

Pengembangan Media Video Interaktif IPS Materi Letak Geografis Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar

Development Of Ips Interactive Video Media For Indonesian Geographical Locations For Class V Students Of Sd Inpres Btn Ikip Ikota Makassar

Nurhalifa¹, Ahmad Syawaluddin², Hartoto³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

nurhalifaifa28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan video interaktif materi letak geografis Indonesia untuk siswa SD, khususnya di kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. Penelitian ini, mengembangkan produk yang berdasarkan pada hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D), sedangkan dalam proses pembuatan produknya model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model Allesi dan Trollip (2001), yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap *planning* (perencanaan), tahap *design* (desain) dan tahap *development* (pengembangan). Produk yang dihasilkan berupa video interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *doratoon* dan *eddpuzzle*. Penelitian ini melibatkan dua validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Selain itu juga melibatkan guru dan siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar sebagai responden. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan terhadap video interaktif yang dikembangkan. Hasil validasi materi diperoleh sebesar 88,89% dengan kategori sangat layak dan ahli media diperoleh sebesar 86,67% dengan kategori sangat layak. Respon guru dan siswa masing-masing diperoleh sebesar 93,3% dan 90,2% dengan kategori sangat layak. Sehingga media video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia untuk kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar dapat dipergunakan sebagai salah satu media belajar.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Video Interaktif, IPS*

Abstract

This study aims to find out how to develop interactive videos on the geographical location of Indonesia for elementary students, especially in class V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. This research develops a product based on the results of the analysis of student needs using *research and development* (R&D), while in the process of making the product the development model used in this research is the Allesi and Trollip (2001) model, which consists of three stages: stage *planning* (planning), stage *design* (design) and stage *development* (development). Products produced in the form of an interactive video application developed using *doratoon* and *eddpuzzle*. This study involved two validators, namely material expert validators and media expert validators. In addition, it also involved teachers and fifth grade students of SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar as respondents. Validation was carried out to determine the feasibility of the developed interactive video. The results of material validation were obtained at 88.89% in the very appropriate category and media experts obtained at 86.67% in the very feasible category. The responses of teachers and students were respectively 93.3% and 90.2% with the very appropriate category. So that the interactive social media video media for Indonesia's geographical location for class V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar can be used as one of the learning media.

Keywords: Development, Interactive Video Media, Social Sciences

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi. Pendidikan di era globalisasi dan modern ini menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat, dalam pendidikan, pendayagunaan teknologi monitoring dan evaluasi dengan tujuan untuk meningkatkan pendidikan agar bisa bersaing, bersanding, dan bertanding dengan negara-negara lain (Hendracipta et al., 2019). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 berbunyi: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di sekolah dasar menjadi tempat anak dalam pengenalan berbagai pengetahuan. Salah satu pengenalan pengetahuan yang wajib pada jenjang sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Nilai-nilai yang terkandung dalam IPS yaitu, nilai edukatif, nilai praktis, nilai teoretis, dan nilai ketuhanan (Rahmad, 2016). Pembelajaran IPS berperan dalam membentuk siswa menjadi manusia kreatif lagi. Melalui proses belajar tersebut terjadi perubahan, perkembangan, kemajuan, baik dalam aspek fisik-motorik, intelek, sosial-emosi maupun sikap dan nilai. Makin besar atau tinggi perubahan-

perubahan itu dicapai siswa, makin baik pula proses belajar.

Pada era teknologi informasi saat ini dan dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer, manfaat komputer telah dirasakan diberbagai sektor kehidupan. Dalam sektor pendidikan misalnya, pemanfaatan komputer sudah berkembang tidak hanya sebagai alat yang dipergunakan untuk urusan keadministrasian, melainkan juga dimungkinkan untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran (Putri et al., 2019). Media pembelajaran yang diperlukan peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak (Hendracipta et al., 2019).

Pandemi *covid-19* mengakibatkan proses pembelajaran di Indonesia dilaksanakan secara daring (dalam jaringan), salah satunya pada SD Inpres BTN IKIP I. Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan terhadap beberapa siswa di SD Inpres BTN IKIP 1 bahwa pembelajaran IPS dikenal sebagai pelajaran hafalan yang membosankan. Di sisi lain, guru berperan sebagai sumber informasi sehingga kurang menggunakan media bervariasi yang melibatkan siswa. Dalam mempelajari mata pelajaran IPS, siswa senantiasa dihadapkan pada situasi jenuh karena materi serta metode pengajaran yang kurang menarik dan monoton. Sehingga dari permasalahan tersebut, calon peneliti mencari solusi yaitu dengan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan dapat digunakan untuk belajar mandiri. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media video interaktif.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar,

teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Ilanah & Raharjo, 2014). Penelitian pengembangan video interaktif ini penting dilakukan karena dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi awal dibandingkan dengan hanya membaca buku dan mendengarkan ceramah guru dan adanya interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Dengan media pembelajaran video interaktif, siswa dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan khususnya pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengembangan

Ada beberapa jenis penelitian yang digunakan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* atau R&D, dimana penelitian R&D ini adalah penelitian yang digunakan untuk dapat meningkatkan kualitas tingkat pendidikan dengan cara mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu. Menurut Mulyatiningsih (2011) “penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”. Produk yang sudah ada dikembangkan sehingga menjadi produk baru. Seal dan Richey (1994) dalam Hanafi (2017), menyatakan bahwa “penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas (Martianingtiyas, 2019).

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sebelum menghasilkan produk tertentu, peneliti harus menganalisis permasalahan terlebih dahulu sehingga produk yang dihasilkan akan sesuai

dengan permasalahannya dan kemudian diuji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2013).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk membuat suatu produk tertentu, yang mana produk bisa penemuan baru atau produk lama dikembangkan sehingga menjadi produk baru.

2.2. Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Susanto & Akmal, 2019). Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia (Tengah et al., 2020). Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain. Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

2.2.2. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan – pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu manfaat media pembelajaran yaitu sebagai sarana dalam penerimaan materi pelajaran yang dirasa sulit untuk menerima materi tersebut apabila tanpa adanya alat atau media pembelajaran. Dengan demikian, media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat berperan dan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas (Arfandi, 2020).

2.2.3. Jenis-jenis Media

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya (Aghni, 2018). Perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Zainiyati, 2017).

2.3. Video Interaktif

2.3.1. Pengertian Video Interaktif

Video Interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Ianah & Raharjo, 2014). Suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya

sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja (Wardani & Syofyan, 2018).

2.3.2. Karakteristik Media Video Interaktif

Video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya (Khairani et al., 2019). Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1) Kejelasan pesan

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2) Berdiri sendiri

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) Bersahabat/akrab dengan pemakainya

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang, dapat dipandu oleh guru atau

cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

2.3.3. Tujuan dan Fungsi Media Video Interaktif

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk (Riyana, 2011):

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi

Dalam menggunakan media video ini selain mempunyai tujuan juga mempunyai fungsi sehingga proses dalam pembelajaran akan sesuai dengan yang diharapkan.

Fungsi-fungsi dari media video interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- 2) Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- 3) Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.

2.3.4. Kelebihan dan Kelemahan Media Video Interaktif

Kelebihan Media Video media video sendiri memiliki kelebihan sebagai berikut (Hardianti & Wahyu Kurniati Asri, 2017):

- 1) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa.
- 2) Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistik dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.
- 4) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kelemahan media pembelajaran video interaktif, diantaranya:

- 1) Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.

- 3) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

2.4. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran Interaktif

Kriteria yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran interaktif meliputi aspek, yakni isi, instruksional dan tampilan (Surjono, 2017).

2.5. Evaluasi Media Interaktif

Evaluasi merupakan salah satu tahap yang sangat penting dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif. Evaluasi ini dimaksudkan untuk menunjukkan kelayakan dan kualitas dari media yang dikembangkan. Evaluasi media sendiri terbagi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang dilakukan ketika proses pengembangan produk berlangsung. Hal ini dengan tujuan agar produk menjadi lebih baik. Evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan ketika produk telah siap digunakan. Hal ini dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas produk yang dikembangkan.

2.6. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Adapun materi yang akan dikembangkan yaitu tema 5 ekosistem sub tema 1 kumpulan ekosistem. Pada materi ini membahas tentang letak geografis. Letak geografis adalah letak suatu negara atau wilayah berdasarkan kenyataan di permukaan bumi. Berdasarkan letak geografisnya, Indonesia diapit oleh dua benua, yaitu benua Asia dan benua Australia. Indonesia juga dikelilingi oleh dua samudera yaitu samudera Pasifik dan samudera Hindia. Indonesia memiliki banyak pulau. Pulau-pulau besar di Indonesia antara lain pulau Sumatera, pulau Jawa, pulau Kalimantan, pulau Sulawesi dan pulau Papua.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau lebih tepatnya *Research and Development* (R&D) berupa produk pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian R&D merupakan penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2012).

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan yakni tanggal 15-30 November 2021. Adapun tempat penelitian yang akan dilakukan yaitu di SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar. Tepatnya di jalan Monumen Emmy Saelan III, Karunrung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

3.3. Subjek Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D yang berada pada tahap awal atau reaction sehingga tidak dilakukannya penarikan sampel, namun yang digunakan adalah subjek penelitian. Subjek penelitian ini didasarkan pada kelas yang diobservasi. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas V A SD Inpres BTN IKIP 1, sebanyak 21 Siswa.

3.4. Prosedur Pengembangan

Tahap-tahap penelitian ini akan disesuaikan dengan model pengembangan yang diambil. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah model pengembangan Alessi & Trollip (2001). Langkah-langkah pengembangan Alessi & Trollip (2001) terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).

3.5. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data untuk menilai kelayakan media nantinya akan dilakukan dengan dua acara yaitu: angket dan dokumentasi.

3.6. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data kelayakan media video interaktif tersebut yaitu, 1. Instrumen penilaian materi oleh validator/ahli materi, 2. Instrumen penilaian media oleh validator/ahli media, dan 3. Instrument (angket) untuk responden (siswa dan guru).

3.7. Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Data yang akan

diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa lembar validasi dari ahli media, ahli materi dan siswa sebagai responden. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dengan menganalisis dan mengolah data secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala Guttman.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa “Media Video Interaktif IPS Materi Letak Geografis Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar”. Adapun penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan Model Alessi & Trollip yang dimodifikasi dengan tahapan pengembangan: perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Berikut dijelaskan mengenai hasil dari setiap langkah pengembangan video interaktif materi Letak Geografis Indonesia menggunakan model Alessi & Trollip 2001.

4.1.1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal untuk mengembangkan produk penelitian ini. Tahap perencanaan dilakukan pada bulan Oktober 2021. Adapun hasil yang diperoleh dalam rangkaian ini adalah:

a. Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi yang dikembangkan adalah materi letak geografis Indonesia yang berfokus pada mata pelajaran IPS kelas V SD tema 5 ekosistem sub tema 1 kumpulan ekosistem pembelajaran ke 3.

b. Identifikasi Karakteristik Siswa

Pada tahap ini dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui karakteristik siswa kelas V A SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Usia rata-rata siswa kelas V A yaitu 11 sampai 12 tahun. Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget rentang usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional kongkret, dimana anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika. Adapun hasil penyebaran angket yang diberikan kepada siswa kelas V A SD di ketahui bahwa, sebesar 86% siswa mengatakan mata pelajaran

IPS merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, 81% siswa kurang memahami materi letak geografis Indonesia, 100% siswa sudah memiliki HP atau laptop dan mampu mengoperasikannya, 91% siswa menyatakan lebih senang belajar menggunakan media audio visual, dan sebanyak 96% siswa mengatakan tertarik menggunakan video interaktif dalam pembelajaran. Dari observasi tersebut sekolah membutuhkan upaya pemanfaatan potensi yang dimiliki sebagai alternatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efisien sesuai dengan kebutuhan siswa yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Berdasarkan hasil tersebut maka diketahui siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual untuk membantu siswa dalam memahami materi letak geografis Indonesia.

c. Membuat dokumen perencanaan

Pembuatan dokumen perencanaan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pembuatan produk nantinya. Yaitu penentuan rencana tampilan yang dimana elemen-elemen yang akan dimasukkan kedalam media nantinya, seperti teks, gambar, dan animasi sehingga menjadi lebih tepat dan tertata. Setelah ditetapkannya rencana tampilan maka akan dilakukan pencarian setiap elemen-elemen tersebut.

d. Kumpulan bahan dan sumber materi

Materi yang akan digunakan dalam produk diambil dari berbagai sumber. Adapun rinciannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Buku BSE IPS Kelas V SD
- 2) Artikel Online



Buku BSE dan Artikel Online

4.1.2. Desain (Design)

Tahap desain pada pengembangan video interaktif ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal terkait media yang akan dikembangkan. Adapun desain yang dilakukan pada pengembangan media interaktif, yaitu: Adapun desain yang dilakukan pada pengembangan media interaktif, yaitu:

a. Flowchart

Flowchart merupakan panduan atau navigasi dalam pembuatan produk video interaktif nantinya. Dengan flowchart pembuatan produk lebih terarah dengan baik. Desain flowchart bertujuan untuk menjelaskan setiap bagian video interaktif yang dikembangkan.

b. Storyboard

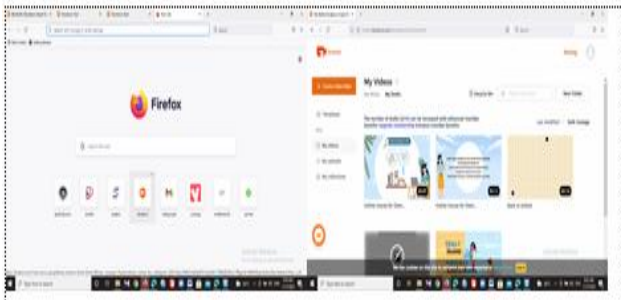
Storyboard pengembangan video interaktif menjelaskan tentang konten apa saja yang ada pada video. *Storyboard* ini sebagai gambaran visual dari video interaktif yang dikembangkan, yang meliputi tata letak, tampilan, teks, gambar animasi dan sebagainya.

4.1.3. Pengembangan (Development)

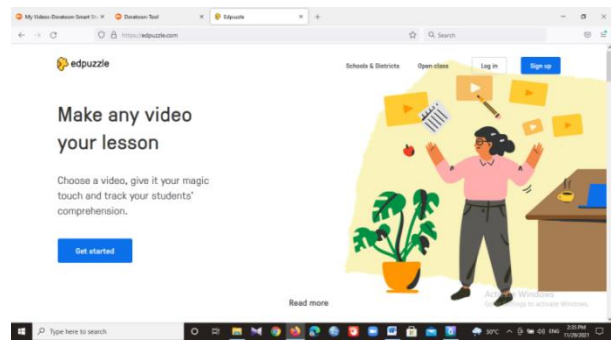
Tahap pengembangan merupakan tahap akhir setelah tahap perencanaan dan desain telah dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Pembuatan Media

Pada tahap produksi media, dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia. Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran yaitu aplikasi *Doratoon* dan *Edpuzzle*. Aplikasi ini dibuka di website dengan cara mengetik kata "*Doratoon*".



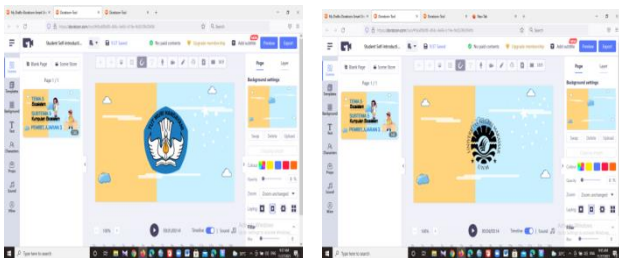
Tampilan aplikasi *doratoon* di website



Tampilan aplikasi *Edpuzzle*

Selanjutnya untuk proses pembuatan media video pembelajaran interaktif materi letak geografis Indonesia sebagai berikut.

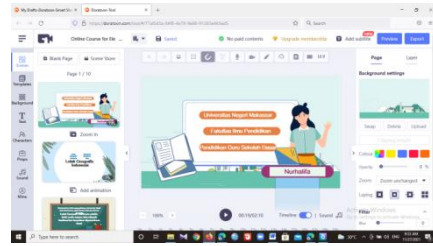
- 1) Pembuatan intro/opening media video pembelajaran



Intro/opening media video pembelajaran

Pada tahap ini dilakukan pembuatan intro atau pembukaan dari media video pembelajaran dengan menggabungkan logo tut wuri handayani dan UNM dalam *background*. Untuk proses pembuatan video opening ini menggunakan aplikasi *doratoon*.

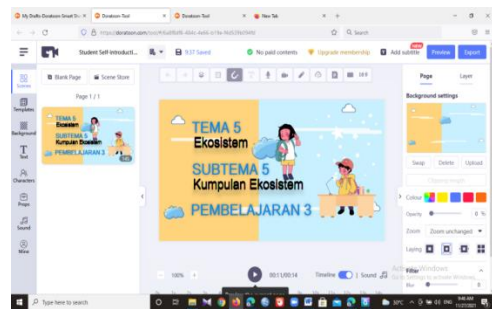
- 2) Pembuatan pengenalan pengembang media video interaktif



Tampilan pengenalan pengembang media video interaktif

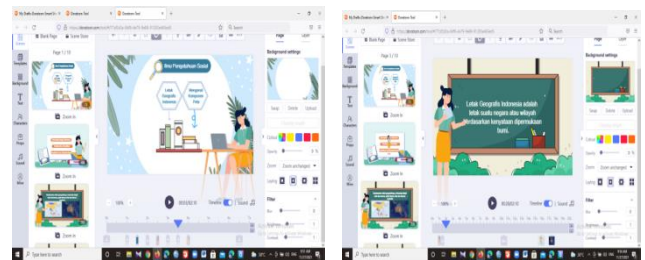
Pada tahap ini pembuatan pengenalan pengembang disertai dengan nama kampus, fakultas serta jurusan.

- 1) Pembuatan materi pembelajaran



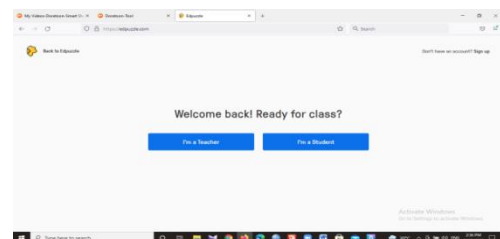
Tampilan pembuatan materi pembelajaran

Pada tahap ini pembuatan materi pembelajaran yaitu tema 5 ekosistem, sub tema 1 kumpulan ekosistem dan pembelajaran 3. Adapun materinya yaitu penjelasan letak geografis Indonesia serta komponen-komponen peta.

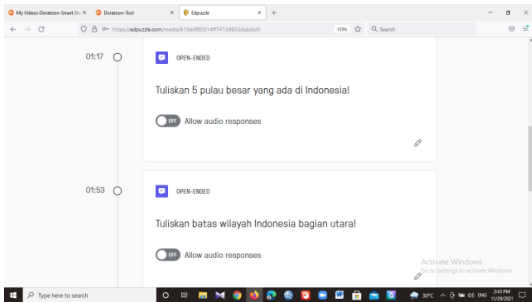


Tampilan materi pembelajaran

- 2) Pembuatan soal



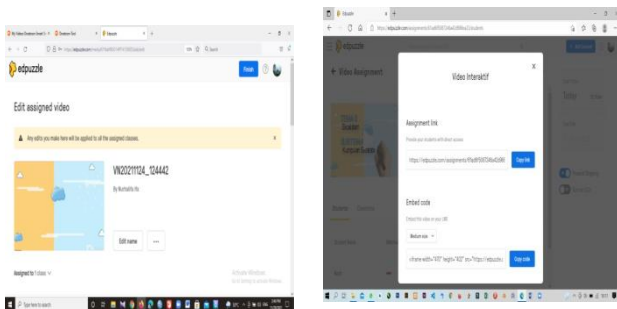
Tampilan awal pembuatan soal menggunakan *edpuzzle*



Tampilan soal

Pada tahap ini pembuatan soal menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Soal yang disajikan merupakan jenis soal esai yang terdiri dari empat soal. Soal pertama dan kedua diambil dari materi letak geografis Indonesia sedangkan soal ketiga dan keempat diambil dari materi komponen-komponen peta. Saat siswa menjawab pertanyaan maka laporan jawabannya akan bisa terlihat begitupun sebaliknya saat siswa tidak menjawab pertanyaan maka akan diketahui siswa yang tidak menjawab soal.

3) Mengeksplor hasil dari video interaktif



Proses akhir pembuatan media video interaktif

<https://edpuzzle.com/assignments/61ad6f5087246a42d988ea23/watch>

Link media video interaktif

Setelah video selesai terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Kemudian setelah divalidasi maka video interaktif siap untuk diperlihatkan oleh siswa.

4.1.4. Hasil dan Analisis Uji Coba Produk

Responden pada uji alpha yaitu seorang ahli media dan seorang ahli materi. Adapun hasil yang diperoleh setelah melakukan uji alpha yaitu sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh ibu Dr. Widya Karmila Sari A., M.Pd selaku dosen PGSD FIP UNM. Penilaian ini difokuskan pada aspek materi, dimana penilaian ini menggunakan angket Skala Guttman dengan 2 skala. Hasil yang didapatkan dari validasi materi yaitu 88,89% dimana berada pada kategori sangat layak dalam tabel kriteria pengkategorian kelayakan instrument. Berdasarkan data tersebut materi dalam media yang dikembangkan telah layak untuk digunakan. Komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu pada narasi/narator meyakinkan jika ada soal yang harus dijawab atau direspons oleh siswa sebelum melanjutkan video tayangan agar suara narator tidak terputus-putus, pertanyaan bersumber dari materi yang disampaikan, fitur untuk skip di perhatikan.

2) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh ibu Siti Raihan, S.Pd., M.Pd dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penilaian ini difokuskan pada aspek media, dimana penilaian ini menggunakan angket dengan skala 2 dengan ketentuan 1 apabila media layak digunakan, dan 0 apabila media tidak layak digunakan. Hasil kelayakan media didapatkan yaitu 86,67% dimana berada pada kategori sangat layak dalam tabel kriteria pengkategorian kelayakan instrument. Berdasarkan data tersebut media video yang dikembangkan telah layak untuk digunakan. Komentar yang diberikan oleh ahli media yaitu cantumkan sumber materi yang diambil, kualitas gambar perlu diperbaiki serta menambahkan teks pada materi komponen-komponen peta.

4.1.5. Revisi Awal Produk

Berdasarkan penilaian, komentar dan saran yang telah diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Maka dilakukan revisi terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun saran yang diberikan oleh validator sebaiknya pada narasi/narator meyakinkan jika ada soal yang harus dijawab atau direspons oleh siswa sebelum melanjutkan video tayangan agar suara narator

tidak terputus-putus, pertanyaan bersumber dari materi yang disampaikan, fitur untuk skip di perhatikan, cantumkan sumber materi yang diambil, kualitas gambar perlu diperbaiki serta menambahkan teks pada materi komponen-komponen peta. Dengan demikian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran validator yakni dari segi penyajian soal, fitur skip, sumber materi yang diambil serta kualitas gambar.



Sebelum revisi

Setelah revisi



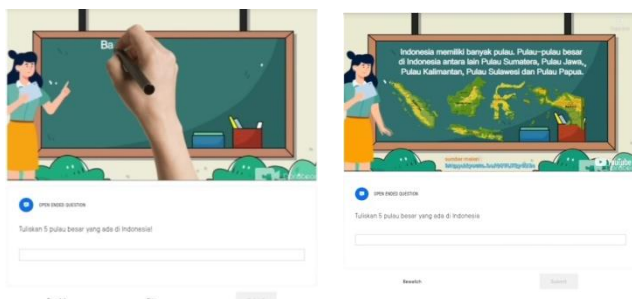
Sebelum revisi

Setelah revisi



Sebelum revisi

Setelah revisi



Sebelum revisi

Setelah revisi

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Menurut Mulyatiningsih (2011) “penelitian dan pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan

produk baru melalui proses pengembangan”. Produk yang sudah ada dikembangkan sehingga menjadi produk baru. Seal dan Richey (1994) dalam Hanafi (2017), menyatakan bahwa “penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan efektivitas (Martianingtyas, 2019). Adapun model pengembangan ini menggunakan model Allesi & Trollip terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Peneliti mengembangkan media video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia menggunakan aplikasi *Doratoon* dan *Edpuzzle* dengan durasi 5 menit 21 detik. Landasan pengembangan media video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia ini di buat berdasarkan hasil observasi siswa kelas V A SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS di rasa sulit untuk dipahami serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya materi letak geografis Indonesia.

Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menentukan ruang lingkup materi, identifikasi karakteristik siswa, membuat dokumen perencanaan dan mengumpulkan bahan dan sumber materi. Adapun materi yang dikembangkan adalah materi letak geografis Indonesia yang berfokus pada mata pelajaran IPS kelas V SD tema 5 ekosistem sub tema 1 kumpulan ekosistem pembelajaran ke 3, kemudian mengidentifikasi karakteristik siswa dengan cara penyebaran angket di peroleh hasil bahwa 86% siswa mengatakan mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami, 81% siswa kurang memahami materi letak geografis Indonesia, 100% siswa sudah memiliki HP atau Laptop dan mampu mengoperasikannya, 91% siswa menyatakan lebih senang belajar menggunakan media audio visual serta 96% siswa mengatakan tertarik menggunakan video interaktif dalam pembelajaran. Setelah itu membuat dokumen perencanaan mengenai produk yang dikembangkan. Setelah semua selesai terakhir mengumpulkan bahan dan sumber

materi yang terdiri dari buku BSE IPS kelas V SD dan artikel online.

Tahap yang kedua adalah tahap desain yang meliputi pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*. Dengan pembuatan *flowchart* produk menjadi lebih terarah dengan baik dan bertujuan untuk menjelaskan setiap bagian video interaktif yang dikembangkan. Adapun *flowchart* dalam pengembangan video interaktif ini yaitu: mulai, opening, profil pengembang, KI/KD, tujuan, materi, *closing* dan selesai. Selain itu, membuat *storyboard* sebagai gambaran visual awal dari media video interaktif yang dikembangkan. Video Interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Ilanah & Raharjo, 2014). Setelah desain selesai maka dilanjutkan ketahap pengembangan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan media. Tahap ini merupakan kombinasi dari tahap sebelumnya yaitu, tahap perencanaan dan desain. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan video pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kelayakan produk yang telah dikembangkan dan dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Pada tahap produksi media, dilakukan proses pengembangan atau pembuatan produk video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia.

Adapun aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran yaitu aplikasi *Doraton* dan *Edpuzelle*. Setelah produk jadi, maka dilakukan validasi oleh tim ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media video interaktif yang telah dikembangkan. Para ahli memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan apabila dirasa masih kurang layak. Untuk uji coba produk dilakukan pengujian produk terhadap siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar. Dalam uji coba ini, digunakan instrumen dengan

menggunakan skor penilaian skala gutman untuk ahli materi, ahli media dan responden (guru dan siswa). Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi meliputi penilaian pembelajaran, isi materi dan penggunaan bahasa untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Dari hasil penilaian tersebut dilakukan revisi sesuai saran. Hasil dari penilaian ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan 88,89% dengan kategori sangat layak.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media meliputi penilaian dari aspek fungsi dan manfaat, aspek visual media, aspek audio media dan aspek pemograman. Dari hasil penilaian tersebut dilakukan revisi sesuai saran. Hasil dari penilaian ahli media didapatkan skor persentase kelayakan 86.67% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya produk yang dinyatakan layak kemudian dilakukannya uji beta oleh responden yaitu siswa dan guru kelas V SD Inpres BTN IKIP I yang dimana nilai yang didapatkan sebesar 90,2% pada siswa dan guru sebesar 93,3% kemudian melakukan revisi akhir.

Hasil dari pengembangan media video interaktif ini adalah berupa link video yang diakses melalui *handphone* maupun laptop. Kemudian siswa menuliskan nama dan masuk dalam kelas yang di buat, setelah itu siswa melihat tayangan pada video dan menjawab pertanyaan yang ada pada video tersebut. Produk ini memungkinkan siswa belajar mandiri di rumah sehingga lebih mengefisienkan waktu pembelajaran. Adapun tampilan desain pada produk ini menarik bagi siswa karena menggunakan warna cerah dan lembut, selain itu dilengkapi dengan gambar dan animasi. Siswa juga dapat meninjau tingkat ketercapaian belajarnya dengan menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh produk. Selain itu aktifitas belajar dapat diatur sendiri oleh siswa. Sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kecepatan siswa dalam memahami pembelajaran. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat berperan dan memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas (Arfandi, 2020).

5. KESIMPULAN

Media video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia untuk siswa kelas V SD

Inpres BTN IKIP I Kota Makassar dibuat sebagai sarana yang dapat membantu siswa belajar IPS secara mandiri. Tampilan yang menarik dapat membangkitkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh Peneliti diperoleh:

1. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video interaktif IPS materi letak geografis Indonesia untuk siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar dengan fitur materi pembelajaran, animasi pembelajaran dan pertanyaan interaktif.

2. Berdasarkan semua hasil dari ahli dan responden maka disimpulkan bahwa media video interaktif ini dinilai sangat layak untuk digunakan dengan penilaian ahli materi sebesar 88,89%, ahli media sebesar 86,67%, responden siswa sebesar 90,2% dan guru sebesar 93,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Arenarita Peni Andaryati. (2016). Pengaruh Media Peta Sejarah Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), 19–27.
- Arfandi. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* /, 5(1), 65–77.
- Erna, I., & Sukardiyanto, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Elektronik, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Hardianti, & Wahyu Kurniati Asri. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar Hardianti1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 123–130.
- Hendracipta, N., Pamungkas, A. A. N. S., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Ianah, I., & Raharjo, H. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Kubus dan Balok. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 3(2). <https://doi.org/10.24235/eduma.v3i2.59>
- Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Miftahul. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166.
- Mahmud, N. F. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Rumah Adat Nusantara (RAN) Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV B SD Telkom Makassar. *PGSD*, 1(1), 1–8.
- Martianingtyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, 1(3), 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

- Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10.
- Pangestuti, J. R. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Cahaya Dan Alat Optik Pada Siswa Kelas VIII MTs NU Ungaran Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Institut Agama Islam (IAIN) Salatiga.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120.
<https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidayah*, 2(1), 67–78.
- Riyana, C. (2011). Ict Dalam Perpustakaan. *EduLib*, 1(1), 61–76.
<https://doi.org/10.17509/edulib.v1i1.1143>
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jpe*, 9(2), 133–142.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Sembilan Belas, Vol. 53, Issue 9). Alfabeta, CV.
- Sugiono. (2012). Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (19th ed.). CV. Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (Fitriyanti (Ed.); Pertama). UNY Press.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: (Konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya)* (B. Subiyakto (Ed.)). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Tengah, D. I., Covid, P., Smp, D. I., & Marga, N. (2020). *Widyalaya : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 1(2), 261–268.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*.