

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA SMP**

<sup>1</sup>Riska Najamiatul Aulia, <sup>2</sup>Mastur, <sup>3</sup>Agus Hadi Utama  
Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat  
[1riskariska4798@gmail.com](mailto:riskariska4798@gmail.com), [2mastur@ulm.ac.id](mailto:mastur@ulm.ac.id), [3agus.hadi@ulm.ac.id](mailto:agus.hadi@ulm.ac.id)

**Abstract**

*Learning video media are media or teaching aids containing learning messages that are able to combine writing, images, and sound, so that the material becomes clearer and more interesting. The purpose of this research is to describe the process of learning video stages in science subjects, to analyze how the feasibility of learning video media is to improve student learning outcomes in science subjects, to prove that the development of learning videos can improve student learning outcomes. The type of research used by the researcher is Research and development (R&D) and the model is 4D (four-D) development, consisting of 4 stages, namely; define, design, develop, and disseminate. Based on the results of the assessment of the two material experts, it can be obtained from validator I by 92% with the "very feasible" category and validator II by 93% in the "very feasible" category, the results of the assessment of the two media experts can be obtained from validator I by 90% with the category "very worthy" and validator II of 86% in the "decent" category, the results of the assessment of script and language experts can be obtained from the validator by 86% in the "decent" category, the increase in student learning outcomes gets a gain value of 0.9 with the "High" category. From the results of the data research, it is concluded that natural science learning videos are appropriate to be used as learning videos for students and can improve learning outcomes in the high category.*

**Keyword:** *Development of learning videos, natural sciences, getting to know life organization systems*

**Abstrak**

Permasalahan yang terjadi dalam proses belajar yaitu kurang maksimalnya penyampaian materi, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang ada di sekolah, dan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses tahapan video pembelajaran pada mata pelajaran IPA, menganalisis bagaimana kelayakan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, membuktikan pengembangan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and development* (R&D) dan modelnya pengembangan 4D (*four-D*), terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *define, design, develop, dan disseminate*. Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli materi dapat diperoleh dari validator I sebesar 92% dengan kategori "sangat layak" dan validator II sebesar 93% dengan kategori "sangat layak", hasil penilaian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 90% dengan kategori "sangat layak" dan validator II sebesar 86% dengan kategori "layak", hasil penilaian ahli naskah dan bahasa dapat diperoleh dari validator sebesar 86% dengan kategori "layak", peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0.9 dengan kategori "Tinggi". Dari hasil penelitian data disimpulkan bahwa video pembelajaran Ilmu Pengetahuan alam layak digunakan sebagai video pembelajaran bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Pengembangan video pembelajaran, ilmu pengetahuan alam, mengenal sistem organisasi kehidupan

## A. Pendahuluan

Media adalah sarana penyalur informasi atau pesan belajar yang akan disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan (Mahmun, 2012, p.27). Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar berisi pesan-pesan pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan lebih jelas, karena bukan cuma melihat tulisan tapi juga ada suara serta gambar yang membuat lebih menarik siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran (Pratomo, 2015, p.15). Menurut (Purwono, 2018, p. 127) media pembelajaran dapat merupakan guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan. Media Video (audio visual) memiliki unsur gerak yang menarik perhatian siswa dan motivasi dalam proses belajar. Hasil yang di dapat siswa juga dapat di pengaruhi dari metode ceramah yang kurang menarik dari pengajar. Untuk keberhasilan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, pengajar memerlukan sarana agar dapat menyampaikan materi dengan baik ataupun menarik sehingga dapat dipahami oleh peserta didik. Pada era teknologi sekarang bisa menjadi sarana pembelajaran, media, dan sumber belajar bagi peserta didik. Teknologi adalah sarana untuk memperlancar proses belajar yang lebih menarik untuk peserta didik, sehingga kemungkinan bisa mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Dari banyaknya teknologi pembelajaran satu diantaranya yaitu media video, dimana media ini memiliki suatu cukup baik untuk proses belajar (Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S., 2015), dimana siswa selain membaca siswa juga bisa melihat langsung dari tayangan video tingkatan kelompok makhluk hidup dari yang terkecil sampai yang tingkat kelompok yang besar,

sehingga kemungkinan terbesar pemahaman siswa lebih banyak didapat dibandingkan hanya membaca buku paket dan metode ceramah.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebuah ilmu paling dasar dalam mempelajari keadaan alam, tumbuhan, maupun hewan. Satu diantara materi pembelajaran IPA adalah system organisasi kehidupan yaitu menjelaskan tingkatan kelompok makhluk hidup dari yang terkecil sampai yang tingkat kelompok yang besar. IPA merupakan Ilmu yang mempelajari Peristiwa yang terjadi di alam ini dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. (Fatimah, 2017). Berdasarkan studi peneliti ditemui hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam nilainya masih cukup rendah atau kurang maksimal dalam mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, banyak siswa masih mendapatkan nilai <60. Dari permasalahan yang ada siswa kurang mencukupi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) maka dari itu peneliti mengukur hasil belajar melalui nilai terdahulu lalu di bandingkan menggunakan soal post-test, setelah itu peneliti membandingkan dengan hasil terdahulu jika meningkat sesudah dengan menggunakan video pembelajaran maka peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran. Selaian itu guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk menarik motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dalam metode ceramah membuat siswa kurang memperhatikan pembelajaran yang dijelaskan guru didepan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar pada siswa.

Hasil wawancara kepada guru dan siswa, beliau mengatakan proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket, power point dan cara penyampaian hanya dengan metode ceramah, disamping

itu materi yang dijelaskan oleh guru ini tentang system organisasi kehidupan dimana materi ini menjelaskan tingkatan kelompok makhluk hidup dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Tingkatan tersebut mulai dari sel, jaringan, organ, sistem organ, organisme. harus dijelaskan dengan tepat agar pembelajaran tersampaikan dengan baik. Menurut para siswa juga pembelajaran ini menonton tidak ada variasi proses pembelajaran dan membuat siswa cepat bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Kata beliau juga pelaksanaan praktek kurang bisa diterapkan karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada, sedangkan pada mata pelajaran IPA khususnya materi system organisasi kehidupan, sangat diperlukan media pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Proses pembelajaran dianggap berhasil apabila peserta didik dapat memenuhi pencapaian nilai, implementasi nilai dan pelaksanaan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat mengembangkan kreatifitas dan intelegensi peserta didik dengan baik. Dengan menggunakan kurikulum 2013 yang lebih berfokus kepada siswa serta guru yang dituntut bisa mengembangkan pembelajaran agar lebih kreatif dan aktif..

## B. Kajian Pustaka

Menurut Seels & Richey (1994:25), teknologi pembelajaran mempunyai lima kawasan yang menjadi bidang garapannya yaitu kawasan desain, Kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis computer dan multimedia. Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi

desain ke dalam bentuk fisik, yang di mana media pembelajaran yang dikembangkan merupakan hasil dari Kawasan pengembangan.

kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar bisa mempengaruhi para peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Muhtadi, 2018, p.181). Media pembelajaran sendiri adalah suatu jembatan yang mengantarkan materi yang disampaikan oleh pendidik dengan lebih menarik untuk disimak oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran tersampainya pesan oleh pendidik kepada peserta didik adalah hal yang sangat penting, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa dukungan seluruh bagian dari komponen pendidikan, salah satunya media belajar (Mansur, 2020: 38).

Menurut Hamidjojo, media adalah semua bentuk peran munikasi antar manusia (antara guru dan siswa). Meskipun bisa terjadi komunikasi langsung antara guru dan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran. Media adalah saluran informasi (*channels of communication*). Menurut Rogers (2003) dikutip dari (Yumi, 2018:) Adapun saluran komunikasi adalah alat yang membawa pesan dari seorang individu ke individu lainnya. Jadi pengertian media pembelajaran adalah (bisa berupa bahan, keadaan, atau alat) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses pembelajaran. Tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran yaitu konsep sistem, konsep pembelajaran dan konsep komunikasi. Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Busyaeri dkk, 2016).

Snelbeker mengatakan “suatu perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melakukan

perbuatan belajar merupakan hasil belajar. Karena pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman”. Kemudian ditambahkan oleh Rifa’i dan Anni “hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran (Gayatri, 2017 : 91). Menurut Sulastri (2015 : 93) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah adalah metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, dan disiplin sekolah.

### C. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan *Research and Development* yang bertujuan untuk menghasilkan media tertentu dan membuktikan keefektifan media tersebut (Sugiyono, 2010, p.394). Model pengembangan menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*), terdiri dari 4 tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan, 1974, p.5).

Dalam memperoleh data maka peneliti menggunakan beberapa teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, angket, tes pencapaian hasil belajar, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang pertama analisis deskriptif yang terdiri dari kualitatif kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran dari validator sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner. Hasil yang didapatkan dari penilaian dengan menggunakan skala *Likert*. Sedangkan yang kedua analisis data hasil tes yang digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa dalam uji coba lapangan.

### D. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian

Hasil yang didapat dari penelitian pengembangan video pembelajaran dilakukan sesuai dengan prosedur yaitu dengan model 4D (*Four-D*), diantaranya:

#### 1. Define (Pendefinisian)

Dari tahap pendefinisian (*define*) didapatkan hasil pada mata pelajaran IPA di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah mendapatkan data yaitu analisis pembelajaran, Analisis materi siswa, analisis karakteristik pelajaran, dan merumuskan tujuan.

##### a. Analisis Pembelajaran

Pada tahap Pertama, perlu mengkaji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPA materi sistem organisasi kehidupan yang berlaku di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah. Hal ini dilakukan bertujuan agar hasil pembelajaran tidak keluar dari tujuan pembelajaran yang terletak pada standar kompetensi. Ialah mengidentifikasi sistem organisasi kehidupan mulai dari tingkat sel sampai organisme dan komposisi utama penyusun sel.

##### b. Analisis karakteristik siswa

Kebanyakan siswa mendapatkan nilai dibawah KKM, karena siswa merasa jenuh dengan sumber materi yang mereka terima yaitu buku teks, serta monoton, dan cara penyampaian guru yang sebatas hanya menggunakan metode ceramah, sehingga kurang menarik untuk siswa mengikuti pelajaran. Data ini didukung yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara dan uji tes yang lakukan pada observasi di Sekolah SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah, tepatnya pada kelas VIIA yang jumlah siswanya 17 orang dengan hasil siswa jenuh atau kurang menarik dalam proses pembelajaran saat ini.



Video ini terlebih dahulu diuji oleh dua orang ahli materi yaitu guru Ilmu Pengetahuan Alam di SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah dan dosen prodi kimia. Penilaian mengenai video yang diberikan oleh ahli materi yang berjumlah 21 butir pertanyaan. selanjutnya diuji coba oleh siswa di sekolah.

Data hasil validasi dari ahli materi pertama selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Desain pembelajaran dengan jumlah skor 25, ketepatan materi 25, bahasa dan komunikasi 20, pemanfaatan media 10, penyajian materi 25. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 97. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,6 dengan 97 skor kuesioner dibagi dengan 21 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 97 dengan skor maksimal sebesar 105 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 92%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,6 dan koefisien 92% maka kriteria kelayakannya adalah kriteria "Sangat layak". Kemudian data hasil validasi ahli materi kedua dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Desain pembelajaran dengan jumlah skor 25, ketepatan materi 25, bahasa dan komunikasi 20, pemanfaatan media 10, penyajian materi 25. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 98. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,6 dengan 98 skor kuesioner dibagi dengan 21 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien

kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 98 dengan skor maksimal sebesar 105 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 93%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,6 dan koefisien 93% maka kriteria kelayakannya adalah kriteria "Sangat layak".

Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli materi dapat diperoleh dari validator I sebesar 92% dengan kategori "sangat layak" dan validator II sebesar 93% dengan kategori "sangat layak" dapat diketahui bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA sangat layak dan menunjukkan kemudahan dalam penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dilakukan uji coba ketahap selanjutnya.

#### b. Validasi Ahli Media

Pertama-tama video ini juga diuji oleh 2 orang ahli media. Ahli media memberikan penilaian mengenai video yang berjumlah 15 butir pertanyaan. Data hasil validasi dari ahli media pertama selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Pendahuluan program dengan jumlah skor 10, presentasi teks 15, presentasi video 10, penilaian aspek program media pembelajaran 15, penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran 15. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 68. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,5 dengan 68 skor kuesioner dibagi dengan 15 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 68 dengan skor maksimal sebesar 75 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 90%. Dapat disimpulkan bahwa

dengan nilai 4,5 dan koefisien 90% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “Sangat layak”. Kemudian data hasil validator ahli media kedua selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Pendahuluan program dengan jumlah skor 10, persentase teks 15, persentase video 10, penilaian aspek program media pembelajaran 15, penilaian aspek media terhadap strategi pembelajaran 15. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 65. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,3 dengan 65 skor kuesioner dibagi dengan 15 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 65 dengan skor maksimal sebesar 75 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,3 dan koefisien 86% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “Sangat layak”.

Berdasarkan hasil penilaian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator I sebesar 90% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 86% dengan kategori “layak” dapat diketahui bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA sangat layak dan menunjukkan kemudahan dalam penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dilakukan uji coba ketahap selanjutnya.

#### c. Validasi Ahli Naskah dan Bahasa

Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam diujikan terlebih dahulu kepada ahli naskah dan bahasa yang memberikan penilaian mengenai video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang berisi 14 butir pertanyaan. Data hasil

validasi dari ahli naskah dan bahasa pertama selanjutnya dijumlahkan kemudian dihitung rata-rata nilai didapatkan dari jumlah isian kuesioner skala 1 - 5, dengan detail. Kesesuaian narasi dengan jumlah skor 20, kejelasan narasi 10, bahasa dan komunikasi 25, konten video 15. Sehingga didapat total skor kuesioner sebesar 60. Nilai kemudian dibagi dengan jumlah indikator penilaian untuk mendapatkan nilai uji kelayakan. Maka didapat nilai uji kelayakan sebesar 4,2 dengan 60 skor kuesioner dibagi dengan 14 indikator penilaian. Hasil uji validasi lebih dikuatkan dengan menghitung koefisien kelayakan. Koefisien didapat dengan membagi total skor kuesioner sebesar 60 dengan skor maksimal sebesar 70 yang kemudian dikalikan 100%. Maka didapatkan koefisien sebesar 86%. Dapat disimpulkan bahwa dengan nilai 4,2 dan koefisien 86% maka kriteria kelayakan termasuk dalam kriteria “layak”.

Berdasarkan hasil penilaian ahli naskah dan bahasa dapat diperoleh dari validator sebesar 86% dengan kategori “layak” dapat diketahui bahwa video pembelajaran mata pelajaran IPA layak dan menunjukkan kemudahan dalam penggunaan media. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dapat dilakukan uji coba ketahap selanjutnya.

#### 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Berdasarkan hasil uji coba penggunaan Video Pembelajaran Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. Nilai hasil pretest 37 dan hasil posttest 94. Hasil uji *normalized gain score* menerangkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dikategorikan tinggi dengan nilai gain 0,9. Analisis data hasil tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa digunakan metode *normalized gain score*.

Berdasarkan hasil uji *normalized gain score*, peningkatan hasil belajar siswa

mendapat nilai gain sebesar 0.9, jika dimasukkan dalam kriteria faktor gain maka nilai tersebut tergolong “Tinggi”.

## Pembahasan

Dalam meningkatkan hasil belajar perlu ada nya sumber belajar yang menarik siswa Dari deskripsi hasil penelitian dan analisis hasil penelitian yang sudah dilakukan sesuai dengan prosedur 4D, maka didapatlah pembahasan berikut ini:

### 1. Define (Pendefinisian)

Seperti pembahasan sebelumnya, bahwa pada tahap ini ada beberapa tahap, yang pertama adalah analisis silabus yang dihasilkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan video yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan kompetensi dasar mengidentifikasi sistem organisasi kehidupan dari yang paling kecil sel hingga tingkat organisme dan komposisi utama penyusun sel. Pada tahap kedua ini yang dilakukan ialah analisis siswa dengan hasil siswa mendapatkan nilai kurang bagus atau nilai dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), mereka jenuh atau kurang menarik dalam proses pembelajaran saat ini dan metode guru hanya menggunakan metode ceramah saja. Kemudian tahap ketiga adalah analisis materi yang didapat dari silabus mata pelajaran IPA SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai tengah kelas VII. Setelah itu, tahap terakhir adalah merumuskan, tujuan media video pembelajaran yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Design (Rancangan)

Ada dua tahap yang dilakukan dalam design ini yaitu penyusunan dan rancangan. Berdasarkan keterangan penjelasan sebelumnya, bahwa rancangan merupakan proses penyusunan dari pengorganisasian materi pembelajaran dari suatu sub

kompetensi atau kompetensi menjadi paduan yang sistematis. Ditahap ini sudah dijalankan sesuai dengan prusedur yaitu penentuan judul, penetapan garis-garis besar video, penetapan materi, dan mengkonsultasikan design media dengan dosen pembimbing. Tahap berikutnya, proses membuat media video sesuai dengan rancangan.

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan dua tahap validasi yaitu oleh para ahli dan revisi produk video. Untuk tahap awal melahirkan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sudah sesuai dengan materi yaitu mengenai sistem organisasi kehidupan. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu revisi produk Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

### 4. Disseminate (Penyebarluasan)

Pada tahap ini media video akan disebarluaskan untuk penerapan di SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah pada kelas VII setelah melakukan penelitian, produk media ini di hasilkan dengan bentuk penyebaran keping CD, flashdisk, dan diunduh ke YouTube, agar mempermudah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah untuk menggunakan media tersebut sebagai sumber belajar.

Berdasarkan penjabaran diatas, hasil data dari ahli media memperoleh presentase 90% dan 86% dengan kategori “layak”, hasil data ahli materi memperoleh hasil presentase 92% dan 93% dengan kategori “sangat layak”, hasil analisis data dari ahli naskah dan bahasa memperoleh hasil presentase 86% dengan kategori “Layak”, dan hasil uji coba lapangan mendapat nilai gain sebesar 0.9 dengan Kategori “Tinggi”.. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam layak digunakan sebagai sumber belajar siswa

kelas VII SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah.

### E. Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi sistem organisasi kehidupan menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan dissemination (penyebarluasan). Hasil penelitian ini adalah media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa. Tingkat kelayakan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) oleh responden termasuk kedalam kriteria Layak, dengan hasil data dari ahli media memperoleh presentase 90% dan 86% dengan kategori “layak”, hasil data ahli materi memperoleh hasil presentase 92% dan 93% dengan kategori “sangat layak”, dan hasil analisis data dari ahli naskah memperoleh hasil presentase 86% dengan kategori “Layak”. Dari hasil diatas yang sudah di jelaskan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran bisa digunakan sebagai media belajar yang layak dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji normalized gain score, peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0.9, jika dimasukkan dalam kriteria faktor gain maka nilai tersebut tergolong “Tinggi”. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran ilmu pengetahuan alam layak digunakan sbagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII SMPN 33 Satu Atap Hulu Sungai Tengah.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka rekomendasi yang dapat disampaikan peneliti sebagai berikut:

#### 1. Bagi Siswa

- a. Siswa yang mengalami kesulitan belajar dikarenakan hanya membaca buku, dapat menggunakan media video pembelajaran ini sebagai sumber belajar.
  - b. Lebih bersemangat dalam proses pembelajaran terutama setelah mendapatkan media sumber belajar yang bisa dijadikan tempat belajar mandiri.
  - c. Siswa bisa belajar mandiri, kapan pun dan dimana pun menggunakan media video pembelajaran ini.
- #### 2. Bagi Guru
- a. Lebih meningkatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna.
  - b. Bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam mencari dan mengolah media pembelajaran, agar siswa tertarik dalam pembelajaran.
- #### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya
- a. Peneliti lainnya harus bisa lebih kreatif dalam mengembangkan media.
  - b. Bagi peneliti lainnya agar lebih mendalami bagaimana cara merancang dan mengembangkan video pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Sri, R. K. U. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 19.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1).

- Fatimah, F. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Metode Demonstrasi Dikelas V SDN 10 Biau. *Jurnal Kreatif Online*, 5(4).
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 181.
- Gayatri, A. M., & Ningtyas, S. I. (2017). Peningkatan Minat Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Pelajaran Kewirausahaan Di Sekolah Menengah Kejuruan (Studi penelitian peserta didik Kelas X di lokasidi Jakarta Timur, Tangerang Selatan, dan Depok). *Research and Development Journal of Education*, 4(1).
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37-48.
- Mahmun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Danimplementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 : 27.
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal POSITIF*, 15.
- Sadiman, S. dkk. (1986). Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : CVRajawali.
- Sugiyono.(2013).MetodePenelitianPendidikan.Bandung:Alfabet.
- Suharjana, A. (2008). Mengenal bangun ruang dan sifat-sifatnya di sekolah dasar. *Jakarta: Pusat pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika*.
- Yumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran* ( sitti F. S. Sirate (ed.); Pertama). Prenadamedia group.