

Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Pada Materi Pernapasan Manusia

Donna Rhamdan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Borneo Tarakan
donna.rhamdan@borneo.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 04-01-2024

Disetujui : 17-02-2024

Keywords:

Clitoria ternatea L;

Total Phenolic;

Antioxidant; DPPH



ABSTRACT

Abstract: *The aim of this development is to produce learning video products CapCut based on viable and attractive human breathing material for student use. The model used in this development research is the Borg and Gall model. The stages consist of introduction, planning, development, expert validation, revision, field trials, final revision. Instrument data collection in the form of a questionnaire. The questionnaire used is a validation questionnaire experts to assess product suitability and student questionnaires to see attractiveness product. Validation results obtained from video learning based CapCut in the developed human respiratory material is expressed in the form $a_i=12$ percentage good, as well as in average. The results of field trials were also carried out and the results were presented and categorized attractiveness. So hopefully you can produce video learning based CapCut on human breathing materials declared feasible and interesting. The feasibility of the learning video can be seen from the results validator assessment. From validation material expert with a result of 82%, media expert with a result of 92%, language expert with results 80%, and expert practitioners with results 86.7%, so it can be interpreted that video learning is declared very feasible, then from students through groups small group taken from 6 students with results of 89.3% and from the large group which is taken from all students with a result of 92.7% so it can be means that the learning video is very interesting.*

Abstrak: Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan produk video pembelajaran berbasis CapCut pada materi pernapasan manusia yang layak dan menarik untuk digunakan siswa. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model Borg and Gall. Tahapannya terdiri dari pendahuluan, perencanaan, pengembangan, validasi ahli, revisi, uji coba lapangan, revisi akhir. Instrumen pengumpulan data berupa angket. Angket yang di gunakan yaitu angket validasi ahli untuk penilaian kelayakan produk dan angket siswa untuk melihat kemenarikan produk. Hasil validasi yang diperoleh dari video pembelajaran berbasis CapCut pada materi pernapasan manusia yang dikembangkan dinyatakan dalam bentuk presentase baik, serta di rata-rata. Hasil uji coba lapangan juga dilakukan dan hasilnya dipresentasikan dan dikategorikan kemenarikan. Sehingga diharapkan dapat menghasilkan video pembelajaran berbasis CapCut pada materi pernapasan manusia yang dinyatakan layak dan menarik. Kelayakan dari video pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian validator. Dari validasi ahli materi dengan hasil 82%, ahli media dengan hasil 92%, ahli bahasa dengan hasil 80%, dan ahli praktisi dengan hasil 86,7%, sehingga dapat diartikan bahwa video pembelajaran dinyatakan sangat layak, kemudian dari siswa melalui kelompok kecil yang diambil dari 6 siswa dengan hasil 89,3% dan dari kelompok besar yaitu diambil dari keseluruhan siswa dengan hasil 92,7% sehingga dapat diartikan bahwa video pembelajaran sangat menarik.



<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

----- ◆ -----

A. LATAR BELAKANG

Belajar memiliki arti yaitu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku pada setiap individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Nurhamifam et al., 2023). Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana baik berupa *powerpoint* dan video pembelajaran langsung dari internet tanpa diiringi dengan modifikasi. Materinya pun diberikan dalam bentuk video yang berdurasi kurang dari 2 menit.

Selanjutnya menurut Fitriana dalam (Mahendra, 2021) Kesannya adalah: 1) guru yang tidak menguasai IT mengalami “gagap mengajar” karena harus mengubah cara mengajar secara drastis dari tatap muka menjadi daring secara tiba-tiba, 2) guru melakukan *share* materi dan tugas pelajaran saja tanpa ada penjelasan melalui *Whatsapp* atau *google classroom* sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif dan didominasi oleh guru (*teacher center*), 3) belum ada upaya untuk mengajak siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran, 4) guru minim kreasi dalam mendesain pembelajaran dan belum mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mengelaborasi dan mengeksplorasi materi yang dipelajarinya.

Sedangkan dikalangan siswa ditemukan bahwa: 1) siswa hanya menerima materi pelajaran dan mengerjakan tugas tanpa memahami apa yang diberikan; 2) siswa melaksanakan pembelajaran sebatas kewajiban karena tuntutan tanpa ada stimulus untuk mengeksplorasi dan mengembangkannya; 3) beberapa siswa terkendala di fasilitas pembelajaran seperti *handphone* dan kuota internet, sehingga ada yang lambat dalam mengikuti pembelajaran; 4) kemudian motivasi belajar siswa menjadi rendah; 5) kreasi belajar siswa terbatas, hanya mengandalkan *copy paste* dalam penelusuran dari *google*; 6) belum terbangunnya kebermaknaan belajar karena proses pembelajaran yang pasif. Proses pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena proses pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang mempunyai kontribusi dalam menentukan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi dari guru kelas bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di MI Daud Kholifatullah Tarakan. Dimana pembelajaran kurang maksimal. Permasalahannya yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi pernapasan manusia di saat menjawab ataupun mengemukakan pendapat. Menurut guru kelas diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga memudahkan siswa memahami materi dan menunjang keaktifan siswa.

Selanjutnya guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, melalui berbagai media, seperti media elektronik dan media pembelajaran (Rhamdan, 2023). Penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, yaitu video pembelajaran dapat memperjelas konsep dan proses yang sulit dipahami oleh siswa. Dalam materi pernapasan manusia, video pembelajaran dapat membantu siswa memahami bagaimana sistem pernapasan bekerja, mulai dari

organ pernapasan, peristiwa inspirasi dan ekspirasi, hingga pertukaran gas di dalam tubuh manusia. Video pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi pernapasan manusia, video pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar.

Video pembelajaran dapat mempermudah pengajaran dimana guru dapat menggunakan video pembelajaran untuk menggambarkan bagaimana sistem pernapasan bekerja, dan ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Video pembelajaran juga dapat meningkatkan kemampuan visual siswa, membantu siswa memvisualisasikan bagaimana organ pernapasan berfungsi dan bagaimana proses pernapasan terjadi. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Video pembelajaran juga dapat mendukung pembelajaran jarak jauh, khususnya dalam situasi pandemi seperti sekarang ini. Video pembelajaran dapat diunggah ke *platform online* salah satunya seperti *youtube* dan diakses oleh siswa di mana saja dan kapan saja.

Kesimpulannya, penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran, terutama pada materi pernapasan manusia, sangat penting karena dapat memperjelas konsep dan proses, meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pengajaran, meningkatkan kemampuan visual siswa, dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, video pembelajaran dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi akademik siswa.

Selanjutnya ada beberapa alasan mengapa harus menggunakan video pembelajaran berbasis CapCut. Dimana CapCut merupakan sebuah aplikasi editing video yang populer, terutama di kalangan pengguna ponsel pintar. CapCut menyediakan berbagai fitur editing yang cukup lengkap, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat video berkualitas tinggi. Kemudian dalam proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis CapCut, guru dapat membuat video pembelajaran yang menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. Penggunaan video pembelajaran yang berbeda dan inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, kemudian membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Pada video pembelajaran berbasis CapCut dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran. Kamu dapat merekam video pembelajaran sekali saja dan menggunakannya berulang kali untuk siswa di kelas yang berbeda. Hal ini dapat membantu guru untuk lebih efisien dalam mengelola waktu pembelajaran dan meningkatkan produktivitasnya. Video pembelajaran berbasis CapCut juga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri di luar kelas. Siswa dapat menonton video pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis CapCut yang berisi materi penjelasan

pada materi pernapasan manusia dilengkapi dengan suara dan gambar yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan mempermudah siswa juga tentunya dalam memahami materi. Untuk itu peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis CapCut Pada Materi Pernapasan Manusia”.

Selanjutnya video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan menjadi sempit dan hampir tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat. (Busyaeri et al., 2016)

Menurut Arsyad dalam (Putri & Dafit, 2021) “Video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup”. Pembelajaran menggunakan video sedang menjadi perhatian utama dalam tiga tahun belakangan ini, persepsi dari “mahal, bagus untuk dimiliki” untuk strategi L & D, ke “nomal baru”. Bahkan dalam laporan perusahaan CGS 2017, ditemukan bahwa perubahan yang paling signifikan adalah media pembelajaran video. Tahun 2016, pelatihan dan instruktur berbasis *web* diikat 88% sebagai saluran yang paling banyak digunakan, dan video menempati urutan ke 3 yaitu dengan perolehan 74%. Tahun 2017, semua permaian berubah dan video masuk dalam saluran nomor 1 untuk pengiriman media pembelajaran. (Agustini & Ngarti, 2020)

Melalui perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Salah satu bentuk media komunikasi elektronik adalah media *audio-visual*. Misalnya media video dengan karakteristik utamanya “*visual motion*” serta dukungan audio. Penggunaan media video (*audio-visual*) sebagai sumber belajar, dapat dilakukan dengan dua cara, (1) *by utilization* yaitu memanfaatkan produk yang pada awalnya tidak dirancang untuk pembelajaran, (2) *by design* artinya media tersebut dirancang/ dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran tertentu sehingga keberadaanya merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran. (Nurfadhillah et al., 2021)

Media pembelajaran sangat memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat menentukan keberhasilan penyampaian suatu materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran, karena tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara verbal saja diperlukan beberapa *tools* untuk menunjang pembelajaran agar *transfer of knowledge* pada masa pandemi ini dapat berjalan secara maksimal. (Areta et al., 2021)

Media video menurut Mulyadi dalam (Selvianovi & Winarto, 2021) jenis media yang mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan dapat didengarkan. Media audio visual diantaranya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain

sebagainya. Video merupakan gabungan dari gambar dan suara yang tersusun menjadi satu file.

Media video tergolong dalam media audio visual yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Dengan menggunakan video peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi karena memfungsikan dua indera sekaligus yaitu telinga dan penglihatan. (Lukman et al., 2019).

Media video atau media audio visul yang menampilkan gerak saat ini semakin dikenal di kalangan masyarakat. Media ini berupa rekaman pada pita magnetic melalui kamera video. Meskipun media video hampir sama dengan media film dalam karakteristiknya, tetapi tidak dapat menggantikan film karena baik video maupun film mempunyai kelebihan dan kelemahannya.

Berikut kelebihan dan kelemahan media video menurut Rasimin dalam (Maryanti, 2020) antara lain: 1) Mengutamakan objek yang bergerak; 2) Berwarna, bersuara, dan di dukung oleh efek suara maupun visual; 3) Dapat menyajikan animasi apabila perlu menyajikan suatu proses; 4) Mudah menyajikannya; 5) Tidak memerlukan ruang gelap saat menyajikan; 6) Dengan alat perekam video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari para ahli; 7) Demonstrasi yang sulit dapat dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar seorang guru dapat memusatkan perhatian pada penyajiannya; 8) Menghemat waktu karena rekaman dapat diputar ulang; 9) Dapat mengamati lebih dekat dengan objek yang berbahaya ataupun objek yang sedang bergerak. Kemudian kelemahan Media video antara lain: 1) Jangkauannya terbatas; 2) Sifat komunikasinya satu arah; 3) Gambarnya relatif kecil; 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

Menurut (Azzahra, 2017) manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek; (b) Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat; (c) Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri; (d) Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya; (e) Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi; (f) Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten; (g) Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktikkan latihan- Latihan; (h) Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

Sedangkan Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo dalam (Wildaiman et al., 2022) mengungkapkan manfaat dalam penggunaan media video pembelajaran, yaitu video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.

Menurut (Ramli, 2012) Inilah beberapa petunjuk praktis yang perlu diperhatikan bila mempertimbangkan akan memproduksi gambar bergerak, baik film maupun televisi: (a) Media ini didisain terutama untuk memperlihatkan gerak, bukan memperlihatkan gambar diam; (b) Jika digarap dengan baik, gambar bergerak amat baik untuk tujuan afektif (mempengaruhi siswa untuk mengubah sikap); (c) Untuk kepentingan pengajaran, sebaiknya gambar bergerak digunakan berdasarkan hubungan

langsung dengan pribadi penonton. Berapa pun besarnya kelompok siswa yang menonton, pesan yang dijabarkan dalam naskah hendaklah memperhitungkan siswa sebagai pribadi; (d) Suara yang mengiringi gambar harus sesuai dengan isi gambar; (e) Narasi tidak boleh menceritakan apa yang terlihat di layar, kecuali kalau untuk menginterpretasikan atau untuk memperjelas, atau untuk menekankan hal yang penting; (f) Semua media gambar bergerak harus mengandung isi yang sudah dibakukan, serta harus disunting dan diujicobakan sebelum dipergunakan dalam kegiatan pengajaran. Sebelum dicetak, konsultasikan dulu materinya pada orang yang ahli dalam bidang itu. Anda juga perlu mencobakan kemandirian media ini pada sekelompok siswa; (g) Karena film dan video sebetulnya adalah media gambar bergerak, narasinya hendaklah dikembangkan berdasarkan naskah visual yang didisain dengan teliti. Penulis naskahnya haruslah berpikir secara visual (berpikir dalam tata gambar (tan bukan dalam tata kalimat); (h) Ingat, penonton Anda tak terikat. Mereka bisa saja mengalihkan perhatian pada hal-hal lain kalau tontonan itu tidak menarik baginya. Oleh karena itu dalam perencanaan naskah media ini, harus dipertimbangkan juga sikap penonton, Latar-belakang budaya, umur, jenis kelamin, serta gagasan dan harapan mereka; (i) Gambar yang disajikan hendaklah bervariasi, dan diambil dari sudut pengambilan yang berbeda-beda, supaya penonton tidak cepat bosan. Usahakan lama masa putarnya seminimum mungkin; (j) Memproduksi media gambar bergerak adalah suatu pekerjaan yang rumit. Kegiatan ini melibatkan banyak ahli dari berbagai disiplin serta teknisi yang terampil. Sistem kerja yang diatur oleh suatu kepanitiaan tidak cocok untuk kegiatan produksi ini, bahkan hanya akan menambah biaya frustrasi dan kesimpangsiuran. Tanggung jawab pengaturan kerja pada berbagai tingkat produksi, dan tanggung jawab atas persetujuan hasil akhir, secara terus-menerus harus ada di tangan satu orang. Jadi siapa pun orangnya, ia harus ditunjuk sebagai produser dan harus selalu siap, untuk mengkoordinasikan kerja berbagai kelompok yang terlibat dalam produksi.

1. CapCut

Guru harus benar-benar memilih aplikasi yang dapat membuat animasi seperti nyata yang dapat membuat peserta didik semakin semangat, tidak bosan dan seolah-olah pembelajaran itu akan dunia nyata. Contohnya seperti menggunakan aplikasi Capcut. Capcut merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para youtuber, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam membuat dan mengedit berbagai macam video atau pun video pembelajaran. (Deriyan & Nurmainirina, 2022)

2. Berikut adalah langkah-langkah membuat video pembelajaran menggunakan CapCut:

Pertama-tama, buka aplikasi CapCut dan pilih opsi "Buat Proyek Baru". Setelah itu, pilih media yang ingin kamu gunakan untuk membuat video pembelajaran. Kamu bisa menggunakan video, foto, atau musik dari galeri ponsel kamu. Sekarang, kamu bisa mulai menambahkan teks atau tulisan pada video kamu. Kamu bisa menggunakan fitur "Tambahkan Teks" pada CapCut untuk menambahkan teks, memilih font, dan mengubah warna teks. Selanjutnya, kamu bisa menambahkan efek suara atau suara narasi pada

video. Kamu bisa merekam suara narasi langsung di aplikasi CapCut, atau menambahkan efek suara dari galeri suara CapCut. Jangan lupa menambahkan animasi atau efek visual pada video kamu agar lebih menarik dan mudah dipahami. Kamu bisa menggunakan fitur "Tambahkan Efek" pada CapCut untuk menambahkan efek visual seperti transisi, overlay, dan filter. Terakhir, kamu bisa mengekspor video kamu dan membagikannya dengan teman-teman atau siswa. Itulah langkah-langkah untuk membuat video pembelajaran berbasis CapCut. Dengan menggunakan aplikasi ini, kamu bisa membuat video pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Materi Pernapasan Manusia

Susanto Ahmad dalam (Nurwinda et al., 2022) salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah IPA. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA.

Ilmu Pengertahuan Alam merupakan kompetensi dasar pokok dalam kurikulum pembelajaran Sekolah Dasar di Indonesia. Salah satu tujuan IPA Sekolah Dasar mengembangkan pengetahuan serta pemahaman tentang konsep pembelajaran IPA yang dapat diterapkan dan dimanfaatkan di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA yang bermakna tidak hanya menghafal melainkan membutuhkan pemahaman konsep. Widiyatmoko dan Shimizu dalam (Hidayati et al., 2019)

Manusia bernapas untuk memasukkan udara ke dalam tubuh. Udara mengandung oksigen. Oksigen dibutuhkan untuk mendapatkan energi dari makanan. Energi itu menggerakkan semua proses kehidupan yang sangat penting pada tubuh. Organ pernapasan manusia terdiri atas hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, dan paru-paru (alveolus).

- a. Hidung. Udara masuk melalui lubang hidung ke dalam rongga hidung. Di dalam rongga hidung terdapat rambut-rambut pendek dan tebal untuk menyaring dan menangkap kotoran yang masuk bersama udara. Selain disaring udara yang masuk dilembapkan oleh selaput hidung.
- b. Faring merupakan persimpangan antara saluran pernapasan pada bagian depan dan saluran pencernaan pada bagian belakang.
- c. Laring atau tekak (jakun) terdapat di bagian belakang faring. Laring terdiri atas sembilan susunan tulang rawan berbentuk kotak.
- d. Trakea (batang tenggorokan) Pada trakea terdapat jaringan yang disebut silia yang akan bergerak dan mendorong keluar debu-debu dan bakteri yang masuk.
- e. Bronkus merupakan percabangan dari trakea serta terdiri atas bronkus kiri dan bronkus kanan.
- f. Bronkiolus merupakan percabangan dari bronkus.
- g. Alveolus terdapat di dalam paru-paru merupakan tempat terjadinya pertukaran oksigen dan karbon dioksida. Alveolus dikelilingi kapiler-kapiler darah. Alveolus berbentuk seperti buah anggur. (Heny Kusumawati, 2017).

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development (R&D)* atau Penelitian dan Pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti yaitu Borg and Gall yang merupakan salah satu model penelitian yang sering digunakan dalam penelitian di bidang pendidikan. Model ini terdiri dari 7 tahap yang harus dilalui untuk mengembangkan suatu model pembelajaran atau program pembelajaran. Berikut adalah penjelasan tahap-tahap model penelitian dan pengembangan Borg and Gall: (1) Tahap Pendahuluan, (2) Tahap Perencanaan, (3) Tahap Pengembangan (4) Tahap Validasi Ahli, (5) Tahap Revisi, (6) Tahap Uji Coba Lapangan, (7) Tahap Revisi Akhir.

Lokasi penelitian dilaksanakan di MI Daud Khalifatullah Tarakan dan subjek penelitian yaitu siswa kelas V di sekolah tersebut. Teknik Sampling yang digunakan yaitu untuk uji coba kelompok kecil sampel diambil secara acak dimana diambil dari siswa sebanyak 6 siswa kelas V yang memiliki kriteria: 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar subjek diambil dari seluruh siswa kelas V MI Daud Kholifatullah.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi, dimana produk akan divalidasi sebelum dilakukan uji coba. Untuk lembar validasi yang akan digunakan untuk melihat kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan. Lembar validasi yang digunakan terdiri dari lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli praktisi. Selanjutnya lembar angket siswa yang digunakan untuk mengetahui kemenarikan terhadap media dan produk.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di MI Daud Kholifatullah Tarakan sehingga pembelajaran kurang maksimal. Permasalahannya yaitu kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada saat menjawab ataupun pada saat mengemukakan pendapat. Menurut guru kelas diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada siswa dan menunjang keaktifan siswa.

Perencanaan. Setelah mendapatkan data informasi mengenai masalah-masalah yang terjadi di kelas, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Hasil dari perencanaan ini adalah rancangan video pembelajaran. Peneliti membuat desain video pembelajaran dengan tampilan yang menarik perhatian siswa, dengan isi materi yang diringkas namun dapat dipahami oleh siswa.

Pengembangan Format Produk Awal. Pengembangan video pembelajaran dimulai dengan menjelaskan spesifikasi dari video pembelajaran. Mulai dari halaman

depan video pembelajaran terdiri dari judul materi pembelajaran dan tingkatan kelas, judul halaman depan sesuai dengan pokok bahasan yakni “Pernapasan Manusia”. Sampul depan disesuaikan dengan warna cerah, lucu, dan menarik yang lebih disukai anak-anak. Kemudian halaman isi video pembelajaran ini di desain lebih sederhana, karena menunjukkan hal-hal yang dibahas dalam video mencakup materi pembelajaran dan rangkuman dari materi pernapasan manusia.

Uji Validasi Ahli. Setelah pembuatan video pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan uji coba awal yang bertujuan untuk mengetahui validitas dari produk media yang sudah dikembangkan. Data yang terkumpul berupa kuantitatif dan kualitatif. Pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli. Validasi dari video pembelajaran berasal dari 4 validasi ahli diantaranya yaitu: ahli desain media, ahli isi/materi, ahli bahasa, dan praktisi/guru kelas. Data yang disajikan berupa hasil analisis angket dari ahli desain media, ahli isi/materi, ahli bahasa, dan praktisi/guru kelas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil produk berupa video pembelajaran yang dikembangkan dan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan selanjutnya.

Revisi Produk. Data hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli berada pada kualifikasi baik, sehingga video pembelajaran tidak perlu di revisi. Akan tetapi, validator memberikan saran terhadap pengembangan video pembelajaran tersebut.

- a. Saran produk dari ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, maka dapat diketahui perbedaan hasil pengembangan dari media video pembelajaran sebelum dan setelah diberi saran di antaranya sebagai berikut: sarannya yaitu Memperbaiki kata-kata yang dianggap kurang dipahami oleh siswa. Dimana sebelumnya terdapat kata-kata yang kurang jelas, kemudian diperbaiki dengan kata-kata yang dapat dipahami siswa dalam video pembelajaran.
- b. Saran produk oleh ahli desain media. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat diketahui perbedaan hasil pengembangan sebelum dan sesudah diberi saran di antaranya yaitu memperbaiki tampilan agar lebih menarik
- c. Saran produk oleh isi materi. Berdasarkan hasil validasi didapatkan perbedaan hasil pengembangan media video pembelajaran sebelum dan sesudah diberi saran diantaranya yaitu menambahkan materi mengenai pernapasan manusia.

Uji coba lapangan. Uji coba lapangan yang dimaksudkan adalah uji coba dalam kelompok kecil. Terdapat subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah dari siswa yang diambil sebanyak 6 siswa kelas V yang dilakukan secara acak dengan memiliki kriteria 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 2 siswa dengan kemampuan rendah. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar subjek diambil dari seluruh siswa kelas V MI Daud Kholifatullah. Berikut adalah paparan hasil angket siswa: Ujicoba kelompok kecil. Pada uji coba ini siswa diberikan angket yang selanjutnya angket tersebut diisi oleh 6 siswa. Penilaian ini dilakukan sebelum produk diujicobakan pada siswa kelompok besar. Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil Terhadap Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Persen	Kriteria
----	------------	------	-------------	----------

		X1, X2, X3, X4, X5, X6	Max	tase	Kemenarikan
1	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pernapasan manusia	4,3,4,4,4,3 = 22	24	91,7%	Sangat Menarik
2	Video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar	3,3,4,4,4,3 = 21	24	87,5%	Sangat Menarik
3	Bahasa yang digunakan dalam video ini mudah dipahami	3,4,4,3,4,4 = 22	24	91,7%	Sangat Menarik
4	Video pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	4,4,4,4,3,3 = 22	24	91,7%	Sangat Menarik
5	Video pembelajaran tidak mengandung kata-kata yang sulit untuk dipahami	3,4,4,3,4,3 = 21	24	87,5%	Sangat Menarik
6	Dengan pembelajaran menggunakan video tersebut siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahaminya	4,3,4,3,4,4 = 22	24	91,7%	Sangat Menarik
7	Dengan pembelajaran menggunakan video pembelajaran siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami didepan kelas dengan rasa percaya diri	4,3,4,3,3,3 = 20	24	83,3%	Sangat Menarik
Jumlah		150	168	89,3%	Sangat Menarik

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh di atas pada uji coba kelompok kecil terdapat pada tabel 1. langkah berikutnya adalah menganalisis data yang sudah didapatkan. Berdasarkan hasil analisis perhitungan diatas dapat diperoleh hasil 89,3%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan skala, tingkat kecapaiannya berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan diperolehnya hasil tersebut maka media video pembelajaran tidak perlu ada revisi.

Revisi Produk. Berdasarkan dari hasil perhitungan persentase yang telah didapatkan dari uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 89,3%, jika dilihat dari tabel kevalidan pengembangan suatu produk, maka hasil respon uji coba kelompok kecil tersebut dapat diartikan bahwa produk media video pembelajaran masuk dalam kriteria sangat menarik dan tidak diperlukan revisi. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap ini tidak diperlukan adanya revisi produk lebih lanjut, kemudian pada tahap berikutnya video pembelajaran dapat diuji cobakan pada subjek yang lebih luas yaitu seluruh siswa kelas V sebagai uji coba kelompok besar.

Uji Lapangan setelah revisi produk. Setelah produk diuji cobakan kepada kelompok kecil, selanjutnya adalah video pembelajaran akan diujicobakan pada subjek

yang lebih luas atau seluruh siswa kelas V. Terdapat data yang dihasilkan berupa data kuantitatif yang akan dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar Terhadap Video Pembelajaran.

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase	Tingkat Kemenarikan
1	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pernapasan manusia	90	96	93,7%	Sangat Menarik
2	Video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar	88	96	91,7%	Sangat Menarik
3	Bahasa yang digunakan dalam video ini mudah dipahami	89	96	92,7%	Sangat Menarik
4	Video pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	89	96	92,7%	Sangat Menarik
5	Video pembelajaran tidak mengandung kata-kata yang sulit untuk dipahami	90	96	93,7%	Sangat Menarik
6	Dengan pembelajaran menggunakan video tersebut siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahaminya	90	96	93,7%	Sangat Menarik
7	Dengan menggunakan video pembelajaran siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami didepan kelas dengan rasa percaya diri	87	96	90,6%	Sangat Menarik
	Jumlah	623	672	92,7%	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang telah didapatkan dari hasil uji coba kelompok besar pada tabel 2. langkah yang selanjutnya adalah menganalisis hasil data yang sudah didapatkan. Berdasarkan dari hasil analisis yang sudah didapat pada tahap uji coba kelompok besar, diperoleh hasil sebesar 92,7%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkatannya berada pada kualifikasi 92.7% dengan hasil tersebut maka video pembelajaran sangat menarik bagi seluruh siswa kelas V.

Kelayakan dan Kemenarikan Video Pembelajaran. Data yang sudah didapatkan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat validitas merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian. Data dari hasil uji validasi dianalisis dengan menggunakan teknik skor rata-rata penilaian dari validator pada tiap item penilaiannya. Dan yang berupa data kualitatif dapat diperoleh dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator.

Validator uji validitas produk untuk ahli isi/materi dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang biologi, yaitu Dosen PGSD FKIP UBT. Berikut hasil dari validasi ahli

materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Presentase didapatkan hasil sebesar 82%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian berada pada kualifikasi Sangat Layak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tidak perlu ada revisi. Akan tetapi validator memberikan saran terhadap pengembang mengenai video pembelajaran agar suara di penyampaian materi yang masih kurang sesuai agar disesuaikan. Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain, ada beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa.

Validasi ahli desain. Penilaian uji validitas produk untuk menilai kelayakan video pembelajaran oleh ahli desain dilakukan oleh seorang yang mempunyai kemampuan pada ahli desain media pembelajaran yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Borneo Tarakan. Berikut hasil dari validasi ahli desain berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 92%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat layak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran tidak perlu revisi, akan tetapi validator memberikan saran terhadap pengembang mengenai video pembelajaran tersebut. Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain, beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diujicobakan ke siswa.

Validasi Ahli Bahasa. Penilaian uji validasi produk untuk bahasa dilakukan oleh orang yang memiliki ahli dalam bidang bahasa dan seorang Dosen di Universitas Borneo Tarakan. Hasil yang didapatkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 80%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi layak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu revisi. Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain, beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa yaitu perbaikan pada bahasa untuk mempermudah pemahaman siswa.

Validasi praktisi. Penilaian uji validitas produk praktisi dilakukan oleh Mutmainnah, S.Pd selaku guru kelas di MI Daud Kholifatullah. Adapun hasil validasi yang didapatkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 86,7%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat layak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu revisi. Akan tetapi validator memberikan saran terhadap pengembang mengenai media pembelajaran tersebut. Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain, beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa.

Tingkat Kemenarikan Video Pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengukur tingkat kemenarikan siswa terhadap media video pembelajaran. Angket tersebut diberikan siswa setelah siswa melakukan proses belajar

mengajar dengan menggunakan video pembelajaran. Berdasarkan hasil data kuantitatif yang terdapat pada tabel 2. dari hasil angket kemenarikan siswa didapatkan jumlah 623 dan bila dirubah kedalam bentuk persen sebesar 92,7%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 92,7% berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video pembelajaran sangat menarik bagi siswa saat proses belajar mengajar.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Video Pembelajaran. Pada tahap ini penentuan tingkat kemenarikan video pembelajaran pada pelajaran tematik ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap video pembelajaran yang telah digunakan. Uji coba lapangan dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui tingkat kemenarikan produk video pembelajaran. Subjek uji coba lapangan ini adalah seluruh peserta didik kelas V MI Daud Kholifatullah, uji coba lapangan ini dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa dan diuji melalui dua tahap. Pada tahap yang pertama angket diberikan kepada 6 responden diambil dari siswa kelas V, dan selanjutnya pada tahap yang kedua angket diberikan kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa. Angket diujikan dalam dua tahap agar mendapatkan hasil yang lebih valid tentang menarik atau tidaknya media tersebut.

Dapat dilihat pada tabel 1. uji coba kelompok kecil dan tabel 2. uji coba kelompok besar. Bahwa berdasarkan perhitungan pada uji coba kelompok kecil didapat hasil keseluruhan mencapai 89,3%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan maka skor tersebut mencapai kriteria sangat menarik. Kemudian didapatkan juga pada tahap kedua uji kelompok besar didapatkan hasil sebesar 92,7% hasil ini mencapai kriteria sangat menarik.

2. PEMBAHASAN

Borg and Gall tahun 1983 dalam (Rejeki & Gunawan, 2021), dengan sepuluh langkah untuk pengembangan dimulai dari; (1) Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei), (2) Perencanaan, (3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal, (4) Melakukan uji coba lapangan, (5) Melakukan revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama (lebih luas), (7) Revisi terhadap produk operasional, (8) Uji lapangan oprasional (uji kelayakan), (9) Revisi terhadap produk akhir (revisi final) dan, dan (10) Mendesiminasikan dan meng implementasikan produk. Sedangkan dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh *Borg and Gall*. Penelitian yang dikembangkan oleh *Borg and Gall* menggunakan 10 langkah, namun pada penelitian ini, peneliti hanya akan mengikuti 7 langkah. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, peneliti berharap dapat menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat dan menunjang proses pembelajaran disekolah.

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah dan kendala dalam pembelajaran di kelas V MI Daud Kholifatullah Tarakan, pengumpulan informasi dirasa sangat penting bagi peneliti agar dapat ditemukannya sumber masalah sehingga peneliti dapat memberikan sebuah solusi. Sumber informasi yang didapatkan berasal dari guru kelas V MI Daud Kholifatullah Tarakan. Wawancara Menurut (Trivaika & Senubekti, 2022) merupakan

teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan Tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data. Ini sejalan dengan peneliti yang melakukan wawancara terhadap guru kelas. Didapati hasil dari wawancara tersebut adalah menceritakan bahwasannya ketika guru menyampaikan materi terkadang anak belum paham betul tentang materi tersebut, dan banyak siswa yang didapati enggan untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya. Hal tersebut dikarenakan siswa masih merasa malu dan juga kurang percaya diri saat mengemukakan pendapatnya, mereka merasa bahwasannya takut untuk salah saat menjawab ataupun mengeluarkan pendapat. Dan gurupun juga jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi, melainkan sering menggunakan metode ceramah.

Langkah kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan perencanaan dan pembuatan produk yang akan dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan. Dengan melakukan perencanaan peneliti dapat menentukan hal apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan pernyataan M. Sobry Sutikno dalam (Candralaela et al., 2017) yaitu perencanaan adalah salah satu syarat yang mutlak bagi setiap kegiatan pengelolaan. Jika tanpa melakukan perencanaan, maka pelaksanaan suatu kegiatan tersebut akan mengalami kesulitan atau bahkan juga bisa mengalami kegagalan saat mencapai tujuan yang diinginkan.

Langkah ketiga adalah membuat suatu format produk yang akan dibuat peneliti, ini bertujuan agar dapat menjelaskan komponen apa saja yang akan dibuat dan modelnya dapat dilihat seperti apa. Dalam pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran tidaklah serumit apa yang dibayangkan. Peneliti berpikir bahwa video dapat diputar dimana saja, kapan saja dan siswa tidak ada batasannya dalam belajar. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Sehingga hal yang dilakukan pertama adalah peneliti mencari dan merangkum materi yang nantinya akan mudah dipahami oleh siswa. Setelah itu didesain agar saat siswa belajar menggunakan video tersebut tidak akan cepat bosan dan menarik untuk dilihat. Karena penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan menimbulkan rasa senang karena siswa berinteraksi dengan gambar, video, maupun animasi. Kondisi rasa senang inilah yang menjadi faktor penting dalam efektifitas belajar. Selain itu dilengkapi juga audio yang menjelaskan materi tersebut, sehingga siswa mudah memahami materi yang ada dalam video. Video yang digunakan sebagai bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat tersampaikan pada siswa secara langsung. Video juga memberikan suatu dimensi yang baru untuk memberikan pemahaman yang kuat pada anak. Video pembelajaran berisi pesan-pesan yang baik untuk pembelajaran, selain itu juga memiliki berbagai manfaat untuk pembelajaran siswa, diantaranya adalah membantu pengajar alam mencapai efektifitas pembelajaran, merangsang minat belajar siswa, siswa dapat lebih berkonsentrasi saat proses belajar mengajar. Pernyataan diatas sesuai dengan dengan teori yang dikembangkan oleh Arsyad (2009) dalam (Candralaela et al., 2017) bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses

pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman konsep karena menyajikan informasi serta menarik dan terpercaya.

Langkah berikutnya adalah dengan melakukan validasi media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap media yang sudah dikembangkan. Menurut Sugiharto dan Sitinjak dalam (Sanaky, 2021), validitas berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas dalam penelitian menyatakan derajat ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur. Dalam hal ini peneliti menggunakan empat validator, yaitu validator isi pembelajaran atau materi, desain media, bahasa, dan praktisi. Peneliti menggunakan empat validator karena dapat mengetahui tingkat kevalidan suatu media yang sudah dikembangkan. Berdasarkan hasil yang sudah di validasi oleh validator maka peneliti wajib memperbaiki sesuai dengan apa yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil kepada 6 siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Trivaika & Senubekti, 2022) dimana pada Tahap Implementasi (*Implementation*) setelah media *Pop up book* dinyatakan valid oleh para ahli, media *Pop up book* tersebut diuji cobakan kelompok kecil terdiri 6 orang siswa. Berdasarkan hasil angket yang sudah disebarakan terhadap kelompok kecil, didapatkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video sangatlah valid. Sehingga dalam tahap ini tidak adanya revisi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.

Uji tahap selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran berbasis video terhadap kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas V MI Daud Kholifatullah Tarakan. Dalam langkah ini peneliti membagikan angket kepada siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh seluruh siswa kelas V terhadap video pembelajaran, dan ternyata respon seluruh siswa kelas V sangatlah baik. Tahap ini memperlihatkan bahwa siswa sangat antusias saat proses belajar mengajar, siswa tertarik dan fokus untuk melihat video pembelajaran yang sedang diputar.

Tingkat Kelayakan Video Pembelajaran

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji tingkat kevalidan dengan cara menggunakan uji validitas yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli isi/materi, ahli desain, ahli bahasa, dan juga praktisi. Tujuan dilakukakannya uji validitas tersebut diharapkan dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Hasil uji validasi isi/materi mengatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan tidak perlu ada revisi, akan tetapi, validator memberikan saran pada peneliti yaitu untuk menambahkan materi pernapasan manusia. Karena menurut validator jika menambahkan materi didalam video tersebut maka siswa akan mendapat pengetahuan yang lebih banyak. Hal ini juga sama dengan pernyataan yang terdapat dalam kamus besar bahasa indonesia, bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui oleh seseorang dan itu berkenaan dengan suatu hal (pelajaran).

Selain itu validator juga memberikan saran kepada peneliti untuk tidak mengubah suara dalam video tersebut.

Hasil uji validasi dari ahli desain media adalah media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak perlu ada revisi. Namun validator tetap memberikan saran yaitu untuk memperhatikan ikon-ikon yang tidak perlu ada didalam video yang nantinya hanya akan tidak bermakna apa-apa. Dan juga memilih warna dan tampilan yang menarik agar anak-anak lebih semangat dan tertarik ketika belajar. Dengan tampilan dan warna yang menarik diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat tentang apa yang sedang dipelajari, warna juga memberi pengaruh terhadap kognitif anak.

Pernyataan tersebut terdapat dalam hasil penelitian Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana dalam artikelnya bahwa “warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tugas kognitif yang mempunyai kaitannya dengan memori dasar maupun tidak sadar). Warna dianggap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan individu dalam melakukan tugas kognitif.

Hasil uji validasi oleh ahli bahasa mengatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak perlu ada revisi. Namun, validator tetap memberikan saran yaitu untuk memperbaiki bahasa pada materi yang ada agar mudah dipahami oleh siswa. Karena menurut validator jika bahasa yang digunakan jelas maka siswa akan lebih paham saat belajar menggunakan media video tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Effendi bahwa ragam lisan berbeda dengan ragam tulis dikarenakan peserta percakapan menekankan pada nada, tekanan, irama, maupun jeda untuk memperjelas maknanya

Hasil uji validasi oleh praktisi atau guru kelas mengatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak ada revisi. Namun validator memberikan saran yaitu untuk menambahkan kuis atau soal latihan siswa agar siswa mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang sudah dipelajarinya.

Tingkat Kemenarikan Media Video Pembelajaran

Hasil angket tanggapan yang diisi oleh sasaran subjek uji coba yaitu seluruh siswa kelas V MI Daud Kholifatullah Tarakan terhadap video pembelajaran. Adapun hasil penilaian uji coba produk pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba produk dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Kemudahan dalam menggunakan video pembelajaran ini diperoleh dengan penilaian persentase 93,7%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran ini sangat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan siswa dalam belajar.
- b. Video pembelajaran ini membantu siswa dalam berkonsentrasi mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 91,7%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini siswa lebih bisa fokus saat belajar.
- c. Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran ini mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 92,7%. Hal ini menunjukkan bahwa didalam media tersebut bahasa yang dipakai sangat jelas sehingga mudah dan dapat dipahami oleh siswa.

- d. Penggunaan media video pembelajaran ini dapat memberi semangat dalam belajar mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 92,7%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran ini sangat memberi semangat siswa dalam belajar.
- e. Dalam media video pembelajaran yang dikembangkan ini jarang ditemukan kata-kata yang sulit dipahami dan mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 93,7%. Hal ini menunjukkan bahwa kata-kata yang terdapat dalam media video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.
- f. Media video pembelajaran ini membantu siswa untuk dapat menjelaskan materi yang sudah dipahami mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 93,7%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini sangat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan sehingga siswa dapat menjelaskan kembali materi tersebut dengan lancar.
- g. Penggunaan media video pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih percaya diri mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 90,6%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih paham tentang materi yang diajarkan dan membantu siswa lebih percaya diri untuk menjelaskan kembali materi tersebut didepan kelas.

Berdasarkan penilaian dari angket yang didapat dari uji lapangan diperoleh presentase 92,7%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat menarik bagi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media video pembelajaran siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat tersampaikan dan diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang. Karena didalam media video pembelajaran ini terdapat gambar, video, dan audio, sebagai penunjang materi sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan siswa mengatakan bahwa, hal yang membuat menarik dari video pembelajaran ini adalah video yang ditampilkan bagus.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan pembahasan pengembangan video pembelajaran, maka dapat dipaparkan kesimpulan yaitu tingkat kelayakan dari video pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian validator dan siswa. Dari para ahli dan praktisi rata-rata mendapatkan hasil yang valid, dan dari siswa melalui kelompok kecil yang diambil dari 6 siswa dari kelas V dengan hasil 89,3% dan dari kelompok besar yaitu diambil dari keseluruhan siswa kelas V dengan hasil 92,7% sehingga dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap video pembelajaran sangat menarik.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang didapatkan, video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk adalah sebagai berikut: (1) Video pembelajaran ini disusun sesuai dengan kompetensi yang ada di kelas V SD/MI, dan diharapkan dapat memudahkan dan dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran tematik dikelas. (2) Video pembelajaran disusun sesuai karakteristik

siswa sekolah dasar, diharapkan siswa dapat menggunakan secara mandiri dalam mempelajari materi pernapasan manusia. (3) Saran pengembangan lebih lanjut. Berdasarkan catatan saat uji coba yang sudah dilaksanakan, untuk pengembangan lebih lanjut terdapat saran yaitu: Diperlukannya pengembangan video pembelajaran tersebut dengan materi-materi yang berbeda tidak hanya materi pernapasan manusia saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai melalui kegiatan Riset Kompetensi Dosen UBT (RKD) Dana DIPA Universitas Borneo Tarakan Tahun Anggaran 2023. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Borneo Tarakan yang telah mendanai penelitian ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CapCut pada Materi Pernapasan Manusia.

REFERENSI

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Areta, M. B., Anindita, R. V., Al Haikal, F., & Kurniati, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Di Masa Pandemi. *Merpati: Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.36618/merpati.v2i2.930>
- Azzahra, R. (2017). Analisis Pembuatan Video Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak Oleh Mahasiswa Kelas A Semester V Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Khairun Ternate. *Widyabstra*, 05(1), 8–14.
- 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), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Candralaela, F., Jubaedah, Y., & Ningsih, M. P. (2017). Penerapan Video Pembelajaran Untuk Peningkatan Kompetensi Pekerjaan Sosial Pada Peserta Didik Di Smkn 15 Bandung. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 4(2), 82–92.
- Deriyan, L. F., & Nurmaidina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, Vol. VII, 1–10. <https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1332>
- Heny Kusumawati. (2017). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Edisi Revi). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Mahendra, I. G. E. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Siswa Berbasis “CINTA” Melalui SFH untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 290–301. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244537>
- Maryanti, W. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Wudhu di MTs Nurul Ulum Warureja Tegal. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama ...*, 1, 43–63. <https://www.journal.stitpemalang.ac.id/index.php/al-miskawaih/article/view/279>

- Nurfadhillah, S., Ramadani, F. C. T., Afianti, N. A., Huzaemah, & Erdian, A. E. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran Matematika di SD Negeri Poris Pelawad 3. *Pandawa : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 333–343. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1266>
- Nurhamifam, S., Rhamdan, D., & Bua, M. T. (2023). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JUSTEK: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 373–384. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/17650>
- Nurwinda, Khaedar, M., Cayati, & HS, E. F. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/6729/4324>
- Putri, M. Z. D., & Dafit, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Tema 9 Subtema 2 Siswa Kelas V Sdit Al Madinah Dumai. *Jurnal Tunas Bangsa*, 8(2), 180–192. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v8i2.1647>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*.
- Rejeki, H. S., & Gunawan, G. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(2), 218–232. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v8i2.1655>
- Rhamdan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(1), 12–21. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/12466>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Selvianovi, Y., & Winarto, W. (2021). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Video Animasi Di Sekolah Dasar. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran ...*, 11(2). <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/822%0Ahttps://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/download/822/622>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Wildaiman, M., Tinenti, Y. R., & Boelan, E. G. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX IPA SMA PGRI Kupang. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 812–820.