

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN IPA KELAS V SD CENTER MALAKJI KAB.GOWA**

Insani Amalia¹, Arnidah², Abdul Hakim³

¹²³Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

¹Insaniamalia44@gmail.com

²arnidah@unm.ac.id

³abdul.hakim7308@unm.ac.id

Nomor HP : -

ABSTRACT

The development of digital technology today has a significant impact on the world of education. The use of technology facilitates the learning process and creates a learning atmosphere that is not monotonous. The objectives of this study were 1) to determine the level of need for learning video media, 2) to design learning video media, 3) to determine the validation of learning video media, 4) to determine the practicality of learning video media, 5) to determine the level of effectiveness of learning video media. This research was developed using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) which was implemented at SD Center Malakaji Kab. Gowa. The research subjects consisted of 30 students, 1 teacher, and 2 validators who are experts in the field of material and media. Data were collected through needs assessment questionnaires, material validation, media validation, small group trials, large group trials, and teacher responses. The results of this study are: 1) the results obtained from the level of student needs show the qualification is quite needed. 2) in planning learning video media, Powtoon application is used. The results of this development are in the form of animated videos, which consist of four parts, namely introduction, presentation of material, practice questions, and conclusions. 3) validation from material experts and media experts showed very good results. 4) to test the feasibility level of the product, small group trials, large group trials and teacher responses were conducted. From the three trials, very good qualification results were obtained. 5) the results of the learning outcomes test (pre-test) showed a fairly good level of effectiveness, while the results of the learning outcomes test (post-test) showed a very good level of effectiveness. Based on the results of this study, it can be concluded that the products developed by researchers have a high level of validity, are practical in use, and effective in improving science learning.

Keywords: Development, Learning Video Media, Science Class V.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Penggunaan teknologi memudahkan proses pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan penelitian ini adalah 1) mengetahui tingkat kebutuhan media video pembelajaran, 2) mendesain media video pembelajaran, 3) mengetahui validasi media video pembelajaran, 4) mengetahui kepraktisan media video pembelajaran, 5) mengetahui tingkat keefektifan media video pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dilaksanakan di SD Center Malakaji Kab. Gowa. Subyek penelitian terdiri dari 30 siswa, 1 guru, dan 2 validator yang ahli dalam bidang materi dan media. Data dikumpulkan melalui angket penilaian kebutuhan, validasi materi, validasi media, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, serta tanggapan guru. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) hasil yang diperoleh dari tingkat kebutuhan siswa menunjukkan kualifikasi cukup dibutuhkan. 2) dalam perencanaan media video pembelajaran, digunakan aplikasi Powtoon. Hasil pengembangan ini berupa video animasi, yang terdiri dari empat bagian, yaitu pendahuluan, penyajian materi, latihan soal, dan kesimpulan. 3) validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan hasil yang sangat baik. 4) untuk menguji tingkat kelayakan produk, dilakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan tanggapan guru. Dari ketiga uji coba tersebut, diperoleh hasil kualifikasi sangat baik. 5) hasil dari tes hasil belajar (pre-test) menunjukkan tingkat keefektifan yang cukup baik, sedangkan hasil dari tes hasil belajar (post-test) menunjukkan tingkat keefektifan yang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan oleh peneliti memiliki tingkat validitas yang tinggi, praktis dalam penggunaannya, dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran IPA.

Kata Kunci : *Pengembangan, Media Video Pembelajaran, IPA Kelas V.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dimana manusia dituntun menggunakan kualitas dirinya agar mampu menghadapi segala persoalan dan perubahan yang dihadapinya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat siswa sadar, kreatif dan mandiri. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) mengatakan:

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 dan masyarakat.

Faktor yang sering terjadi dalam dunia pendidikan adalah rendahnya efektivitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik cenderung lebih banyak pengetahuan secara teoritis. Namun, kurangnya penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan kurangnya pemahaman yang mendalam mengenai mata pelajaran tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar, peran guru sangat penting dalam meningkatkan potensi dan kreativitas siswa. Tujuannya adalah agar peserta didik tidak hanya mempelajari teori semata, tetapi juga dapat mengaplikasikannya di masa depan yang terus berkembang.

Penggunaan media komputer merupakan sebuah inovasi dalam pengembangan lingkungan belajar. Komputer digunakan baik sebagai alat bantu serta untuk memfasilitasi pembelajaran. Wannormahzira (2001) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis komputer adalah cara mengajar yang menggunakan lingkungan komputer untuk mengajarkan semua atau

sebagian isi mata pelajaran. Pembelajaran berbasis komputer adalah upaya untuk memberikan pintu terbuka bagi siswa untuk belajar dan terhubung sesuai dengan gaya belajar yang ideal. Demikian pula pembelajaran berbasis komputer juga mudah dipahami oleh para siswa, mengingat gaya hidup budaya masa kini yang cenderung menggunakan media komputer dan mudah digunakan.

Pemanfaatan video animasi dalam media pembelajaran menjadi solusi yang cocok dalam pendidikan, karena dapat membantu siswa dalam memahami dan memvisualisasikan materi tanpa hambatan. Salah satu aplikasi yang terkenal dalam pembuatan video animasi untuk pendidikan adalah Powtoon. Powtoon adalah sebuah aplikasi atau situs web yang menyediakan berbagai macam animasi menarik. Kholilurrohmi (2017) mengungkapkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk guru dan siswa, dan proses pembuatan video animasi sangatlah sederhana dengan

berbagai kemampuan yang tersedia, seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan pengaturan timeline yang mudah digunakan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi mengenai proses pencernaan manusia. Kendala ini disebabkan oleh kecenderungan siswa untuk belajar secara teoritis tanpa pengalaman langsung terhadap proses pencernaan manusia. Dampak negatifnya adalah siswa hanya mengingat informasi tanpa benar-benar memahaminya, yang pada akhirnya mereka seringkali lupa dengan penjelasan yang diberikan oleh guru. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti berencana menggunakan media video berbasis Powtoon sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik. Melalui penggunaan media video ini, diharapkan dapat efektif meningkatkan motivasi belajar dan membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Setelah mempelajari jurnal penelitian yang dilakukan oleh

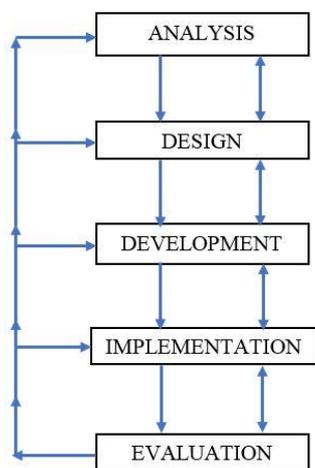
Fitriany berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di SMP Negeri 1 Nolling ", didapatkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 81%. Validasi oleh ahli media secara keseluruhan juga menghasilkan persentase validitas sebesar 76,25% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba kepraktisan menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase 81,23%.

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Center Malakaji Kabupaten Gowa". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan tingkat kebutuhan akan media video pembelajaran, mendesain media video pembelajaran, menentukan tingkat validasi media video pembelajaran, mengukur tingkat kepraktisan media video

pembelajaran, serta menentukan tingkat keefektifan media video pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode R&D (Research and Development) digunakan sebagai pendekatan dalam pengembangan produk. Tujuan utama penelitian ini adalah menciptakan video pembelajaran berbasis Powtoon yang khusus untuk mata pelajaran IPA dan ditargetkan kepada siswa kelas V di SD Center Malakaji. Peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) dalam proses pengembangan produk ini. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam model ADDIE untuk mengembangkan produk ini:



Tahap-tahap pengembangan menurut Mulyatiningsih (2016).

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan dua instrumen, yaitu angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur kepraktisan dan kevaliditas media pembelajaran. Angket ini berisi pertanyaan yang telah disusun dan diberikan kepada 30 siswa, ahli materi/konten, ahli media, dan 1 guru yang mengajar mata pelajaran terkait. Sementara itu, tes pretest dan posttest yang terdiri dari sepuluh soal pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data tentang keefektifan media video pembelajaran. Tes ini diberikan kepada 20 siswa. Uji hasil belajar dilakukan sebelum dan sesudah pengujian produk, dengan dilaksanakan dua kali pengujian.

Dalam penelitian pengembangan ini, digunakan dua metode analisis data. Metode pertama adalah analisis kualitatif deskriptif yang digunakan untuk memproses data berupa masukan dan saran dari ahli media, ahli materi/isi, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan/kelompok besar, serta tanggapan guru pengampuh mata pelajaran IPA. Metode kedua

adalah analisis kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk memproses data yang diperoleh melalui kuesioner dan tes dalam bentuk deskriptif presentase. Dalam metode ini, data tersebut dihitung dan dianalisis secara kuantitatif untuk memberikan gambaran statistik tentang hasil penelitian.

Rumus untuk menghitung persentase setiap subyek dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah angka

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item.

$\sum xi$ = Jumlah angka tertinggi dalam satu item

Rumus untuk menghitung presentase keseluruhan subyek dengan menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah angka

F = Jumlah angka keseluruhan subyek

N = banyaknya subyek

Berikut adalah tabel yang dapat menentukan tingkat kebutuhan dan tingkat pencapaian dengan skala liker.

Tabel 2.1 Konversi Tingkat kebutuhan dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu direvisi
61%-80%	Baik	Tidak Perlu Revisi
41%-60%	Cukup Baik	Perlu Revisi
21%-40%	Kurang	Perlu Revisi
< 20%	Kurang Baik	Perlu Revisi

Sumber: Arikunto (2013).

Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.

Tingkat Pencapaian (%)	Tingkat Intrepretasi
81 – 100%	Sangat Valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Cukup Valid
21 – 40%	Tidak valid
< 20 %	Sangat Tidak Valid

Sumber: Arikunto (2013)

Untuk mengevaluasi efektivitas produk, dilakukan pengujian dengan membandingkan hasil uji coba produk sebelum dan sesudah penggunaan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam mengelola data tersebut, terdapat

rumus yang dijelaskan oleh (Arikunto dan Jabar 2014).

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah total peserta}} \times 100\%$$

Berikut adalah tabel yang dapat menentukan keefektifan setelah menggunakan produk yang dilihat dari kriteria pencapaian.

Tabel 2.3 Presentasi Hasil Respon Siswa

Tingk Pencapaian	Kiteria
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
< 20%	Tidak Efektif

Sumber : Arikunto dan Jabar, 2014

C. Hasil Penelitian dan Pemahasan

1. Tingkat Analisis Kebutuhan

Setelah menganalisis kebutuhan siswa di SD Center Malakaji, kelas V, dapat disimpulkan bahwa mereka membutuhkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Siswa mengharapkan media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Salah satu materi yang akan disampaikan dalam bentuk video pembelajaran adalah tentang proses pencernaan manusia.

Berdasarkan hasil evaluasi kebutuhan secara keseluruhan, ditemukan bahwa sebanyak 60% kebutuhan siswa kelas V SD Center Malakaji tergolong pada kategori yang dibutuhkan. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memerlukan penggunaan media video animasi dalam mata pelajaran IPA.

2. Desain Media Video Pembelajaran

Video pembelajaran dibuat dengan desain yang menarik secara visual dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Konten video pembelajaran mencakup materi pembelajaran serta disertai dengan serangkaian soal latihan. Beberapa elemen yang termasuk dalam kerangka video pembelajaran antara lain:

a. Pengembangan ide

Pada tahap pengembangan ide, menentukan dan mencari objek yang akan dikembangkan dan dimasukkan ke dalam media video pembelajaran dalam bentuk gambar, video, animasi, dll.

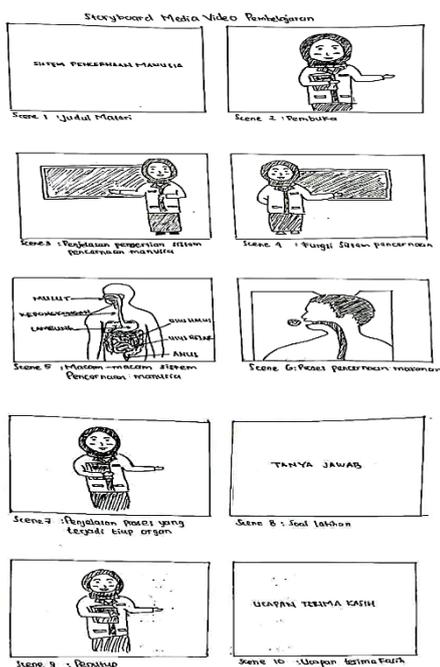
b. Analisis konsep

Pada tahap ini peneliti lebih fokus pada desain atau rancangan

media video pembelajaran dan cara menyusun materi berdasarkan pada rps mata pelajaran IPA.

c. Storyboard Media Video Pembelajaran

Tahap ini dilakukan pengembangan dengan menggambarkan *storyboard* atau rancangan sebelum membuat video pembelajaran. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah menyampaikan alur video kepada orang lain. Adapun tampilan *Storyboard* dapat dilihat sebagai berikut:



d. Editing

Dalam tahap *editing* banyak proses yang dilalui seperti mendesain background, menambahkan gambar, suara dan

video yang sesuai dengan naskah pembuatan video pembelajaran.

3. Tingkat Validitas Media Video Pembelajaran

Tahap berikutnya melibatkan pengembangan media berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada tahap desain. Produk yang dihasilkan oleh peneliti akan dievaluasi oleh pakar materi dan pakar media. Hasil evaluasi dari para pakar ini berupa saran dan komentar yang digunakan sebagai panduan untuk melakukan perbaikan. Setelah dilakukan perbaikan, dilakukan proses validasi oleh para pakar. Hasil validasi ini mencakup:

Tabel 3.1 Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Video Animasi

No	Aspek Validasi	Skala
1	Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan isi media video pembelajaran	5
2	Kejelasan tujuan pembelajaran.	5
3	Video berisi rangsangan agar siswa merespon video (menyimak materi, menjawab pertanyaan).	4
4	Masalah yang disajikan merupakan masalah autentik.	5
5	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan.	5
6	Sistematika penyajian materi pada video sesuai dengan kurikulum.	4
7	Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran.	4
8	Kesesuaian gambar yang disajikan dengan materi.	5
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas.	5
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami.	5
11	Materi yang terdapat dalam media video pembelajaran memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik.	5
Jumlah		52

$$P = \frac{52}{55} \times 100\% = 94\%$$

Setelah diubah ke dalam tabel konversi, tingkat pencapaian persentase sebesar 94% tergolong dalam kategori yang sangat baik dan tidak memerlukan revisi.

Tabel 3.2 Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala
1	Tampilan video pembelajaran yang menarik.	4
2	Menumbuhkan minat siswa dalam belajar.	5
3	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf.	5
4	Ketetapan musik atau lagu pengiring video pembelajaran.	5
5	Kejelasan teks pada video.	4
6	Tata letak teks pada video.	5
7	Kualitas gambar pada video.	4
8	Kualitas suara pada video.	4
9	Media video yang disajikan jelas (tidak buram dan suara dapat didengar dengan baik).	5
Jumlah		41

Terhadap Media Video Animasi

$$P = \frac{41}{45} \times 100\% = 93\%$$

Setelah dijadikan data dalam tabel konversi, tingkat pencapaian persentase sebesar 93% dapat dikategorikan sebagai sangat baik tanpa perlu adanya revisi.

4. Tingkat Kepraktisan Media Video Pembelajaran

Pada fase ini, dilakukan percobaan pada kelompok kecil dan kelompok besar serta memperoleh umpan balik dari guru yang mengajar mata pelajaran IPA untuk mengevaluasi kegunaan produk. Berikut ini adalah evaluasi yang diberikan oleh siswa dan guru pengampu mata pelajaran IPA terhadap video pembelajaran:

Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil, diperoleh nilai keseluruhan sebesar 97%. Dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran untuk mata pelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia untuk kelas V SD Center Malakaji, telah memenuhi kriteria pencapaian yang ditetapkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil percobaan dengan kelompok besar dan presentasi, didapatkan skor keseluruhan sebesar 97%. Dengan mempertimbangkan kriteria pencapaian yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini memenuhi

syarat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil tanggapan guru pengampu IPA secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 92% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi.

5. Tingkat Keefektifan Media Video Pembelajaran

Dalam penelitian ini, digunakan hasil tes subjek dalam percobaan produk untuk mengukur tingkat efektivitas media video pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran siswa sebelum dan setelah menggunakan media video pembelajaran, melalui pengolahan tes hasil belajar (pretest dan posttest).

Data tes hasil belajar (pre-test) dilakukan sebelum media video pembelajaran digunakan di dalam kelas, secara keseluruhan diperoleh hasil belajar presentase 60% berada pada kualifikasi cukup efektif.

Data tes hasil belajar (post-test) dilakukan setelah media video pembelajaran digunakan di dalam kelas, secara keseluruhan diperoleh hasil belajar presentase

90% berada pada kualifikasi sangat efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian awal di SD Center Malakaji pada Mata Pelajaran IPA, dalam pembelajaran masih menggunakan media sederhana seperti media gambar dan power point dalam pembelajaran di kelas sehingga menyebabkan siswa bosan dan monoton. Berdasarkan pendapat Kustandi (2013:64) mengatakan bahwa:

Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Dari pendapat tersebut dan dengan mempertimbangkan kondisi penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Center Malakaji membutuhkan alat pembelajaran yang dapat memudahkan, menarik, dan menghindari kebosanan dalam proses belajar. Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dan dapat membantu meningkatkan motivasi

siswa. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menciptakan media pembelajaran berupa video menggunakan aplikasi Powtoon. Penggunaan media video pembelajaran ini dipilih karena dapat mengatasi hambatan dalam pemahaman materi selama proses belajar dan secara simultan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengembangan ini berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi Powtoon untuk mendesain video pembelajaran pada mata pelajaran IPA . Adapun tahapannya terdiri dari menyiapkan aplikasi yang akan digunakan, menentukan dan mencari objek yang akan dimasukkan kedalam media video pembelajaran seperti gambar, video, animasi, dan menambahkan backsaound pada awal dan akhir video. Dalam mengembangkan media video pembelajaran ini peneliti menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Materi yang akan dimasukkan kedalam media tersebut adalah tema 3 subtema 1 kelas V SD Center Malakaji.

Untuk menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan produk, dilakukan uji coba kepada ahli materi, ahli media, uji coba pada kelompok kecil, uji coba pada kelompok besar/lapangan, serta memperoleh tanggapan dari guru mata pelajaran IPA. Hasil penilaian dari berbagai pihak menunjukkan bahwa produk ini mendapatkan kualifikasi sangat baik tanpa memerlukan revisi. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti untuk mata pelajaran IPA tentang sistem pencernaan manusia ini memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingkat keefektifan produk dievaluasi melalui pengolahan tes hasil belajar (pre-test dan post-test) yang dilakukan dengan menguji siswa pada mata pelajaran yang relevan. Tes ini dilakukan terhadap 20 siswa kelas V di SD Center Malakaji Kab.Gowa. Sesuai dengan pendapat Wiyani (2013:125) “menjelaskan bahwa materi pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai seperrangkat kompetensi sebagai tujuan

pembelajaran”. Untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa, dilakukan pre-test sebelum uji coba produk dan post-test setelah uji coba produk. Selain itu, hasil angket juga dianalisis untuk mengevaluasi seberapa efektif media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA, terutama pada materi sistem pencernaan manusia.

Tes hasil belajar (pre-test) dilakukan sebelum menggunakan media video pembelajaran di dalam kelas. Hasil yang dicapai dalam tes hasil belajar (pre-test) berada pada kualifikasi cukup efektif.

Selain itu, tes hasil belajar (post-test) dilakukan setelah menggunakan media video pembelajaran di dalam kelas. Hasil yang dicapai dalam tes hasil belajar (post-test) berada pada kualifikasi sangat efektif.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa.

1. Dari hasil pengisian angket/kuesioner oleh siswa kelas V SD Center Malakaji dalam mata pelajaran IPA, analisis kebutuhan siswa

menunjukkan adanya kebutuhan yang signifikan terhadap media pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan video pembelajaran sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPA, dengan fokus pada sistem pencernaan manusia.

2. Dalam proses pengembangan ini, dihasilkan produk berupa media video pembelajaran yang dirancang berdasarkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Media pembelajaran ini terdiri dari empat segmen utama, yaitu pendahuluan, penyajian informasi (materi), latihan soal (evaluasi), dan penutup.
3. Hasil validasi awal dari ahli media dan ahli materi/isi menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini memenuhi kriteria validitas dengan sangat baik dan tidak memerlukan revisi. Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran ini menghasilkan hasil yang valid. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Kepraktisan media video pembelajaran dievaluasi melalui uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Uji coba pada kelompok kecil mendapatkan penilaian yang sangat baik, begitu pula dengan uji coba pada kelompok besar dan tanggapan dari guru pengampuh mata pelajaran IPA. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Tingkat efektivitas produk dievaluasi melalui pre-test dan post-test. Evaluasi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori efektif, karena terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media

video pembelajaran dibandingkan dengan sebelum menggunakan media tersebut.

E. Daftar Pustaka

- Arikunto, S. J. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Kholilurrohmi, I. (2017). *Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon pada Mata Pelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Semester 1 SMAN 1 Plere*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, C. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. *Ghalia Indonesia*.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Mlyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. *Alfabeta*.
- Wannoormahzira. (2001). *Pembelajaran Berbasisi Komputer*.
- Wiyani, A. (2013). *Manajemen Kelas*. *Ar-Ruzz Media*.