

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TEMATIK PEKERJAAN
DISEKITARKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN-SN
PASAR LAMA 3**

Virginia Fiba Stavanka¹, Hamsi Mansur², Agus Hadi Utama³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

virginiafstavanka@gmail.com¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², agushadiutama@ulm.ac.id³

Abstract

Thematic Learning is a subject that was applied at the beginning of the implementation of the 2013 Curriculum. This learning contains material links to several subjects. Thematic learning is also a challenge for teachers in conveying it because they are still not too masterful and lack of learning resources. The adequacy of media as a source of learning is important in teaching and learning because it will affect the learning outcomes of learners. Based on this, the development of the thematic learning video of the material of Work Around Me to improve student learning outcomes. The material selected is part of 4th class Thematic learning whose delivery can not only use theory but also there must be a form of audio-visual media in support of teaching. This development research uses 4D (Four-D) models with defined, design, development, and dissemination measures. The results of the development study showed a "Very Decent" result with the percentage of material validation test results being 90.8%, media validation test results being 87.9%, and manuscript validation test results being 83.7%. Then the results of product trials on student learning outcomes resulted in improvement after the use of the product. Therefore, learning videos can already be considered a very viable source of learning in learning.

Keywords: *Development, Thematic Learning, Learning Outcomes, Materials of Workaround Me*

Abstrak

Pembelajaran Tematik merupakan mata pelajaran yang diterapkan pada awal diimplementasikannya Kurikulum 2013. Pembelajaran ini berisikan kaitan materi beberapa mata pelajaran. Pembelajaran Tematik juga menjadi tantangan bagi pengajar dalam menyampaikannya karena mereka masih belum terlalu menguasai dan kurangnya sumber belajar. Ketercukupan media sebagai sumber belajar merupakan hal penting dalam belajar mengajar karena akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan pengembangan video pembelajaran Tematik materi Pekerjaan disekitarku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Materi yang dipilih merupakan bagian dari pembelajaran Tematik kelas IV yang penyampaiannya tidak bisa hanya menggunakan teori melainkan juga harus ada bentuk media audio visual dalam mendukung pengajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D (Four-D) dengan langkah pendefinisian, rancangan, pengembangan dan diseminasi. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan hasil "Sangat Layak" dengan persentase hasil uji validasi materi adalah 90,8%, hasil uji validasi media adalah 87,9%, dan hasil uji validasi naskah sebesar 83,7%. Kemudian hasil uji coba produk terhadap hasil belajar siswa menghasilkan peningkatan sesudah penggunaan produk. Oleh karena itu, video pembelajaran sudah dapat dianggap sebagai sumber belajar yang sangat layak dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran Tematik, Hasil Belajar, Materi Pekerjaan di Sekitarku

Pendahuluan

Pembelajaran Tematik adalah salah satu pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian di kemas dalam bentuk tema (KemdikBud, 2009, P.13). Mata pelajaran ini mulai diterapkan pada saat diimplementasikannya kurikulum 2013. Karakteristik dari pembelajaran Tematik yaitu berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, fleksibel, dan lain-lain.

Pembelajaran ini sendiri memiliki subbab yang terbagi dalam berbagai tema. Salah satunya yaitu tema Pekerjaan dirumahku, Tema atau materi ini mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan dan sikap. Oleh karena itu perlunya pengajar yang berkompeten, sumber belajar yang kompleks dan media belajar yang tepat dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kegunaan dalam pembelajaran antara lain menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera (Sadiman, 2010, p. 17). Kreativitas dan inovasi sangat diperlukan dalam pembuatan media agar dihasilkan produk yang mudah dipahami, praktis dan berkualitas.

Bidang garapan teknologi pendidikan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan permasalahan belajar yang perlu diselesaikan (Haryanto, 2015, p.13). Seorang Teknolog Pendidikan memiliki profesi dalam mengatasi permasalahan pendidikan. Tujuan utamanya tetap untuk memfasilitasi pembelajaran agar efektif, menarik dan meningkatkan kinerja (Mansur & Utama, 2016, p.2) Oleh karena itu, pembuatan suatu media juga merupakan tugas dari Teknolog Pendidikan yang berkolaborasi dengan pengajar guna menghasilkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru yang mengajar dikelas IV SDN-SN Pasar Lama 3, saat ini media pembelajaran yang digunakan dikelas IV khususnya masih berupa buku teks dan *power-point*, dimana media tersebut masih sangat sederhana dan kurang menarik minat siswa dalam

pembelajaran. Khususnya pada tema Pekerjaan di Sekitarku di kelas IV yang berisikan materi dalam mempelajari dan mengidentifikasi pekerjaan-pekerjaan yang ada di sekitar lingkungan siswa. Selanjutnya, peneliti menyadari memang tidak dapat dipungkiri mata pelajaran Tematik merupakan pelajaran yang kompleks dan perlunya media pembelajaran tambahan selain buku dan *ppt*.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ditemui maka peneliti berniat memberikan solusi berupa pengembangan produk media berupa video pembelajaran. video pembelajaran merupakan media audiovisual yang menunjukkan unsur pendengaran maupun penglihatan jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Krissandi, 2018, p.69). Sejalan dengan karakteristik pembelajaran Tematik, media video pembelajaran akan memberikan kesan belajar yang menyenangkan dengan menyuguhkan gambar dan suara agar memberikan pengalaman langsung pada siswa.

Menurut Daryanto, media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengatur terjadinya komunikasi dari pengirim (Prananda, 2020, p.40). Melalui video pembelajaran, media yang dihasilkan akan bersifat interaktif dan memungkinkan penggunaannya dalam belajar mandiri agar lebih leluasa dalam mempelajari materi didalamnya. Media video ini nantinya akan berisikan suara dan gambar berupa teori, contoh-contoh dari tema Pekerjaan di Sekitarku. Oleh sebab itu, video pembelajaran ini sangat diperlukan keberadaannya agar mampu membangkitkan kembali motivasi belajar siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar mereka. Karena hasil belajar akan menjadi tingkat keberhasilan yang dicapai seseorang dan akan diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka meliputi aspek kognitif, psikomotorik dan afektif (Wulandari, 2013, p.78).

Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti memiliki tujuan mengetahui tahapan pengembangan video pembelajaran menggunakan metode 4D (*Four-D*) dengan 4 tahapan, serta peneliti juga ingin mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis *research and development*, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk tersebut (Sugiyono, 2019, p.297). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang nantinya akan diujicobakan pada para ahli sesuai bidang dan selanjutnya diuji kelayakannya. Pada proses penelitian & pengembangan ini, peneliti menggunakan model 4D (four-D). model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, lalu penyebaran.

Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini bertempat di SD-SN Pasar Lama 3 dan responden dari penelitian ini adalah 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media, dan 2 orang ahli naskah yang berprofesi sebagai dosen dan guru sekolah. Selanjutnya subjek uji coba yaitu siswa SD-SN Pasar Lama 3. Objek dari penelitian ini adalah produk video pembelajaran Tematik materi Pekerjaan Disekitarku.

Teknik Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode wawancara dan penyebaran angket. Wawancara memiliki fungsi sebagai alat mengetahui permasalahan awal terkait aspek yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan tatap muka maupun melalui telepon.

Penyebaran angket digunakan sebagai alat pengumpulan data yang memuat sejumlah atau pertanyaan yang akan dijawab oleh subyek penelitian (Endang Mulyatiningsih, 2011, p.28). . Angket pada kali ini diberikan kepada ahli media, materi, dan ahli bahasa dan naskah. Selanjutnya kisi-kisi angket sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Materi

Aspek	No	Variabel kriteria
Materi	1	Desain Pembelajaran
	2	Isi Materi/Konten
	3	Bahasa dan Komunikasi
	4	Pemanfaatan Media
	5	Penyajian/Presentasi

Tabel 2. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Media

Aspek	No	Variabel Kriteria
Media	1	Pendahuluan Program
	2	Presentasi Teks
	3	Presentasi Video
	4	Presentasi Audio
	5	Penilaian Aspek Media terhadap Strategi Pembelajaran
	6	Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran
	7	Kontrol Pengguna (Peseta didik)

Tabel 3. Kisi-kisi Kuesioner Ahli Naskah & Bahasa

Aspek	No	Variabel kriteria
Naskah & Bahasa	1	Kesesuaian Narasi
	2	Kejelasan Narasi
	3	Bahasa dan Komunikasi
	4	Konten Video

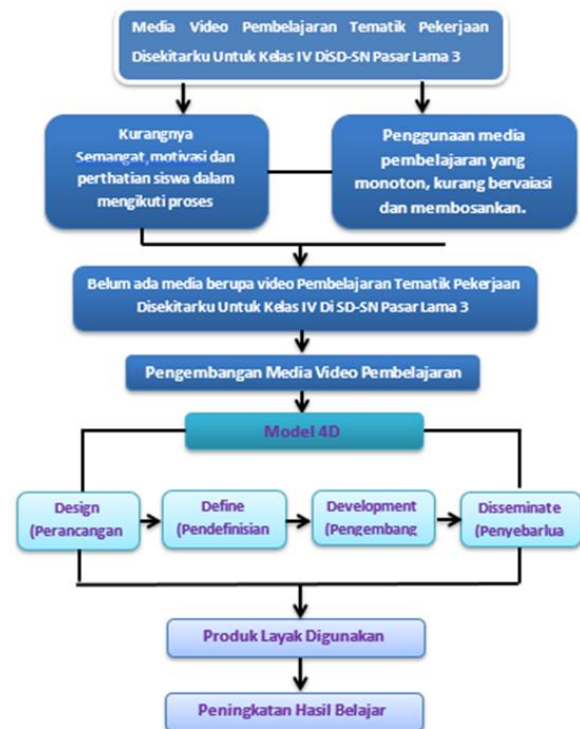
Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan melalui kegiatan penelitian yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Melalui data kuantitatif yang diperoleh dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli naskah & bahasa kemudian dipaparkan kedalam analisis data deskriptif kuantitatif atau penyajian data dalam bentuk tabel, diagram, dan lain-lain. Selanjutnya teknik analisis deskriptif juga digunakan untuk menjabarkan hasil pengujian media terhadap hasil belajar belajar siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian pengembangan kali ini peneliti telah mengembangkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Tematik materi Pekerjaan Rumah sebagai solusi berdasarkan identifikasi masalah yang ditemui. Kawasan pengembangan tidak hanya terdiri atas perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunak (Seel & Richey, 1994, p.39). Berdasarkan para ahli tersebut maka melalui media video pembelajaran ini diimplementasikan sebuah pengembangan pada perangkat lunak dalam bentuk audio visual. Video pembelajaran adalah media yang menunjukkan unsur. pendengaran maupun penglihatan jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya (Krissandi, 2018:69). Melalui penelitian pengembangan ini akan dikembangkan suatu

video pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan media belajar yang belum pernah digunakan. Pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yaitu berupa tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebarluasan (*disseminate*). Adapun rincian dari tahapan sebagai berikut :

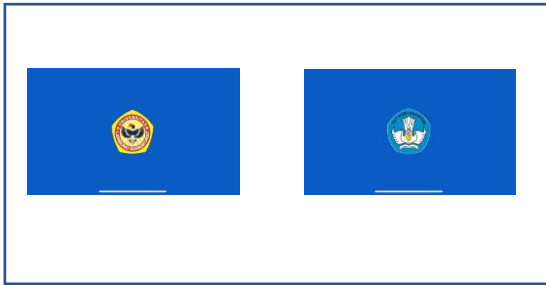
Gambar 1. Rincian Tahapan Pengembangan 4D (*Four-D*)

Pendefinisian

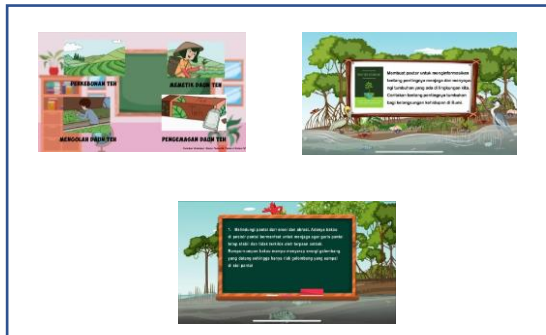
Pada langkah pertama ini, peneliti melakukan pendefinisian berupa kajian mendalam terhadap analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan. observasi dan studi pendahuluan.

Desain/Rancangan

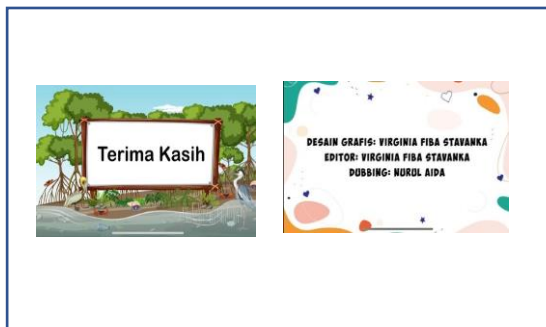
Tahapan kedua berupa rancangan penyusunan produk media video pembelajaran.



Gambar. 1 Bagian Awal



Gambar. 2 Bagian Isi



Gambar. 3 Bagian Penutup

Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan tiga hal, yang pertama melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media, dan ahli naskah dan bahasa. Tahap kedua melakukan revisi dari para ahli. Tahap ketiga yaitu uji coba produk video pembelajaran ke peserta didik guna melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

Tabel. 4 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Desain Pembelajaran	56	

2.	Isi Materi	48	Sangat Layak
3.	Bahasa dan Komunikasi	54	
4.	Pemanfaatan Media	60	
Jumlah Total Skor		218	
Presentase		90,8%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil validasi dari ahli materi dengan 4 aspek maka diperoleh jumlah rata-rata persentase sebesar 90,8% pada kategori sangat layak.

Tabel. 5 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Pendahuluan Program	29	Sangat Layak
2.	Presentasi Teks	27	
3.	Penilaian Kelayakan Aspek Penyajian	26	
4.	Presentasi Video	18	
5.	Presentasi Audio	18	
6.	Penilaian Aspek Media Terhadap Strategi Pembelajaran	37	
7.	Penilaian Aspek Program Media Video Pembelajaran	18	
8.	Kontrol Pengguna (Peserta Didik)	38	
Jumlah Total Skor		211	
Presentase		87,9%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji validasi ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapatkan presentase 87,9% dengan diperoleh predikat sangat layak.

Tabel. 6 Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Naskah & Bahasa


No.	Aspek	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian Narasi	35	Sangat Layak
2.	Kejelasan Narasi	17	
3.	Bahasa dan Komunikasi	48	
4.	Konten Video	34	
Jumlah Total Skor		134	
Presentase		83,7%	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil dari uji validasi ahli naskah & bahasa, maka dapat disimpulkan bahwa produk ini mendapatkan presentase 83,7% dengan diperoleh predikat sangat layak.

Setelah menerima masukan dari ahli media, ahli materi dan ahli naskah & bahasa maka langkah selanjutnya adalah revisi produk berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan. Berdasarkan data yang ada, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan produk yang dihasilkan termasuk kategori sangat layak, namun pada bagian tertentu ada yang perlu di perbaiki agar video pembelajaran yang dikembangkan menjadi yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Tabel. 7 Revisi Produk

Revisi	Sebelum	Sesudah
Animasi yang digunakan harus konsisten		
Alangkah baik ditambahkan teks agar siswa lebih mudah memahami		

Menambahkan daftar pustaka diakhir video	Sebelumnya tidak ada daftar Pustaka	
Durasi teks terlalu cepat	Sebelumnya berdurasi 9 menit 36 detik	Setelah diperbaiki durasi menjadi 12 menit 41 detik

Pada tahap akhir dari pengembangan yaitu uji coba media video pembelajaran pada siswa untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk.

Tabel. 8 Hasil Uji Coba (Uji Wilcoxon)

Test Statistics ^a	
	POSTTEST - PRETEST
Z	-4.361 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output “Test Statistics” di atas, diketahui Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05, maka ditarik kesimpulan bahwa “Ha diterima”. Hal itu menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media video pembelajaran.

Desiminasi

Pada tahap akhir peneliti akan menyerahkan hasil produk berupa media video pembelajaran dalam bentuk CD kepada pihak sekolah SD-SN Pasar Lama 3 untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Simpulan

Pengembangan media video pembelajaran Tematik materi Pekerjaan disekitarku menggunakan model pengembangan 4D (*Four-D*) dengan tahapan pendefinisian, desain/rancangan, pengembangan dan penyebaran/diseminasi. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran mata pelajaran Tematik.. Video pembelajaran berisikan materi subbab Pekerjaan disekitarku untuk kelas IV di SD-SN Pasar Lama 3.

Berdasarkan uji validasi dari ahli media, ahli materi dan ahli naskah & bahasa yang dilakukan terhadap video pembelajaran dikategorikan “sangat layak”.

Selanjutnya hasil uji coba media terhadap hasil belajar siswa mendapatkan data peningkatan sesudah penggunaan produk. Sehingga video pembelajaran yang dikembangkan sudah dianggap sangat layak dalam membantu proses pembelajaran.

Melalui hasil penelitian ini, peneliti juga memberikan saran, antara lain :

1. Kepada siswa harus lebih mandiri dalam belajar dimanapun dan kapanpun setelah mendapatkan media pembelajaran.
2. Kepada guru hendaknya selalu lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran lain, agar mampu meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengkolaborasi media pembelajaran dengan materi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan. (2009). *Pembelajaran Tematik di SD*. Yogyakarta.

Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Hikmah, U. N., & Ahmadi, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn SISWA KELAS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(2), 135-140.

Krissandi, A. D. S., & Dharma, F. U. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Education; Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 68-77.

Mansur, H., & Utama, A. H. (2016). Implementasi Sumber Belajar Berbasis Learning Management System (LMS) Edmodo untuk Meningkatkan Kinerja Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin.

Martianingtyas, E. D. (2019). *“Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran*

Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1).

Putri, T. Cahaya, Sugiarti, Yatti & Suryadi, G. Gamadi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Praktikum Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 6 (2).

Seel, & Richey. (1994). *Instructional Technology :The Definition and Domain of the Field*. Diterjemahkan oleh Dra. Dewi S. Prawiradilaga, M.Sc dkk. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet