

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP MATERI PEMBIBITAN TANAMAN UNTUK SISWA KELAS VI SDN PASAR LAMA 3 BANJARMASIN**

Muhammad Maulana Inrawan<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Rafiudin<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

<sup>1</sup>1610130310017@mhs.ulm.ac.id, <sup>2</sup>hamsi.mansur@ulm.ac.id, <sup>3</sup>rafiudin@ulm.ac.id

**Abstract**

*The purpose of this study was to develop and determine the feasibility of learning videos on the subject of Environmental Education for plant nursery material in class VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. The type of research conducted in this research was research and development (R&D). The development model that was used as a reference in the research was the Borg and Gall model. The results showed that the development of learning video media for plant nursery material was carried out in 4 stages through the Borg and Gall model, namely data collection, planning, product development, and evaluation. This was adjusted to the situation and condition of the learning system in a pandemic situation which limits this research procedure to only 4 stages. However, this was sufficient and achieved the objectives of the research, namely knowing the development procedure and knowing the feasibility of the development. The results of the expert validation test of media video media learning plant nursery material for Environmental Education subjects at SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin get an average score of 4.4 with a coefficient of 88%, the eligibility criteria were included in the "very feasible" criteria, while the results of the material expert validation test got an average score of 4.00 with a coefficient of 80%, the eligibility criteria were included in the "very feasible" criteria. While the student responses got an average score of 4.00 with a coefficient of 80%, the eligibility criteria are included in the "very feasible" criteria. Based on these results, it could be concluded that the learning video media for plant nursery material was declared "very feasible" to be used.*

**Keywords:** *development, learning media, learning video, environmental education, plant nurseries*

**Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan dalam meningkatkan serta menemukan tentang seberapa layak penerapan video terhadap suatu mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup materi pembibitan tanaman dikelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Penelitian berjenis pengembangan atau Research And Development (R&D) diterapkan sebagai jenis pada penelitian ini. Serta model Borg and Gall dijadikan acuan dalam kajian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran materi pembibitan tanaman dilakukan melalui 4 tahap melalui model Borg dan Gall yakni pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk, dan evaluasi. Hal ini disesuaikan dengan situasi dan kondisi system pembelajaran pada situasi pandemic yang*

*membatasi prosedur penelitian ini hanya sampai 4 tahap. Akan tetapi hal ini telah mencukupi dan mencapai tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui prosedur pengembangan dan mengetahui kelayakan pengembangan. Hasil uji validasi ahli media media video pembelajaran materi pembibitan tanaman mata pelajaran Pendidikan Lingkungan hidup di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin memperoleh nilai rata-rata yakni 4.4 yang koefisiennya mencapai 88%, akibatnya standar kelayakannya tergolong pada kelompok "sangat layak" sementara itu temuan pengujian validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4.00 yang berkofisien 80% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok "sangat layak". Sementara itu tanggapan pelajar mempunyai nilai rata-rata sebanyak 4.00 melalui koefisiennya yang mencapai 80% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok "sangat layak". Merujuk pada hasil inilah bisa disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran materi pembibitan bisa dikatakan "sangat layak" apabila diterapkan.*

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran, video pembelajaran, pendidikan lingkungan hidup, pembibitan tanaman

## **Pendahuluan**

Pandemi Covid-19 mengharuskan orang-orang di seluruh dunia untuk melakukan *physical distancing*. *Physical distancing* membuat semua interaksi tidak bisa dilakukan secara tatap muka. Hampir di semua bidang, salah satunya bidang pendidikan sudah menyesuaikan dengan kebijakan pemerintah seperti social distancing serta *physical distancing*. Proses belajar, yang biasanya dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, harus dipindahkan menjadi pembelajaran jarak jauh dari rumah. Pendidikan dipaksakan secara langsung untuk mengalihkan teknik pembelajarannya, yang awalnya tatap muka menjadi Teknik belajar jarak jauh berdasarkan surat edaran kemendikbud Nomor: 36925/MPK.A/2020 tentang pembelajaran secara daring serta bekerja dari rumah dalam rangka mencegah timbulnya tranmisi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh adalah hal yang asing untuk semua pihak yang berkepentingan: guru, siswa, dan manajemen pendidikan. Pembelajaran jarak jauh mengharuskan semua siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan bimbingan guru secara virtual, yang masih menjadi hal baru bagi sebagian

guru dan siswa. Fenomena ini menimbulkan masalah yang mendorong sebuah penelitian untuk menentukan efektivitas proses pembelajaran jarak jauh serta bagaimana peran guru dalam pembelajaran tersebut. Pada saat ini, kita dapat menemukan teknologi di mana-mana. Teknologi membuat hidup kita lebih nyaman. Manusia menggunakan teknologi untuk berkomunikasi, berbelanja, dan juga belajar. Pada bidang pendidikan, banyak anak-anak dapat mengakses beberapa video pembelajaran dari beberapa platform seperti YouTube, TV edukasi, dan ruang guru. Selain itu, teknologi juga memudahkan para pendidik untuk menyiapkan materi bagi para siswa. Ada beberapa metode pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan video pembelajaran agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Pada era pembelajaran daring sekarang, guru dituntut untuk melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi sangat pesat menjadikan teknologi sebagai salah satu sarana untuk belajar, dimana belajar menjadi suatu hal yang kompleks terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Baik antar pendidik dan peserta didik, sesama peserta

didik ataupun dengan sumber belajar dalam bentuk buku, media, dan lain-lain. Oleh karena itu, Pendidik sangat membutuhkan media pembelajaran yang layak yang dapat disesuaikan dengan materi dan pembelajaran daring. Media pembelajaran mengacu pada semua hal yang diterapkan dalam tahap menyalurkan suatu pengetahuan. Media belajar merujuk pada suatu perantara melalui sumber informasi terhadap pihak yang memperolehnya, misalnya video, televisi, komputer serta hal lainnya. Beberapa mata pelajaran masih sangat membutuhkan tatap muka maupun praktek lapangan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Contohnya pada mata pelajaran kimia, biologi dan pendidikan lingkungan hidup. Salah satu materi pembelajaran yang sangat membutuhkannya adalah mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup. Mata pelajaran tersebut memiliki tujuan pembelajaran dalam mengajarkan nilai-nilai lingkungan yang ada di daerahnya dalam mengembangkan karakter cinta lingkungan. Oleh karena itu, Pendidik diharapkan dapat mengatasi keterbatasan cara dalam menyampaikan materi dan melakukan praktik lapangan. Berdasarkan hasil pengamatan lapangan di salah satu sekolah yang terdapat di kota Banjarmasin ada salah satu sekolah yang menerapkan salah satu mata pelajaran tentang lingkungan hidup yaitu SDN Pasar Lama 3 sekolah tersebut menerapkan sistem pembelajaran pendidikan lingkungan hidup namun perkembangannya belum begitu pesat salah satu hambatan ialah peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama untuk melakukan praktek secara langsung dalam pembibitan tanaman sehingga waktu yang tersedia di sekolah tidak memenuhi dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga peserta didik kesulitan dalam proses pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) materi Pembibitan Tanaman. Penelitian yang dilakukan oleh dosen Universitas Lambung Mangkurat (ULM) peserta didik tertarik pada animasi yang bergerak seperti video. Media video mengacu pada semua hal yang bisa memicu sinyal audio bisa digabungkan terhadap visual yang bergerak dengan berurutan. Video menjadi

alternatif pada proses belajar sehingga peserta didik mampu memahami materi yang di sampaikan pendidik dan waktupun menjadi efisiensi, contoh dari efisiensi waktu pada saat proses pembibitan tanaman peserta didik tidak perlu untuk terjun lapangan cukup dengan mengamati media video pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti mengenai Pendidikan Lingkungan Hidup materi Pembibitan Tanaman. Berdasarkan paparan diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Materi Pembibitan Tanaman Untuk Siswa Kelas VI SDN Pasar Lama 3". Pengembangan video pembelajaran ini diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ada meskipun dalam kondisi pembelajaran daring, setidaknya siswa dapat disajikan contoh nyata tentang pembelajaran terkait. Media pembelajaran yang mendukung dapat menghasilkan pemahaman yang baik sehingga peserta didik dapat menerapkan pengetahuan tentang pembibitan tanaman sebagai karakter asli masyarakat Banjarmasin.

### **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan pada studi ini yakni penelitian dan pengembangan atau Research & Development. (R&D). Teknik penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris Research and Development) mengacu pada sebuah tipe metodologi yang diterapkan guna memperoleh suatu item serta memverifikasi kemanjuran item tersebut, sesuai dengan yang diungkapkan Sugiyono dalam karyanya. Akibatnya, bisa dikatakan bahwa pengembangan sistem harus bergantung pada penilaian atau persyaratan pengumpulan data. Penelitian pengembangan adalah suatu cara melakukan penelitian guna membuat suatu item ataupun mengupgrade item yang sudah ada, baik dalam gaya modular, media, video instruksional, perangkat keras, atau program perangkat lunak, dalam model untuk mengoreksi produk. Peneliti mengambil metode penelitian dan pengembangan pada penelitian ini. Sedangkan item yang ditingkatkan yakni video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup

materi pembibitan tanaman untuk siswa kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Model pengembangan yang menjadi acuan pada penelitian ini adalah model borg and gall. Prosedur pengembangannya ada 10 tahapan yaitu penelitian dan tahap mengumpulkan data, tahap rencana, mengembangkan item utama, tahap revisi temuan atas uji lapangan pertama, uji coba lapangan sedang, uji coba penerapan lapangan, revisi produk akhir serta sirkulasi dan aplikasi. Tahapan studi yang diterapkan peneliti pada pengembangan tersebut disesuaikan melalui berbagai tahapan pengembangan yang sudah ditingkatkan oleh Borg & Gall tersebut beserta pembatasannya. Borg & Gall menganggap bahwa diharuskan agar melakukan Batasan terhadap kajian dengan skala yang kecil, seperti membuat Batasan pada tahapan studi. Pengaplikasian tahap-tahap pengembangan tersebut didasarkan oleh keperluan peneliti itu sendiri. Ditinjau dari terbatasnya waktu serta keadaan yang nyata pada wilayah peneliti terdampak wabah covid 19 dimana berdampak pada penelitian, sekolah tempat penelitian tidak melakukan pembelajaran tatap muka oleh karenanya semua langkah ini diperpendek hingga tersisa empat langkah pengembangan saja. Tahap pengembangan yang diterapkan pihak peneliti yakni modifikasi dari model Borg dan Gall : tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan uji coba produk. Media kajian, teks wawancara serta angket atau kuesioner digunakan pada studi ini yang nantinya ditujukan kepada ahli media serta ahli materi. Dalam penelitian ini terdapat tiga Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, kuesioner dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik tersebut adalah Teknik mengkaji data secara kuantitatif yang didapat melalui angket pengujian ahli media. Skala Likert dijadikan formatnya pada studi ini. Format skala likert sendiri memiliki karakter penilaian tersendiri terbagi menjadi 5 skor penilaian.

**Tabel 3. 1 Nilai Kelayakan**

Nilai	Interval Koefisien	Kriteria
>4,00	80% - 100%	Sangat Layak
3,01-4,00	60% - 79,99%	Layak
2,01-3,00	40% - 59,99%	Cukup Layak
1,01-2,00	20% - 39,99%	Tidak Layak
≤1,00	0% - 19,99%	Sangat Tidak Layak

### Hasil dan Pembahasan

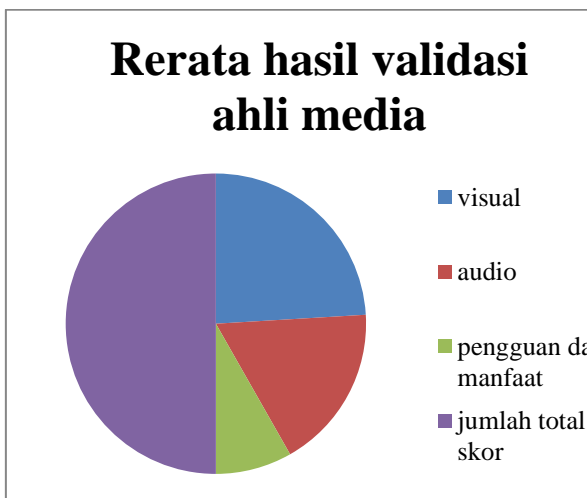
Item yang diperoleh melalui penelitian dan pengembangan tersebut yakni suatu biedo pembelajaran mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman ntuk siswa kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. Video tersebut dipaparkan berupa kaset DVD yang mempunyai format mpeg, foto memakai format jpg dan memakai audio didalamnya. Aspek pendorong yang diterapkan pada tahap edit video memakai Filmora. video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman untuk siswa kelas VI ini berisikan ringkasan materi dan contoh-contoh video dan gambar. Video tersebut bisa dimainkan melalui DVD. Kegrafikkan media video pembelajaran menampilkan atau menggunakan resolusi. Sebelumnya, permasalahan pertama ditemukan bahwa sistem pembelajaran daring menghambat penyampaian materi secara jelas serta menghambat kesempatan untuk melakukan praktik lapangan. Kedua, tidak memiliki media terkait dengan materi pembelajaran tersebut. Ketiga, pendidik menyampaikan materi dengan metode monoton, mode ceramah saja tidak menggunakan metode lainnya dan memberikan beberapa tugas, bagian-bagian penting kurang dipahami peserta didik dengan baik. Terakhir, keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki sekolah maupun pendidik. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media guna menunjang pembelajaran PLH materi pembibitan tanaman yang lebih efektif

untuk pembelajaran daring. Sehingga, peneliti melakukan pengembangan media video pembelajaran pada materi ini. Pengembangan media belajar tersebut ditingkatkan melalui penerapan Model Borg & Gall. Uji coba produk dilakukan dengan cara memberikan video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan kepada para ahli untuk dinilai dan divalidasi. Tahap validasi yang dibuat oleh ahli media mempunyai 3 komponen yakni visual, audio dan penerapan serta pemanfaatan. Sementara itu bagi ahli materi yakni target pembelajaran, materi serta manfaat. Peneliti memberikan kertas alat kelayakan untuk ahli materi maupun ahli media agar melakukan uji kelayakan media yang peneliti kembangkan.

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Ahli media memaparkan evaluasi serta perbaikan untuk video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan. saran dari ahli media juga digunakan untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman.

**Tabel 4. 1 Rerata hasil validasi ahli media**

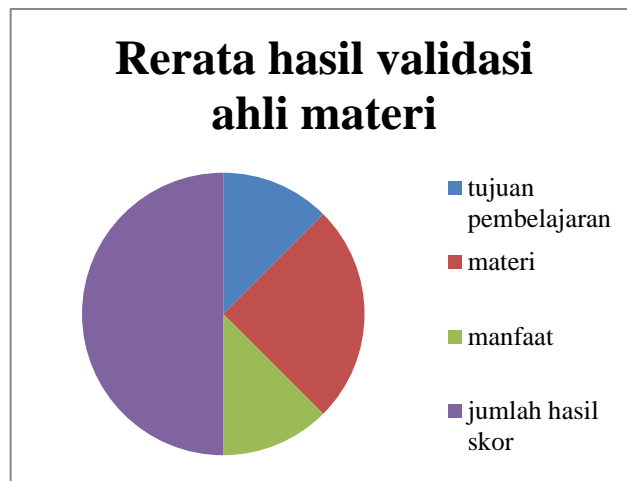


2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Ahli materi memaparkan evaluasi serta perbaikan pada materi yang dimuat

pada video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan. saran dari ahli materi juga digunakan untuk melakukan revisi terhadap video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman.

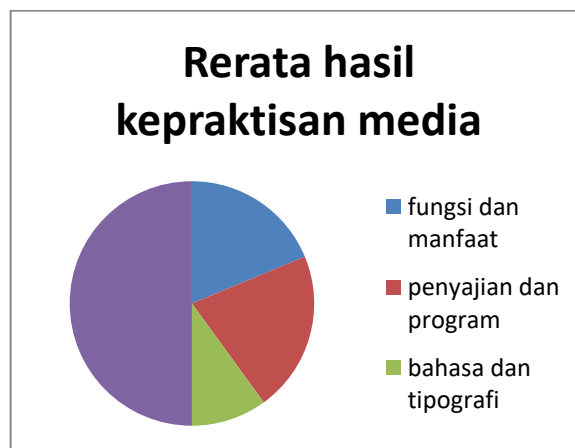
**Tabel 4. 2 Rerata Hasil Validasi Ahli Materi**



3. Hasil Uji Validasi Kepraktisan Media

Siswa juga memberikan penilaian kepraktisan media terhadap video pembelajaran Pada Mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman yang sudah dikembangkan.

**Tabel 4. 3 Rerata Hasil Kepraktisan Media**



Berdasarkan dengan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah

pada penelitian ini. penelitian ini memiliki dua rumusan masalah yaitu 1) Bagaimana pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin? 2) Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin? Oleh karena itu, pembahasan akan dibagi menjadi dua yaitu pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan lingkungan hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin dan kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup materi pembibitan tanaman di kelas VI SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin.

### Simpulan

1. Pengembangan media video pembelajaran materi pembibitan tanaman dilakukan melalui 4 tahap melalui model Borg dan Gall yaitu pengumpulan data, perencanaan pengembangan produk, dan evaluasi.
2. Hasil uji validasi ahli media video pembelajaran materi pembibitan tanaman mata pelajaran Pendidikan Lingkungan hidup di SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin memperoleh nilai rata-rata sebanyak 4.4 dan koefisiennya mencapai 88% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok “sangat layak” sedangkan hasil uji validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebanyak 4.00 dan koefisiennya 80% oleh karenanya standar kelayakan tergolong pada kelompok “sangat layak”. Sedangkan kepraktisan media mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 4.00 dengan koefisien 80% akibatnya standar kelayakan tergolong pada kelompok “sangat layak”. Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran

materi pembibitan tanaman dinyatakan “sangat layak” untuk digunakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, d. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya,.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Barbara B, S., & Richey., R. C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan. Kawasannya*. Jakarta: UNJ.
- Daryanto, D. (2014). *media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Kemendikbud. (2020). SE kemendikbud RI Nomor: 36925/MPK.A/2020 *tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Kemendikbud RI*.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Mansur. H (2021). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Prodi Teknologi Pendidikan*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center Ruko Valencia AA-15 Sidoarjo
- Raharjo, M. (2014 ). *Memahami AMDAL* . Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusmano, d. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan. Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sekarwinahyu, M. (2013). Modul Pendidikan Lingkungan Hidup . *Jurnal Modul Pengajaran*, 13
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sungkono, dkk. (2003). Pengembangan Bahan Ajar,. Yogyakarta: *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, 65. Di ambil pada tanggal 6 maret 2019 dari [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=FuLqne8AAAAAJ&citation\\_for\\_view=FuLqne8AAAAAJ:d1gkVwhDpl0C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=FuLqne8AAAAAJ&citation_for_view=FuLqne8AAAAAJ:d1gkVwhDpl0C).