

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhibuddin Fadhli

Dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email : themadrock@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yang menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Pemrosesan media pembelajaran berbasis video menggunakan software *Sony Vegas Pro*, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dan tes. Hasil wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan angket dan tes dianalisis secara kuantitatif.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk kelas IV pada mata pelajaran IPS belum maksimal; Prosedur pengembangan menggunakan desain pengembangan Borg & Gall, dengan bantuan software *Sony Vegas Pro*; Dari hasil uji-*t* diperoleh  $t_{obs} = 2,98 > t_{tabel} = 2,024$ , artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama. Hasil *post test* menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ( $71,3 > 62,5$ ). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

*Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, video, peninggalan sejarah.*

### PENDAHULUAN

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Smaldino *et.al* (2008: 7) mengatakan; *A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti "antara", istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima). Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran. Sedangkan menurut Menurut Gagne yang dikutip oleh Arief Sadiman (2003: 6) menyatakan bahwa media adalah

berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar. Alasan-alasan inilah yang membuat banyak pengembang media yang mengembangkan media pembelajaran sebagai bentuk upaya optimalisasi potensi dan proses pembelajaran hingga mencapai target yang diharapkan. Upaya pengkajian proses pembelajaran terutama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih terus dilakukan. Perlu diketahui bahwa sampai saat ini pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Upaya untuk mengatasi masalah ini telah dilakukan oleh pemerintah yaitu dengan mengadakan penataran-penataran guru tentang pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Disisi lain peningkatan pemahaman isi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga menuntut siswa banyak berlatih mengenai pemahaman materi.

Sementara itu masih banyak siswa yang malas untuk membaca, belajar dan mengerjakan soal-soal latihan secara mandiri, dan tugas guru adalah mengupas dan menyajikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran yang menarik bagi siswa. Keberhasilan dalam pembelajaran biasanya diukur dari siswa dalam memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Semakin banyak siswa yang dapat mencapai tingkat pemahaman dan penguasaan materi maka semakin tinggi keberhasilan dari pengajaran tersebut. Salah satu mata pelajaran yang mempunyai prestasi belajar yang kurang maksimal di SD Kanisius 2 Keprabon kelas IV adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi pokok Peninggalan Sejarah merupakan mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini terjadi karena mata pelajaran membahas hal-hal yang terjadi masa lampau dimana anak tidak mengalami dan menyaksikannya. Sehingga hal ini berdampak pada prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Kanisius 2 Keprabon yang kurang maksimal terutama pada materi peninggalan sejarah Indonesia, hal ini bisa dibuktikan dari sekitar 64 siswa kelas IVA dan IVB masih ada sekitar 15 siswa yang belum tuntas.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing dengan kehadiran video. Menurut Munir (2012: 289), "Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik". Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata. Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan sosial

budaya di negara kita saat ini, menonton video merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh kalangan. Video yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar hidup yang mempunyai tampilan visual dan audio, saat ini video telah mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Video memiliki berbagai peran, selain sebagai sarana hiburan, video juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.

Pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi peninggalan sejarah Indonesia merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, dengan berdasar pada adanya pengembangan media berbasis video pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi persoalan yang sedang dihadapi, seperti monotonnya proses pembelajaran, model belajar yang masih berpusat pada guru, peserta didik yang pasif dalam pembelajaran, kurangnya variasi pembelajaran serta kejenuhan ketika pembelajaran berlangsung.

Media berbasis video ini di desain dengan menggunakan prinsip-prinsip pengembangan yang memperhatikan berbagai aspek yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dengan harapan menjadikan peserta didik termotivasi dalam belajar, optimalisasi potensi raga dan jiwa peserta didik ketika pembelajaran berlangsung. Serta dapat dipergunakan sesuai tingkat kecepatan berpikir peserta didik dalam memahami materi dan kebutuhannya.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Kanisius Keprabon 02 Surakarta, Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang dimodifikasi (Borg dan Gall. 2007).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini secara garis besar

dapat diringkas menjadi tiga langkah utama. *Pertama*, studi pendahuluan dan literatur mengenai pembelajaran IPS di SD Kanisius Keprabon 02. *Kedua*, adalah menjelaskan proses pembuatan media pembelajaran IPS berbasis video. *Ketiga*, mengkaji k e e f e k t i f a n media pembelajaran berbasis video khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Teknik pengolahan dan analisa data studi pendahuluan dengan metode kualitatif untuk menggambarkan pembelajaran IPS di SD Kanisius Keprabon 02 Surakarta. Pada pengembangan media data diobservasi secara kualitatif selanjutnya direvisi dan diuji coba. Data hasil pembelajaran IPS serta nilai dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis secara kuantitatif dengan uji-*t*, digunakan untuk membandingkan hasil belajar IPS kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*.

## TINJAUAN PUSTAKA

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah antara dua pihak atau suatu alat (Anitah, 2008: 1). Sedangkan Smaldino *et.al* (2008: 7) mengatakan : *A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti "antara", istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima). Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu

tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran.

### b. Pengertian Media Video

Istilah video berasal dari bahasa latin yaitu dari kata *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (*live*). Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Menurut Munir (2012: 289), "Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik". Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata.

### c. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan salah satu proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di dalam kelas dan dipandu oleh seorang guru sebagai pembimbing. Salah satu wujud dari pembelajaran IPS sebagaimana tercantum dalam kurikulum pendidikan dasar (2006: 149), tentang pendidikan IPS di Sekolah Dasar, sebagai berikut;

Mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian Geografi, Antropologi, Tatanegara, dan Sejarah. IPS yang diajarkan di SD terdiri dari bahan pokok, pengetahuan sosial dan sejarah.

Bahkan kajian pengetahuan sosial mencakup, lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintah. Bahkan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga sekarang.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berisi tentang kehidupan sosial yang mencakup lingkungan sosial dan sebagainya. Sementara itu menurut kurikulum berbasis kompetensi (2006: 203) dijelaskan bahwa;

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bahan kajian yang merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi, yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran.

Pendidikan IPS di SD merupakan perwujudan terdisiplinan dari berbagai ilmu sosial, yang didasarkan bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tatanegara, dan sejarah, sehingga pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran dengan disiplin ilmu tunggal melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu, kajian dari beberapa disiplin ilmu terhadap dimensi-dimensi pengajaran IPS meliputi empat dimensi yaitu; "Dimensi personal, sosial, waktu dan tempat."

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sebenarnya guru mempunyai keinginan besar untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan inovatif, yang mampu merangsang keaktifan siswa, merangsang kreatifitas mereka dan meningkatkan prestasi belajar. Martinis Yamin (2008: 120) mengungkapkan bahwa "Belajar merupakan proses orang memperoleh kecakapan, keterampilan dan sikap".

Ada tiga prinsip belajar yaitu adanya perubahan perilaku, terjadi suatu proses dan menjadi pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Dibutuhkan sebuah media yang tepat untuk memaksimalkan proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan media video. Akan tetapi ada beberapa kendala yang ditemui dalam pengembangan media video diantaranya; waktu guru yang terbatas untuk membuat media, keterbatasan atau kurang menguasai dalam menggunakan software *editing* video, dan pada akhirnya dalam menyampaikan pembelajaran guru hanya memanfaatkan media yang sudah ada.

Pembelajaran IPS di SD Kanisius Keprabon 02 masih kurang maksimal, meskipun sudah terdapat LCD di di dalam kelas, namun guru masih terpaku pada buku ajar cetak dan metode ceramah. Siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan guru hanya sebatas *slide* presentasi. Maka siswa berharap ada media alternatif agar pembelajaran lebih menarik.

Secara garis besar penelitian pengembangan ini dilakukan dengan melalui beberapa langkah, yaitu: 1) melakukan penelitian pendahuluan; 2) pembuatan desain media pembelajaran IPS berbasis video; 3) pengembangan produk awal; 4) revisi produk; dan 5) produk final/produk jadi. Penelitian pendahuluan ini meliputi identifikasi kebutuhan pembelajaran, penulisan tujuan pembelajaran, menentukan pengalaman belajar, perumusan materi, penulisan indikator, menyusun strategi pembelajaran dan mengembangkan materi pembelajaran. Adapun mengenai pembuatan desain mengembangkan *prototype* menjadi media pembelajaran IPS berbasis video, dapat berupa: 1) media pembelajaran IPS; 2) struktur pelajaran mencakup judul pembelajaran, SK, KD, indikator,

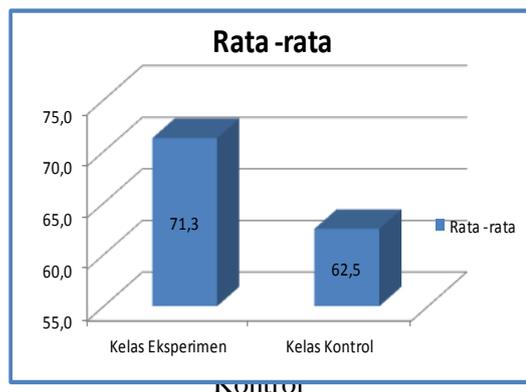
tujuan pembelajaran, waktu, pengantar, (uraian materi), rangkuman. Langkah berikutnya adalah mengembangkan produk awal, kemudian produk awal ini diuji cobakan (*judgement*) kepada ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh skor 55 dan apabila di rata-rata memperoleh nilai 4,23, menurut ahli materi media ini sangat baik dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran dengan beberapa revisi sesuai saran. Kemudian untuk validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 56 dan apabila dirata-rata memperoleh nilai 4,31 dan menurut ahli media pembelajaran media yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk di terapkan dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran yang tertulis. Secara keseluruhan dari hasil *expert judgement* menunjukkan bahwa media ini layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPS kelas IV.

Setelah mendapatkan saran revisi, saran perbaikan dan kelayakan dari kedua ahli kemudian secara bertahap dilakukan uji coba, yaitu uji coba *preliminary test*, uji coba *main field test* dan uji coba *operational field test*. Setiap akhir dari masing-masing uji coba tersebut dilakukan analisis data dan revisi produk berdasarkan hasil dari masing-masing tahapan pada uji coba tersebut sampai kemudian menghasilkan produk final. Setelah dilakukan tahapan uji coba terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS berbasis video terdapat perbedaan skor *post test* siswa dalam penguasaan materi peninggalan sejarah pada pembelajaran IPS. Hal ini dibuktikan pada uji coba *operational field test*, ada perbedaan skor rata-rata dari nilai *post-test* kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video dan kelompok yang menggunakan Buku bergambar. Skor rata-rata *post test* kelompok yang menggunakan buku bergambar adalah 62.5 dan skor rata-rata *post test*

kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video adalah 71,3. Dari hasil uji-*t* diperoleh  $t_{obs} = 2,98 > t_{tabel} = 2,024$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak, artinya bahwa kedua kelompok memiliki prestasi belajar yang berbeda atau tidak sama.

Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai rerata prestasi belajar kelas eksperimen (kelompok yang dikenai media pembelajaran IPS berbasis video) = 71,3 > rerata nilai prestasi belajar kelas kontrol (kelompok yang dikenai media buku bergambar) = 62,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Perbandingan rata-rata nilai kelompok kontrol dan eksperimen dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



## KESIMPULAN

Jika ditarik benang merah terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video peninggalan sejarah untuk pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut;

Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS kelas IV SD Kanisius Keprabon 02 Surakarta dapat dikatakan belum maksimal, hal ini dikarenakan beberapa faktor dan kendala, diantaranya adalah terbatasnya waktu bagi guru untuk mengembangkan sebuah media, guru masih terpaku pada media pembelajaran yang sudah ada.

Hasil uji-*t* sebagai uji efektifitas penggunaan media pembelajaran IPS berbasis video materi peninggalan sejarah dalam meningkatkan prestasi belajar memperoleh nilai  $t_{obs} = 2,98 > t_{tabel} = 2,024$ , dan karena  $t_{obs} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak ini berarti bahwa kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) mempunyai prestasi belajar yang tidak sama. Dari 20 siswa kelas eksperimen yang dikenakan media pembelajaran IPS berbasis video sebanyak 85% siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dengan nilai rata-rata 71,3. Sedangkan peserta didik pada kelas kontrol yang dikenai media buku bergambar sebanyak 35 % siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan skor rata-rata 62,5, dari hasil rerata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan mempunyai prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media buku bergambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis video yang dikembangkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku

- Anitah, Sri. 2009. *Teknologi Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arief Sadiman. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Borg, Walter & Gall, Meredith Damien. 2007. *Educational Research*. New York: Longman.
- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.

Martinis Yamin. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Munir. 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Rudi dan Cepi. 2008. *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Rudi dan Cepi. 2008. *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.

Sharon E. Smaldino. 2005. *Instructional technology and media for learning 8th*. United states of America: Pearson Prantice Hall.

##### Undang-undang

- Depdiknas. 2005. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.