorikan sangat layak. Dari hasil validasi yang di dapat maka layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar kelas V.

7. Implementation (Implementasi). Tahap selanjutnya yakni tahap *implementatiton* atau tahap pelaksanaan. Setelah mendapatkan validasi kelayakan oleh para validator ahli. Baik dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi video pembelajaran siap untuk dilaksanakan kepada peserta didik kelas V A di UPT SD Negeri 024 Tarai Bangun. Sebelum peneliti melakukan uji coba kelompok kecil, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba satu-satu yang dipilih secara random. Tujuan dilakukannya uji coba produk dalam satu-satu yakni untuk mengetahui sejauh mana produk yang dihasilkan sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil. Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini di uji cobakan kepada 29 orang peserta didik dan dilaksanakan dalam 1 x pertemuan pada tahap uji coba produk berjalan dengan efektif.
- a. Uji coba- satu. Uji coba satu-satu dilakukan pada 3 orang siswa kelas V SD yang dipilih secara random yang dilakukan Rabu pada 13 Maret 2023. Kegiatan uji coba skala kecil dilakukan dengan memberi arahan kepada siswa bagaimana menggunakan media tersebut, kemudian meminta siswa mendengarkan, menyimak, memahami serta meminta siswa untuk menjelaskan kembali materi yang terdapat dalam media video tersebut. Kemudian peneliti mengamati siswa yang sedang mendengarkan, menyimak, memahami dan menjelaskan kembali materi dari media video tersebut. Setelah siswa selesai mendengarkan, menyimak, memahami peneliti meminta siswa untuk mengisi angket tanggapan respon siswa terhadap media video pembelajaran dengan skala angket dari 1-4. Adapaun hasil respon siswa yang diperoleh dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Satu-Satu

No	Nama	Jumlah Skor	Persentase	Katagori
1	Siswa I	36	90%	Sangat Layak
2	Siswa II	36	90%	Sangat Layak
3	Siswa III	34	85%	Sangat Layak
Jumlah Skor			106	
Rata-rata			35,33	
Persentase Keseluruhan			88,33%	
Kategori			Sangat Layak	

Pada tabel menunjukkan hasil perolehan respon siswa berjumlah 106 dengan rata – rata 35,33 dan mendapatkan hasil persentase dengan angka 88,33% sehingga media video pembelajaran mendapatkan katagori "Sangat Layak" untuk digunakan.

- b. Uji Respon Guru. Uji coba respon guru dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji pendidik ini berjumlah 2 orang pendidik yakni Bapak Aznan M Amin, S.Pd dan Ibu Imeriza, S.Pd di UPT SD Negeri 024 Tarai bangun kelas V dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon pendidik terhadap kemenarikan media video. Berikut hasil penilaian angket uji coba pendidik.

Tabel 13. Rekapitulasi Lembar Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Skor	Persentase	Katagori
1	Guru 1	109	90.83%	Sangat layak
2	Guru 2	120	100%	Sangat layak
Jumlah Skor 229				

Rata-rata 114,5
Persentase Keseluruhan 95,42%
Katagori Sangat Layak

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hasil respon guru memperoleh skor persentase 95,42%. Dengan demikian, media video pembelajaran mencapai katagori sangat layak sehingga dapat digunakan dalam kegiatan tersebut.

- c. Uji Coba Kelompok Kecil. Setelah melakukan uji coba satu-satu, tahapan selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada Selasa 14 maret 2023 di UPT SD Negeri 024 Tarai Bangun. Media video pembelajaran ini diuji cobakan kepada 29 orang siswa kelas V UPT SD Negeri 024 Tarai Bangun. Peneliti mengenalkan media video pembelajaran pada siswa, dan memberi arahan kepada siswa bagaimana penggunaan media video pembelajaran. Kemudian peneliti meminta siswa untuk mendengarkan, menyimak, dan meminta siswa untuk memahami isi dari media video tersebut. Setelah siswa selesai membaca, menyimak serta memahami isi dari media video tersebut, kemudian peneliti meminta siswa untuk mengisi angket tanggapan respon siswa terhadap media video yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan skala angket 1-4. Berikut hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil:

Tabel 14. Rekapitulasi Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Skor	Katagori
Total rekapitulasi perolehan skor siswa	86,12%	Sangat Layak

Pada tabel menunjukkan hasil perolehan respon siswa diperoleh total skor 86,12% sehingga media video mendapatkan katagori “Sangat Layak” untuk digunakan.

8. Evaluation (evaluasi). Evaluasi dilakukan pada setiap tahapan penelitian dengan model ADDIE dengan melakukan revisi sehingga menghasilkan produk yang berkualitas. Pada model ADDIE dengan evaluasi pada setiap tahapannya dapat meminimalisir kesalahan dalam pengembangan suatu produk.

Pembahasan

Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Materi Masalah Sosial Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Pengembangan video pembelajaran dengan materi masalah sosial untuk siswa kelas V sekolah dasar dengan menggunakan metode *R&D (Research and Development)*. Model yang digunakan pada pengembangan ini yakni menggunakan model ADDIE. Pada model ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implentatition, dan Evaluation* (Branch, 2009). Pada tahap pertama yakni tahapan analisis, pengembangan media interaktif dilakukan dengan beberapa tahap yakni analisis peserta didik. Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik agar media video yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan berfikir siswa kelas V sekolah dasar. Analisis kedua yakni analisis kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan oleh peneliti untuk menyiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media video. Analisis ketiga yakni analisis materi. Analisis materi dilakukan agar dalam proses pengembangan media video peneliti dapat menyesuaikan materi yang akan dikembangkan dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran di dalam media video. Tahapan kedua dari pengembangan media video adalah tahapan desain. Pada tahapan desain ini langkah awal yang dilakukan yakni merancang media video mulai dari pembuatan script video, mengambil gambar-gambar secara nyata, penutup.

Tahapan ketiga yakni tahapan pengembangan. Tahapan ini dilakukan peneliti melakukan validasi atau penilaian media video kepada 3 orang validator, 2 orang praktisi, yakni terdiri dari validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa dan 1 orang guru sebagai validasi praktisi. Media video yang telah dibuat dinilai dan direvisi agar menghasilkan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan. Revisi produk dilakukan sesuai kritik, saran dan komentar dari masing-masing validator dan praktisi. Setelah media video dinilai dilakukan revisi, tahap selanjutnya tahap uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba satu-satu dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 dengan 3 orang siswa kelas V SD. Sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 di SD Negeri 024 Tarai Bangun dengan 29 orang siswa kelas V SD. Tahap keempat yaitu tahapan implementasi. Pada tahapan ini setelah media video dinilai dilakukan revisi, tahap selanjutnya tahap uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba satu-satu dilakukan pada tanggal 13 Maret 2023 dengan 3 orang siswa kelas V. Sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 14 Maret 2023 di UPT SD Negeri 024 Tarai Bangun dengan 29 orang siswa kelas V. Tahap yang terakhir yakni tahap evaluasi. Pada tahapan evaluasi ini dilakukan dengan merevisi pada setiap tahapannya dapat meminimalisir kesalahan dalam pengembangan suatu produk hingga menghasilkan produk yang berkualitas.

Kelayakan Media Video Pembelajaran Dengan Materi Masalah Sosial untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Kelayakan media video dapat dilihat melalui hasil penilaian validasi dan uji coba. Validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator dan 2 orang praktisi, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan 2 orang praktisi. Sedangkan pada uji coba, dilakukan dengan 2 tahapan yakni uji coba satu-satu, dan uji coba kelompok kecil. Pada penilaian media video pembelajaran dilakukan dengan menggunakan angket skala 1-4. Pada penilaian media video pembelajaran terdiri dari 3 aspek. Pada aspek pertama yakni aspek materi menunjukkan rata-rata skor 90% dengan katagori sangat valid. Aspek penilaian yang kedua adalah aspek bahasa, pada aspek ini diperoleh rata - rata skor 80% dengan katagori sangat valid. Aspek ketiga yakni aspek media, pada aspek ini diperoleh rata - rata skor 86,36% dengan katagori sangat valid. Dari ketiga aspek tersebut, diperoleh rata-rata skor akhir dari penilaian validasi dengan menunjukkan skor 88,41% dengan katagori sangat valid. Media video pembelajaran dapat dikatakan layak jika telah memenuhi beberapa kriteria. Kelayakan media dapat diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi, uji coba satu-satu, dan uji coba kelompok kecil. Adapun hasil penelitian dari media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut: validasi ahli materi mendapatkan skor 90%, validasi ahli bahasa 88%, validasi ahli media 86,36%, validasi praktisi I mendapatkan skor persentase 90,83%, validasi ptaktisi II 100%, uji coba satu-satu mendapatkan skor 88,33%, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor persentase 86,12%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka penelitian pengembangan media video pembelajaran untuk pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar ini dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengembangan media video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Diawali dengan membuat naskah sebagai pedoman peneliti dalam pembuatan video. Hasil naskah lalu dikembangkan pada aplikasi power director. Materi yang di muat dalam video pembelajaran sesuai dengan tema VI subtema 3 yang difokuskan pada pembelajaran IPS yakni masalah sosial. Setelah media video pembelajaran kemudian tahap selanjutnya adalah untuk mengetahui respon guru dan peserta

didik. Uji kevalidan para ahli materi mendapatkan skor 90% , validasi ahli bahasa 88%, validasi ahli media 86,36% yang berarti media yang dikembangkan berkategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji coba satu-satu mendapatkan skor 88,33%, uji coba kelompok kecil mendapatkan skor persentase 86,12% yang berarti media yang dikembangkan berkategori sangat layak. Perolehan skor rata-rata dari lembar respon guru sebesar 95,42% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil alidasi dan uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai media video pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. Newyork: Springer
- Dakir, H. 2004. Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Fatimah Ibda. 2015. perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget. Intelektuaklita. vol. 3, No. 1
- Irwandani & Siti Juariah (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa komik fisika berbantuan sosial media instagram sebagai alternatif pembelajaran. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, 05(1).
- Sadiman, Arief. 2009. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syarif, I. (2017). Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada. Jurnal Edumaspul, 1(1), 48-60. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/40/40>