

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGET 03

Oleh:

**Silfia Komariyah<sup>1</sup>**

**Isna Ida Mardiyana<sup>2</sup>**

Universitas Trunojoyo Madura

Alamat: JL. Raya Telang, Kec. Kamal, Kab. Bangkalan, Jawa Timur (69162).

Korespondensi Penulis: [silviakomariya@gmail.com](mailto:silviakomariya@gmail.com)

**Abstract.** *The objectives of this development research are to develop theme 3 learning video media for grade 5 students at SDN Tengket 3 that is valid in terms of expert validation questionnaires, developing theme 3 learning video media in class 5 of SDN Tengket 3 which is effective in terms of observation sheets on learning implementation and student learning outcomes tests, developing theme 3 learning video media for grade 5 students that is interesting in terms of student response questionnaires. This development uses the Borg and Gall model, based on research that has been carried out, the average score obtained in the percentage of validation from experts is 85.83%, categorized as valid, effectiveness is obtained from observing the implementation of learning with a gain of 95%, categorized as very effective. Attractiveness can be seen from the student response questionnaire with a percentage of 84.87% categorized as interesting. The conclusion is that the video learning media for theme 3 in class 5 at SDN Tengket 3 is valid, very effective and interesting to use in class 5 at UPTD SDN Tengket 3.*

**Keywords:** *Borg and Gall, Multimedia, Theme Learning Video 3 5th grade SDN Tengket 3.*

**Abstrak.** Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu: mengembangkan media video pembelajaran tema 3 pada siswa kelas 5 SDN tengket 3 yang valid ditinjau dari angket

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03**

validasi ahli, mengembangkan media video pembelajaran tema 3 pada kelas 5 SDN Tengket 3 yang efektif ditinjau dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar siswa, mengembangkan media video pembelajaran tema 3 pada siswa kelas 5 yang menarik ditinjau dari angket respon siswa. Pengembangan ini menggunakan model Borg and Gall, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan perolehan nilai rata-rata pada persentase validasi para ahli adalah 85,83% dikategorikan valid, keefektifan diperoleh dari observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan perolehan 95% dikategorikan sangat efektif. Kemerarikan dilihat dari angket respon siswa dengan perolehan persentase 84,87% dikategorikan menarik. Kesimpulannya yaitu media video pembelajaran tema 3 pada kelas 5 SDN tengket 3 *valid*, sangat efektif, dan menarik digunakan pada kelas 5 di UPTD SDN Tengket 3.

**Kata Kunci:** *Borg and Gall*, Multimedia, Video Pembelajaran Tema 3 kelas 5 SDN Tengket 3.

## **LATAR BELAKANG**

Pendidikan sekolah merupakan lembaga yang berkembang di masyarakat untuk mendidik anak dan masyarakat. Oleh karena itu, salah satu tugas pendidik adalah mengembangkan pendidik yang berkualitas bagi masyarakat. Pendidikan adalah sebuah proses pengayaan diri. Pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan pengembangan potensi diri siswa agar siswa dapat berkembang dan mampu mengabdikan dirinya kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dan amanah. Siswa harus mempunyai etika yang baik dan baik agar siswa dapat menggunakan ilmu tersebut.

Pendidikan merupakan faktor yang sangat berpengaruh, pendidikan merupakan faktor penentu kualitas sumber daya manusia suatu negara. Pendidikan merupakan salah satu upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat bahkan disebutkan dalam UUD 1945 (Dea Rosmayanti dan Luvy Sylviana Zanthi, 2019). Menurut Salafudin, pendidikan pada hakikatnya adalah upaya sadar untuk mengembangkan kepribadian dan keterampilan di luar sekolah, dan terus berlanjut sepanjang hayat. Begitu pula menurut Muhammad Ardiansyah Hendriawan dan Guntur Maulana Muhammad (2018:86), pendidikan merupakan kebutuhan manusia selama hidup di

dunia. Hal ini menjadikan pendidikan menjadi sangat penting karena pendidikan masyarakat tidak dapat dikembangkan.

Menurut Hdayatullah (2017:87), lingkungan pembelajaran berbasis teknologi sangat cocok untuk pembelajaran yang bermanfaat di kelas dan di rumah. Sementara itu (Desi Lina dan Leonard, 2016:16), pembelajaran berbasis komputer adalah sistem pembelajaran yang mampu menghasilkan makna dengan menghubungkan konten akademik dengan konteks teknologi. Sistem pembelajaran berbasis multimedia yang dilengkapi dengan suara, gambar, dan video dapat menjadikan penyajian materi pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. (Rohinah 2015). Pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sedemikian rupa sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang memadukan gagasan, konsep, keterampilan, sikap dan nilai baik antar mata pelajaran maupun dalam satu pembelajaran (Permendikbud no. 57 2014: 126). Pembelajaran tema disebut pembelajaran tema integratif pada kurikulum 2013, yang mempunyai pendekatan berbeda dengan pembelajaran tema pada kurikulum sebelumnya. Suatu pendekatan yang mengintegrasikan pengetahuan subjek dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11/09/2023 di SDN Tengket 3 diketahui siswa masih kurang memahami materi jika hanya menggunakan bahan pembelajaran. Sekolah hanya menggunakan materi pendidikan dan media visual sebagai bahan ajar. Menurut Ibu Yuyun, sebagai guru kelas 5 beliau kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam pembelajaran, guru hanya memberikan tugas di buku LKS sehingga siswa tidak dapat memahami materi. Pada proses pembelajaran pembelajaran 5 topik 3 subtopik 1 siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu media pembelajaran juga tidak digunakan dalam proses pembelajaran ini, akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada hari senin tanggal 11.09.2023 di kelas 5 SDN Tengket 3 terlihat bahwa pada saat pembelajaran terlihat lingkungan pembelajaran yang digunakan tidak ada, guru hanya menggunakan bahan pembelajaran berupa LKS dan buku siswa. buku menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Selama proses pembelajaran masih terdapat siswa yang tidak

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03**

memperhatikan penjelasan guru, hal ini terlihat dari observasi di kelas dan tanya jawab antara siswa dan guru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 11.09.2023 terhadap guru kelas 5 SDN Tengket 3 Ita Yunita Sari, kemampuan belajar siswa semakin lemah sehingga hasil kognitifnya juga lemah. Berdasarkan permasalahan yang ada saat ini, maka diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat video edukasi pada mata pelajaran 3. Diambil dari pembelajaran 1.2 dan 5 subtopik 1 kelas 5. Materi subtopik 3 meliputi mata pelajaran IPA, SBdP dan bahasa Indonesia, IPA pokok bahasannya memuat materi pencernaan manusia, pokok bahasan SBdP memuat materi tangga nada dan komposisi dalam lagu “Maret Hidup Sehat”, sedangkan bahasa Indonesia pokok bahasannya memuat materi iklan. Di sini guru menjelaskan materi pelajaran hanya sesuai buku yang tersedia, sehingga siswa kurang konsentrasi dan tidak nyaman. Pada pembelajaran topik 3 subtopik 1, pembelajaran 1, 2 dan 5 siswa juga mengalami rasa bosan pada saat memulai pembelajaran.

Multimedia merupakan kombinasi digital dari teks, grafik, animasi, suara, gambar (gambar dan penarik perhatian visual) dan video. Dengan menggabungkan komponen-komponen tersebut, pengalaman belajar menjadi sesuatu yang mencerminkan dan mengalami kehidupan sehari-hari (Vaughan, 2011: 126). Sebagai alat multimedia, terdapat beberapa paket materi yang dapat digunakan guru secara mandiri. Siswa dapat memahami apa yang diajarkan guru dalam format multimedia ini, sehingga dapat memudahkan pembelajaran materi yang disampaikan guru (Surjono, 2017:31). Berbagai macam fitur multimedia itu sendiri seperti video, audio, permainan dan animasi dapat membantu guru menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dalam mengajar, dimana multimedia sangat mempengaruhi pemikiran dan perasaan siswa dalam belajar (Nachimutu, 2012: 337).

Berdasarkan hasil survei kebutuhan diketahui bahwa di SDN Tengket 3 dari 30 siswa kelas 5 SDN Tengket, 25 siswa lebih senang belajar dengan bantuan video edukasi dan siswa lebih memahami materi pembelajaran penggunaan video pendidikan. Selain itu, siswa sudah mempunyai telepon seluler sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah. Dengan bantuan telepon seluler, siswa dapat

menggunakan Google, YouTube bahan belajar dan video belajar agar siswa dapat lebih memahami materi pelajaran.

Menurut Oyedele (2013:6), media pembelajaran adalah media yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pendidikan. Tanpa menggunakan media pembelajaran peserta akan merasa bosan, siswa sulit memahami materi pelajaran, dan peserta juga menjadi pasif ketika menerima pembelajaran dari guru. Kurangnya motivasi belajar dapat menyebabkan kurang optimalnya hasil belajar. Hasil belajar mengukur pemahaman siswa, oleh karena itu lingkungan belajar diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang tugas guru dan memotivasi siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa adalah pengembangan video pembelajaran. Media yang baik berpusat pada siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan video pembelajaran multimedia lingkungan di kelas 5, topik 3, subtopik 1, pembelajaran 1, 2 dan 5. Dengan bantuan video pembelajaran multimedia ini siswa dapat lebih memahami dan melakukan pembelajaran lebih dapat dinikmati. Suryansah dan Suwarjo (2016) berpendapat bahwa media video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa jika motivasi dapat ditingkatkan dengan menggunakan media video. Media berbasis video ini dirancang dengan prinsip-prinsip pengembangan yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Harapannya dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dengan cara mengoptimalkan suasana hati siswa secara langsung pada saat pembelajaran. Dan tingkat pemahaman berpikir siswa pada saat pembelajaran tatap muka dapat digunakan untuk memahami materi pembelajaran.

Pengembangan multimedia video edukasi diteliti oleh peneliti skripsi Kusprimanto (2014) yang melakukan penelitian tentang pengembangan media power point dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Pencernaan Manusia untuk Siswa Kelas V SDN Pundung, Gigirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta". Studi pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk alternatif bagi guru dan siswa berupa lingkungan belajar interaktif berbasis PowerPoint.

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas terlihat bahwa pada kelas 5 SDN Tengket 3 menurut materi diperlukan media yang menarik untuk mendukung guru dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, sehingga dapat dilakukan kajian pengembangan di dalamnya kurikulum. judul''PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03'.

## **KAJIAN TEORITIS**

Menurut Menurut Gayeski (2012:2), multimedia adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak seperti komputer dan menyatakan bahwa multimedia adalah kumpulan media komputer dan mempunyai sistem komunikasi untuk mengirimkan, mengkonstruksi, menyimpan dan menerima informasi. disajikan dalam bentuk video, audio, teks, dll..

Menurut Puwanto, Setiawan dkk (2018:196) dalam buku Suryan mengartikan multimedia dalam pembelajaran sebagai gabungan antara grafik, teks, animasi, gambar, video dan suara. Contoh multimedia interaktif antara lain multimedia pembelajaran interaktif, permainan, dan lain-lain. Selama proses pembelajaran, yang terpenting adalah memikirkan bagaimana siswa dapat belajar dengan melakukan aktivitas mental, berinteraksi dengan lingkungan, yang berujung pada perubahan perilaku yang bertahan lama. Dengan demikian, aspek terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah lingkungan. Menciptakan unsur-unsur yang terorganisir melalui kehadiran lingkungan yang mendukung dapat memberikan perubahan perilaku pada siswa.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap serta untuk membangkitkan pikiran, perhatian, perasaan, dan meningkatkan keinginan belajar. secara tidak langsung menciptakan suatu proses pembelajaran untuk mencapai dan mengelola tujuan.

Multimedia itu penting. Istilah multimedia menurut Dean (1996:1) berasal dari teater yang menggunakan pertunjukan di atas panggung dengan lebih dari satu media, seperti memasukkan layar video, kelompok sintetik, dan seni manusia ke dalam pertunjukannya. Presentasi multimedia ini mencakup seluruh bagian pertunjukan. Namun berbeda dengan definisi multimedia (multimedia) sebelumnya, istilah

multimedia adalah suatu sistem yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat lain, seperti televisi, layar video, dan sistem pencahayaan optik atau sistem stereo, yang dimaksudkan untuk produksi konten audiovisual. . representasi, ukuran (McLeod, 1996:1).

Beberapa ahli memahami multimedia sebagai berikut: 1. Multimedia biasanya merupakan gabungan dari tiga unsur yaitu suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996: 1). 2. Multimedia adalah gabungan minimal dua media input atau output untuk menerima informasi. Media ini meliputi suara (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002: 1). 3. Multimedia adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, suara dan gambar video (Robin dan Linda, 2001:1). 4. Multimedia adalah kreasi kombinasi teks, grafik, suara dan gambar bergerak dengan kombinasi tautan dan alat yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi dan berinteraksi (Hofstetter, 2001:1).

Menurut Sutopo, perancangan dan pembuatan perangkat lunak multimedia dapat dilakukan melalui tahapan sebagai berikut: 1. Tahap pendefinisian tujuan karakteristik siswa (konsep). 2. Tahap perancangan produk berbasis multimedia, meninjau struktur navigasi dan perancangan objek (*designing*). 3. Tahap pengumpulan bahan (*collection of material*) 4. Tahap pembuatan multimedia (*assembly*). 5. Tahap pengujian, apakah produk layak digunakan atau tidak (*testing*). 6. Tahap pendistribusian produk jadi (*distribution*).

Mempersiapkan materi untuk perangkat lunak multimedia. Pemilihan materi multimedia yang tepat memerlukan hal-hal sebagai berikut: 1. Materi sesuai dengan tujuan. 2. Materinya cocok untuk belajar komputer. 3. Bahan yang dipilih dibutuhkan oleh banyak orang. 4. Bahan tidak sering berubah. 5. Memperhatikan bahwa materi multimedia digunakan bersama dengan materi lainnya. Materi pendidikan yang dikemas dalam multimedia dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja individu siswa dalam belajar dan mencapai kompetensi.

Menurut Cheppy Riyana, video edukasi merupakan media audio visual yang berisi pesan-pesan agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran. Media audio visual ini memadukan beberapa indra manusia sehingga siswa tidak hanya sekedar mendengarkan, tetapi juga melihat apa yang diperlihatkan guru. Video pembelajaran

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03**

merangsang penglihatan dan pendengaran siswa. Media video pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan ditanamkan pada media audio visual. Media audio visual berisi materi audio visual yang bersih dan kotor, sedangkan video berisi materi audio visual yang bersih.

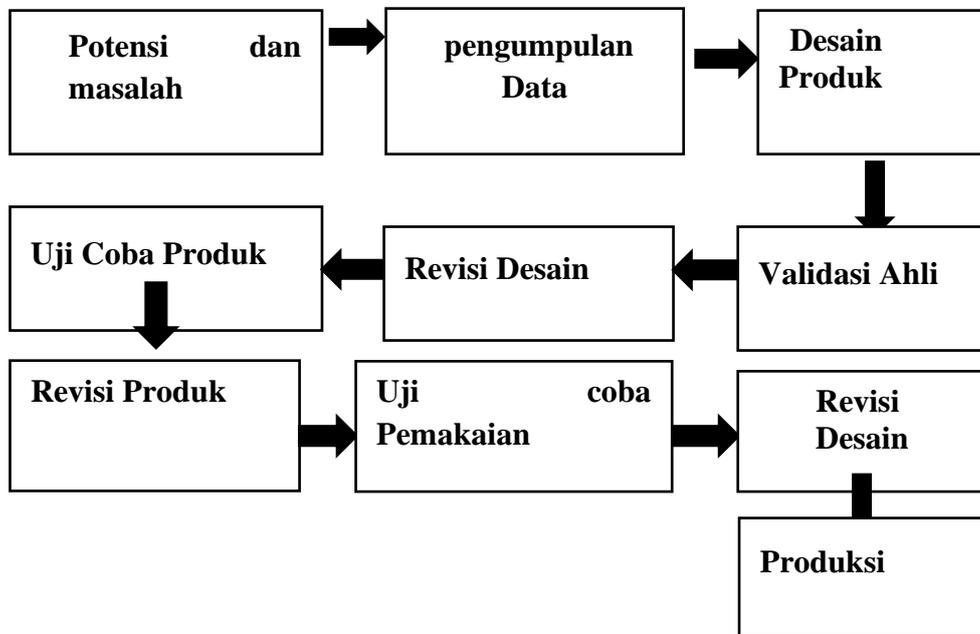
Maksud dan tugas mempelajari media video. Tujuan media video pembelajaran adalah untuk menjelaskan dan memperlancar penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Sementara itu, peran pendidikan media video adalah untuk membimbing siswa agar lebih fokus dalam belajar, melihat tingkat emosi dan sikap siswa ketika mendengarkan video yang diputar ulang, serta membantu siswa yang lemah untuk memahaminya.

Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Video Pembelajaran Kelebihan media pembelajaran video adalah dapat menarik perhatian siswa, menyajikan objek pembelajaran tertentu dan mengurangi kebosanan belajar siswa. Sedangkan kelemahan media video pembelajaran adalah memerlukan biaya yang cukup mahal, hanya bergantung pada video yang dibuat.

## **METODE PENELITIAN**

Prosedur dalam penelitian ini adalah langkah-langkah atau prosedural Research and Development (R&D) dengan menggunakan model yang dikemukakan Borg and Gall. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall. Alasan peneliti memilih model tersebut yaitu (1) menurut peneliti model tersebut mudah dipahami dan mudah digunakan sehingga pelaksanaan pengembangan produk yang dikembangkan mudah dilaksanakan, (2) model ini cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu menghasilkan produk layak, (3) tahap pelaksanaan dalam model ini sangat jelas, rinci, sistematis, serta terdapat uji coba dan revisi produk.

Peneliti memilih model Borg and Gall karena model tersebut dipandang sesuai dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah dalam model Borg and Gall yang dipaparkan cukup jelas, dan juga terdapat kegiatan uji coba yang tergolong besar sehingga produk media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar sudah valid dan siap untuk digunakan saat kegiatan pembelajaran. pengembangan model Borg and Gall dapat digambarkan bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** *Prosedur pengembangan R and D dan Borg and Gall*

*(Sumber: sugiyono,2016:409).*

### 1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bisa dikembangkan sehingga memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah kenyataan yang belum diharapkan akan terjadi. Siswa kelas 5 di SDN Tengket memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini terlihat pada saat tanya jawab pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terdapat beberapa siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru.

Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran membuat banyak siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan mereka sering merasa bosan. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar tidak efektif dan efisien. Dengan keadaan seperti ini menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dan kurangnya antusias minat belajar siswa. Selain itu, di SD tersebut belum ada media video pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

### 2. Pengumpulan Data

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03

Tahap selanjutnya yakni pengumpulan informasi, pada tahap ini peneliti menentukan kompetensi dasar, kompetensi inti, tujuan pembelajaran, dan isi materi yang menjadi acuan pada saat pengembangan video pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan sumber rujukan, mengkaji teori dan tidak lupa hasil yang relevan yang sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Pengumpulan informasi tersebut dilaksanakan dengan tujuan pengembangan video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang layak. Penentuan kompetensi Inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran dan isi materi yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan video pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Data

#### Analisis data Kevalidan

Tahap analisis data ini untuk menganalisis data yang sudah didapatkan dari kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media video pembelajaran. Kevalidan video pembelajaran Tema 3 ini diperoleh dari ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli materi. Berikut ini hasil dari validasi ahli.

Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa skor yang didapat yaitu 33 dengan skor maksimal 40 kemudian skor tersebut dihitung sesuai dengan rumus validasi berikut ini.

$$\begin{aligned} \text{Validitas} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\% \\ &= \frac{33}{40} \times 100\% \\ &= 82,5\% \end{aligned}$$

#### Keterangan :

$T_{se}$  = Total skor

$T_{sh}$  = Total skor maksimal

Jadi validasi ahli media pembelajaran memperoleh persentase 82,5%. Selain itu validator juga memberikan masukan terkait media dengan memperjelas warna tulisan pada teks dan memperbaiki tulisan yang salah di video pembelajaran.

Validasi ahli desain pembelajaran ini untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang akan digunakan ketika pembelajaran, validator ahli desain pembelajaran ini menilai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang. Hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan skor yang diperoleh yaitu 34 dari skor maksimal 40, kemudian skor tersebut dihitung sesuai dengan rumus validasi berikut ini.

$$\begin{aligned}\text{Validitas} &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{34}{40} \times 100\% \\ &= 85\%\end{aligned}$$

**Keterangan :**

*TSe* = Total skor

*TSh* = Total skor maksimal

Jadi hasil dari validasi ahli desain pembelajaran yaitu 85%. Selain itu validator juga memberikan masukan untuk memperbaiki kompetensi dasar, indikator, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan instrumen penilaian.

.. Validasi ahli materi ini untuk mengetahui kevalidan dari materi Media Video Pembelajaran Tema 3 Pada Kelas 5 SDN Tengket 3. Hasil validasi ahli materi pembelajaran mendapatkan skor 45 dengan skor maksimal 50, kemudian skor tersebut dihitung sesuai dengan rumus validasi berikut ini.

$$\begin{aligned}\text{Validitas} &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{45}{50} \times 100\% \\ &= 90\%\end{aligned}$$

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03

## **Keterangan :**

*TSe* = Total skor

*TSh* = Total skor maksimal

Jadi..hasil dari validasi ahli materi pembelajaran yaitu 90%. Selain itu validator juga memberikan masukan untuk memperjelas warna text yang samar dan memperbaiki tulisan yang kurang tepat. Berdasarkan angket validasi ahli media mendapatkan persentase 82,5%, ahli desain pembelajaran memperoleh 85%, dan validasi ahli materi memperoleh 90%. Setelah mengetahui hasil dari masing-masing validasi selanjutnya menghitung rata-rata berdasarkan rumus berikut ini.

$$\begin{aligned} V &= \frac{V\text{-ah}1+v\text{-ah}2+v\text{-ah}3}{3} \\ &= \frac{82,5\%+85\%+90\%}{3} \\ &= 85,83\% \text{ (valid)} \end{aligned}$$

## **Keterangan:**

V :Presentase validitas Ahli

V-ah 1 :Hasil Validasi ahli media

V-ah 2 :Hasil Validasi ahli materi

V-ah 3 :Hasil Validasi ahli desain pembelajaran

Hasil rata-rata validasi dari para ahli memperoleh 85,83%, sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tema 3 valid sesuai dengan tabel.

## **Analisis Kemenarikan**

Kemenarikan media video pembelajaran dapat..dilihat dari hasil angket respon siswa, skor yang diperoleh dari 10 siswa yaitu 339 dengan skor maksimal 400. Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned} Vrp &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{339}{400} \times 100\% \\ &= 84,75\% \end{aligned}$$

## **Keterangan**

Vrp=Hasil angket pengguna

TSe = Total skor

TSh = Total skor maksimal

Jadi kemenarikan video pembelajaran tema 3 memperoleh persentase 84,75%,...selanjutnya peneliti melakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kemenarikan siswa dalam menggunakan media video yang dikembangkan.

Jumlah skor..angket respon siswa yang diperoleh dari 20 siswa yaitu 679 dengan skor maksimal 800. Skor yang diperoleh kemudian dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned} Vrp &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{679}{800} \times 100\% \\ &= 84,87\% \text{ (Menarik)} \end{aligned}$$

#### **Keterangan**

Vrp=Hasil angket pengguna

TSe = Total skor

TSh = Total skor maksimal

Jadi kemenarikan dari video pembelajaran tema 3 memperoleh persentase 84,87%. (Menarik).

#### **c). Analisis keefektifan**

##### **1.) Uji coba produk kelompok kecil**

Keefektifan video pembelajaran..dilihat dari hasil observasi terlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan lembar observasi terlaksanaan pembelajaran pada uji coba produk, skor pada pembelajaran 1 yaitu 18, pada pembelajaran 2 sebesar 19, dan pembelajaran 5 memperoleh skor sebesar 20. Skor maksimal dari masing-masing lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah 20, kemudian skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Ops = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Oap(g/s) = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03

$TSe$  = Total skor

$TSh$  = Total skor maksimal

## 1. Perhitungan terlaksanaan pembelajaran 1

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keefektifan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 1.

$$\begin{aligned} Ops &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{18}{20} \times 100\% \\ &= 90\% \text{ (Terlaksana)} \end{aligned}$$

$Oap(g/s)$  = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

$TSe$  = Total skor

$TSh$  = Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran saat menggunakan produk video pembelajaran. Hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 1 mendapatkan skor atau presentase sebesar 90% yang mana pada tabel kriteria keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan terlaksana dengan baik.

## 2. Perhitungan terlaksanaan pembelajaran 2

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keefektifan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 2

$$\begin{aligned} Ops &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{19}{20} \times 100\% \\ &= 95\% \text{ (Terlaksana)} \end{aligned}$$

$Oap(g/s)$  = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

$TSe$  = Total skor

$TSh$  = Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran saat menggunakan produk video pembelajaran. Hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 2 mendapatkan skor atau presentase sebesar 95% yang mana pada tabel kriteria keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan terlaksana dengan baik.

### 3. Perhitungan terlaksanaan pembelajaran 3

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keefektifan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 3

$$\begin{aligned} Ops &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Terlaksana)} \end{aligned}$$

*Oap(g/s)* = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

*TSe* = Total skor

*TSh* = Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran saat menggunakan produk video pembelajaran. Hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 3 mendapatkan skor atau presentase sebesar 100% yang mana pada tabel kriteria keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan terlaksana dengan baik.

Tes hasil belajar siswa juga dijadikan sebagai keefektifan dari media yang dikembangkan.

Setelah ketuntasan masing-masing siswa diperoleh, selanjutnya yaitu analisis menggunakan kriteria ketuntasan belajar. Siswa dikatakan tuntas apabila nilai hasil belajar siswa mendapatkan nilai 70 atau lebih dari 70 yang disesuaikan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Tengket 3.

Berdasarkan hasil tes belajar siswa uji coba kelompok kecil diperoleh nilai dari 10 siswa sudah memenuhi KKM/tuntas. Setelah mengetahui nilai siswa berdasarkan ketuntasan belajar siswa selanjutnya menghitung persentase ketuntasan klasikal siswa. Untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah siswa yang mengikuti tes} \\ & = \frac{10}{10} \times 100\% \\ & = 100\% \end{aligned}$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan belajar

### 2.) Uji coba kelompok besar

Keefektifan video pembelajaran..dilihat dari hasil observasi terlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan lembar observasi terlaksanaan pembelajaran pada uji coba produk, skor pada pembelajaran 1 yaitu 18, pada pembelajaran 2 sebesar 19, dan pembelajaran 5 memperoleh skor sebesar 20. Skor maksimal dari masing-masing lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran adalah 20, kemudian skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Ops = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

*Oap(g/s)* = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

*TSe* = Total skor

*TSh* = Total skor maksimal

#### 1. Perhitungan terlaksanaan pembelajaran 1

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keefektifan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 1.

$$\begin{aligned} Ops &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{18}{20} \times 100\% \\ &= 90\% \text{ (Terlaksana)} \end{aligned}$$

*Oap(g/s)* = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

*TSe* = Total skor

$TSh$  = Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran saat menggunakan produk video pembelajaran. Hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 1 mendapatkan skor atau presentase sebesar 90% yang mana pada tabel kriteria keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan terlaksana dengan baik.

## 2. Perhitungan terlaksanaan pembelajaran 2

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keefektifan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 2

$$\begin{aligned} Ops &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{19}{20} \times 100\% \\ &= 95\% \text{ (Terlaksana)} \end{aligned}$$

$Oap(g/s)$  = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

$TSe$  = Total skor

$TSh$  = Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran saat menggunakan produk video pembelajaran. Hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 2 mendapatkan skor atau presentase sebesar 95% yang mana pada tabel kriteria keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan terlaksana dengan baik.

## 3. Perhitungan terlaksanaan pembelajaran 3

Keterlaksanaan pembelajaran digunakan untuk mengukur keefektifan pada kegiatan pembelajaran. Berikut hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 3

$$\begin{aligned} Ops &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \\ &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ (Terlaksana)} \end{aligned}$$

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03

*Oap(g/s)* = Observasi Aktivitas keterlaksanaan pembelajaran

*TSe* = Total skor

*TSh* = Total skor maksimal

Hasil yang diperoleh dari perhitungan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan pembelajaran saat menggunakan produk video pembelajaran. Hasil perhitungan keterlaksanaan pembelajaran 3 mendapatkan skor atau presentase sebesar 100% yang mana pada tabel kriteria keefektifan keterlaksanaan pembelajaran dikategorikan terlaksana dengan baik.

Setelah ketuntasan masing-masing siswa diperoleh, selanjutnya yaitu analisis menggunakan kriteria ketuntasan belajar. Siswa dikatakan tuntas apabila nilai hasil belajar siswa mendapatkan nilai 70 atau lebih dari 70 yang disesuaikan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SDN Tengket 3.

Berdasarkan hasil tes belajar siswa uji coba kelompok besar diperoleh nilai dari 20 siswa sudah memenuhi KKM/tuntas. Setelah mengetahui nilai siswa berdasarkan ketuntasan belajar siswa selanjutnya menghitung persentase ketuntasan klasikal siswa. Untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti tes}} \times 100\% \\ &= \frac{20}{20} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Keterangan :

P : Persentase ketuntasan belajar

Menurut Gage (1984:3) belajar adalah suatu proses yang dapat mengubah tingkah laku menjadi lebih baik dan dapat dijadikan pengalaman. Pembelajaran juga ditekankan pada perubahan tingkah laku agar tingkah laku seseorang menjadi lebih baik dan mencari solusi untuk memecahkan masalah.

Menurut Azhar (2011:1), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mampu menularkan pengetahuan dan informasi kepada siswa. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan, mengenali karakteristik siswa dan guru harus efektif dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan.

Pemasalahan yang ada di di kelas 5 UPTD SDN Tengket 3 bahwa di sekolah tersebut kurang dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan media video pembelajaran.

Menurut Rusman (2012:160) pada awal sejarah media hanya digunakan sebagai alat untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Sumber daya pendidikan yang digunakan saat ini dapat digunakan untuk merangsang siswa. Pada mulanya alat yang digunakan hanya alat peraga saja, seperti buku pelajaran, Lembar Kerja Siswa (SLKS) atau tulisan guru di papan tulis. Namun kini teknologi telah berkembang, komputer dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran khususnya dalam pembuatan media. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti mengembangkan media video edukasi.

Media pendidikan merupakan suatu alat yang membantu guru menyampaikan materi kepada siswa agar siswa dapat memahaminya dengan cepat, dengan menggunakan media pendidikan dapat menghilangkan rasa bosan belajar siswa dan siswa bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Akrim, 2018).

.Menurut Cheppy Riyana (2007:50) mengemukakan bahwa video pembelajaran merupakan media audio maupun video yang bisa membantu peserta didik lebih memahami..materi pembelajaran. Media audio visual menggabungkan beberapa indera manusia sehingga siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga bisa melihat apa yang ditampilkan oleh gururnya. Video pembelajaran mampu merangsang terhadap penglihatan dan pendengaran siswa. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil keterlaksanaan pembelajaran, respon siswa, dan tes hasil belajar. Data hasil observasi..keterlaksanaan kelompok kecil memperoleh persentase 95%. Selain itu media video dilihat dari angket respon siswa kelompok kecil dengan perolehan pesentase 84,75%. Sedangkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kelompok besar memperoleh persentase 95%. selain itu media video dilihat dari angket respon siswa kelompok besar dengan perolehan pesentase 84,87%.

Penelitian sebelumnya tentang pengembangan media video pembelajaran. Amelia, Fitriyati (2015) berjudul “Pengembangan media pembelajaran video untuk teknik pertahanan dasar pencak silat anak usia dini” Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan merancang media pembelajaran video yang akan digunakan sebagai penunjang. kelas untuk anak-anak dalam pelatihan teknik tarung bela diri Taekwondo di

## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMA 3 PADA KELAS 5 SDN TENGGKET 03**

kelas dasar dan menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) berbasis Selabora Setiyak dan KITS (*Kick-Taekwondo School*). Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut ahli materi, hasil kelayakan media 97%, ahli media 88,25%, uji kelompok kecil 88,5% dan uji lapangan 91,41%. Berdasarkan hasil tersebut maka uji kelayakan media dapat tergolong sangat layak.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini mengembangkan produk media video pembelajaran tema 8 lingkungan sahabat kita pada kelas 5 sekolah dasar. Materi dalam video pembelajaran ini yaitu materi..kelas 5 tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1 pembelajaran 1, 2, dan 5. Model yang digunakan yaitu *Borrg and Gall* yang terdiri dari 10 tahap bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian simpulan dari penelitian sebagai berikut:

1. Kevalidan media video dapat dilihat dari validasi ahli media mendapatkan persentase 82,5%, ahli desain pembelajaran memperoleh 85%, dan validasi ahli materi memperoleh 90%. Rata-rata yang didapat yaitu 85,83% sehingga dapat dikategorikan sangat valid.
2. Keefektifan video pembelajaran dilihat dari hasil..lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar siswa. Hasil keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 95%. Sehingga dapat diketahui bahwa keaktifan guru dan siswa dapat dikategorikan Terlaksana dan tes hasil belajar siswa memperoleh persentase 100% dapat dikategorikan sangat aktif.
3. Kemenarikan media video pembelajaran berdasarkan angket respon dengan perolehan persentase 84,87% dikategorikan menarik.

### **DAFTAR REFERENSI**

Astika, Yoni, Ridha.2019. Pengembangan video media pembelajaran matematika dengan bantuan powtoon.*Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan matematika*.Vol 2 no 2 85-96

- Amri, Sofan. 2014. Pengembangan dan model pembelajaran tematik integratif. Jakarta: Redaksi@prestasi pustaka karaya.com
- Cahyasari, Ika. 2016. *Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan power point pada mata pelajaran ips kelas V di SDN wirokerten Banguntapan Bantul*. Skripsi.
- Fadhli, Mulubuddin. Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*. Vol 3(1) 25.
- Hendriawan, Muhammad Ardiansyah, and Guntur Maulana Muhammad, “Pengembangan JIMATH sebagai multimedia pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa sekolah menengah atas” *Mapan: Jurnal matematika dan pembelajaran*, 6 (2018), 274-88.
- Hidayatulloh, M. (2017). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan software adobe flas pada pokok bahasan barisan dan deret kelas XII SMA Negeri 16 Makassar*. (Skripsi). Fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Alauddin, Makassar.
- Hujar H. Sanaky. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Kusprimanto. 2014. *Pengembangan media pembelajaran interaktif ipa materi pencernaan pada manusia untuk siswa kelas V di sdn pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta*. (Skripsi tidak diterbitkan)
- Munir. 2012. *Multimedia : konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Malawi, Ibadullah, dkk. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Jawa Timur: CV MEDIA GRAFIKA.
- Munir. 2012. *Multimedia konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Nachimuthu, K. 2012. Pressures and Pressures of e-content in Teaching. *International Journal of New Innovations*, vol. 1, No. 2, hlm. 337-340.
- Nugroho, Adi, Irfan. 2019. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*. Vol 6 no1 (29-41).