

Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Vn (*Vlog Now*) Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Kota Sorong

Indri Anugrah Ramadhani¹, Matahari², Rahmat Nasari³

Pendidikan Teknologi Informasi UNIMUDA Sorong

indianugrah18@gmail.com, mataharitarie@gmail.com, rahmatnasari70@gmail.com

Abstrak: Pada hasil observasi proses belajar mengajar Metode ceramah yang difokuskan pada penjelasan yang baku dan abstrak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Oleh sebab itu, dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video ini bisa membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar karena menarik dan menyenangkan, Sehingga peneliti melakukan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media video pembelajaran yang layak dengan menggunakan aplikasi VN (*Vlog Now*) pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan siswa kelas 4 SD Negeri 20 Kota Sorong. Jenis penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tahapan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi pustaka, dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik *deskriptif kuantitatif*. *Subjek* Penelitian ini adalah siswa SD Negeri 20 Kota Sorong kelas IV sebanyak 20 siswa. Penilaian kevalidan media video melibatkan validator terdiri dari ahli materi dan ahli media, kemudian uji coba kelayakan oleh siswa. Hasil penelitian pengembangan ini berupa media video pembelajaran mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SD Negeri 20 Kota Sorong yang sesuai dengan materi dalam RPP yang diterapkan di SD Negeri 20 Kota Sorong, dan juga Media video pembelajaran layak digunakan untuk siswa SD Negeri 20 Kota Sorong dari aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, dan aspek tampilan. Kevalidan media video pembelajaran berdasarkan penilaian validator mencapai persentase sebesar 95% ahli materi dan 91% ahli media, maka media video ini dinyatakan masuk kedalam kategori sangat valid untuk diujikan ke lapangan. Selanjutnya pada uji coba kelayakan media video pembelajaran oleh 20 siswa hasilnya adalah 91%, sehingga menyatakan media video pembelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan masuk kedalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD Negeri 20 Kota Sorong.

Kata Kunci: *pengembangan, media, video, pembelajaran, VN (Vlog Now)*

Abstract: *In the observation of the teaching and learning process lecture method that is focused on a standard and abstract explanation makes learning become boring and monotonous. Therefore, the use of video-based learning media can arouse the spirit of students in learning because it is interesting and fun, so that researchers conduct research. The purpose of this study was to produce a decent learning video media by using the VN (Vlog Now) application on the subject of science material animal life cycle of 4th grade students of SD Negeri 20 Sorong City. This type of research is using research methods R & D (Research and Development) with ADDIE development stages (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Data collection techniques used are observation, interviews, literature studies, and questionnaires. Data analysis techniques using quantitative descriptive techniques. The subjects of this study were students of SD Negeri 20 Sorong city Class IV as many as 20 students. Video media validity assessment involves validators consisting of material experts and media experts, then the feasibility test by students. The results of this development research in the form of learning video media of science subjects animal life cycle material for fourth grade students of SD Negeri 20 Sorong city in accordance with the material in the lesson plan implemented in SD Negeri 20 Sorong City, and also learning video media suitable for students*

of SD Negeri 20 Sorong City from material aspects, language aspects, presentation aspects, and display aspects. The validity of learning video media based on the validator's assessment reached a percentage of 95% of material experts and 91% of media experts, then this video media was declared to be a very valid category to be tested in the field. Furthermore, in the feasibility test of learning video media by 20 students, the results were 91%, so that the Science Learning video media of animal life cycle material was included in the category of very feasible to be used as a learning media for 4th grade students of SD Negeri 20 Sorong City.

Keywords: development, media, video, learning, VN (*Vlog Now*)

1. Pendahuluan

Sistem pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang cukup pesat. Perubahan tersebut mempunyai tujuan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang telah ada sebelumnya. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan digunakan agar proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Teknologi merupakan salah satu faktor yang paling dominan dalam perubahan sistem pendidikan. Dengan adanya teknologi maka pembelajaran semakin efektif dan efisien (Pritandhari & Ratnawuri, 2015). Dalam merancang kegiatan pembelajaran agar peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran maka diperlukan strategi yang tepat dalam penyampaian, mulai dari penggunaan model, metode dan penggunaan media pembelajaran (Komikesari, 2016). Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan (Permatasari et al., 2019). Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran (Wisada et al., 2019). Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media video. Media video memiliki daya tarik tersendiri karena mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, dengan media video peserta didik dapat menyimak dan langsung dapat melihat gambar. Media video juga dapat menyajikan dan memaparkan informasi secara jelas, dapat memperpanjang atau menyingkat waktu dan dapat mempengaruhi sikap peserta didik (Raden Fanny Printi Ardi et al., 2021). Menurut Wiarto, video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Giri, 2016).

Dengan media pembelajar berbasis video bisa dikreasikan semaksimal mungkin, dan membantu guru untuk menjelaskan materi pembelajaran. Aplikasi VN (*Vlog Now*) memiliki peran penting dimana teknologi ini bisa menyunting video yang bergerak dan bersuara, yang menghasilkan gabungan dari nada musik dan gambar menjadi tampilan yang menarik (Setya Resmini, Satriani Intan, 2021). Kelebihan yang mencolok dari aplikasi VN (*Vlog Now*) ini adalah aplikasi yang memiliki fitur *editing* yang baik (Raden Fanny Printi Ardi et al., 2021). Memudahkan guru menyalurkan materi pembelajaran dengan bentuk pengalaman baru bagi peserta didik. Meningkatkan semangat guru berfikir kreatif dalam membuat media pembelajaran. Dan membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian pengembangan media berbasis video dengan menggunakan aplikasi VN (*Vlog Now*) diharapkan dapat memaksimalkan kegiatan belajar mengajar. Aplikasi VN (*Vlog Now*) merupakan sebuah media *editing* video dengan menambahkan gambar, suara dan desain yang menarik. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur untuk membuat video seperti memotong cuplikan video, *blur* latar belakang, penambahan lagu dan stiker, *timeline*, *multi layer*, *chroma key*, layar hijau sehingga pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi ini dapat di bilang mudah dan cepat karena aplikasi ini dapat di *instal* di *handphone* setiap guru dan pengerjaannya pun tidak memakan waktu. Fitur ringan yang mudah di pelajari ini dapat di gunakan para guru sebagai media alternatif untuk membuat materi bahan ajar. Selain itu, siswa juga dapat membuat video pembelajaran sebagai bahan presentasi (Qoyimah, 2021)

Pada hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 20 Kota Sorong pada kelas 4 dengan jumlah siswa 20 orang, didapatkan hasil bahwa hampir dari 85% siswa, berpendapat bahwa mereka sangat bosan dengan penyampaian materi yang mereka terima, khususnya pada mata pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil angket terhadap siswa saat observasi pada tahap analisis peserta didik. Selain itu di SD Negeri 20 Kota Sorong dalam proses kegiatan belajar mengajar hanya menggunakan media papan tulis. Dalam penggunaan media berupa papan papan tulis yang cenderung monoton, peserta didik harus segera mencatat hasil materi karena terbatas oleh waktu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lemi Indriyani, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa metode ceramah yang difokuskan pada penjelasan yang baku dan abstrak membuat pembelajaran menjadi membosankan dan monoton. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video dalam proses belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan, membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran karena tidak hanya terfokus pada metode biasanya dimana guru lebih dominan mengajar dengan metode ceramah. (Indriyani, 2019). Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Qoyimah, bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi VN efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, dan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video ini bisa membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar karena menarik dan menyenangkan (Qoyimah, 2021).

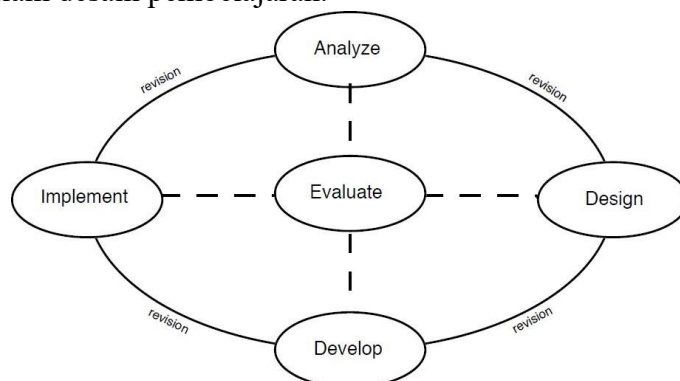
Dalam penelitian (Adam et al., 2021) Pembelajaran ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan dunia atau kehidupan sehari-hari seperti lingkungan dan hewan. Penggunaan media pembelajaran bisa dikaitkan sesuai dengan materi ilmu pengetahuan alam tentang keberagaman makhluk hidup di lingkungan, pada pembahasannya bisa di hubungkan dengan hewan atau pun tumbuhan. Guru bisa membuat media pembelajaran video dengan menyisipkan gambar hewan, contohnya hewan komodo. Pada pengeditan guru membuat latar belakang video terlebih dahulu dilanjut dengan menyisipkan gambar pada latar belakang tersebut. Pemanfaatan aplikasi VN (*Vlog Now*) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk peserta didik di sekolah dasar diajarkan sebagai media edukasi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Adam et al., 2022). Berdasarkan pemikiran tersebut, bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran IPA terutama dalam pemilihan media pembelajaran, sehingga harapan setelah adanya pembaharuan dan perbaikan tersebut dapat memaksimalkan keterampilan proses dan hasil belajar IPA, maka peneliti tertarik untuk melakukan tindakan penelitian dengan judul “*Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi VN(Vlog Now) Pada Mata Pelajaran IPA Sub Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD Negeri 20 Kota Sorong*”.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji hasil produk tersebut (Sugiyono, 2019a). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan media video pembelajaran menggunakan aplikasi VN pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan siswa kelas 4 SD Negeri 20 Kota Sorong. Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media video pembelajaran adalah model ADDIE (Sugiyono, 2019b), yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode R&D. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu (1) *Analysis* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Implementation and* (5) *Evaluation* yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996), (Sapriyah, 2019).

Menurut Robert Maribe Branch (Branch, 2009), ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement and Evaluate* dan merupakan konsep pengembangan produk, konsep ADDIE diterapkan dalam membangun pembelajaran berbasis kinerja. Langkah-langkah model pengembangan ADDIE menurut Branch dapat dilihat pada Gambar

1, dan dalam 5 langkah tersebut Branch menjelaskan terdapat 21 tahap untuk mengatur prosedur umum dalam desain pembelajaran.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Model Penelitian ADDIE oleh Branch lebih terarah untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Dengan berbagai pertimbangan, seperti penelitian hanya sampai pada uji kelayakan media, pengembangan media yang inovatif, dan hasil pengembangan yang dirasa lebih efektif maka peneliti menggunakan model penelitian ADDIE.

Menurut Endang Mulyatiningsih, dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian pengembangan ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap (Endang, 2016). Endang Mulyatiningsih mengemukakan Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 20 Kota Sorong di mulai 24 Juli sampai 7 Agustus tahun 2023. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa SD Negeri 20 Kota Sorong. Tempat penelitian di sekolah SD Negeri 20 Kota Sorong berlokasi di jalan Gunung Kawi Kelurahan. Kampung Baru Provisi Papua Barat daya. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 20 Kota Sorong dengan total siswa sebanyak 20 orang.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, kuesioner/ angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Untuk menganalisis kevalidan media yang telah dibuat, peneliti menggunakan lembar validasi dan angket. Rumus yang digunakan untuk menghitung hasil presentase yang diperoleh dari pengisian angket yaitu:

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Persentase

$\sum xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum x$ = Jumlah skor ideal

(Arikunto, 2009: 35)

Persentase yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam Tabel 2 agar pembacaan hasil penelitian menjadi mudah.

Tabel 1. klasifikasi penskoran analisis kevalidan

Persentase Pencapaian	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
$85\% < skor \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68\% < skor \leq 84\%$	valid	Tidak revisi
$52\% < skor \leq 67\%$	Cukup valid	Perlu revisi
$36\% < skor \leq 51\%$	Tidak valid	Revisi
$20\% < skor \leq 35\%$	Sangat tidak valid	Revisi

Untuk menafsirkan data hasil pengukuran kelayakan media video pembelajaran daur hidup hewan oleh siswa maka dibutuhkan kriteria penilaian kelayakan media video oleh siswa yang dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Kriteria Penilaian Kelayakan Media Video oleh Siswa

Kategori Penilaian	Nilai	Interval Nilai
Sangat Layak	4	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{maks}$
Layak	3	$(S_{min}+ 2P) \leq S \leq (S_{min}+ 3P - 1)$
Tidak Layak	2	$(S_{min}+ P) \leq S \leq (S_{min}+ 2P - 1)$
Sangat Tidak Layak	1	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+ P - 1)$

Keterangan:

S = Skor yang telah diperoleh

S_{min} = Skor minimum

S_{maks} = Skor maksimum

P = Panjang kelas interval

(Sukardi, 2003: 147)

3. Hasil dan pembahasan

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi VN (*Vlog Now*) Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Kota Sorong” telah dilaksanakan dengan tahapan model Pengembangan ADDIE pada penelitian (R&D), Media video menggunakan aplikasi VN (*Vlog Now*) merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Berikut merupakan hasil pengembangan tahapan ADDIE dari media pembelajaran:

a. *Analyze*

Analisis yang dilakukan meliputi observasi dan wawancara. Analisis observasi dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis observasi diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah media papan tulis. Analisis wawancara yakni kepada siswa dan guru maka dapat diketahui bahwa ketersediaan media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media untuk siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA masih belum ada. Berdasarkan hasil wawancara maka dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan kurang optimalnya proses dan hasil pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA untuk kelas IV yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik.

b. *Design*

Pada tahap kedua dilakukan perancangan media video pembelajaran sesuai dengan format perancangan video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami. Dikumpulkan materi-materi yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penyusunan kerangka video dengan materi daur hidup hewan. Dalam kerangka yang telah ditentukan maka dilakukan perancangan awal untuk mendapatkan cerita dalam video pembelajaran. Penyusunan isi materi video pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar.

c. *Development*

Tahap ini merupakan tahap pembuatan video pembelajaran, Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu:

1) Pra Pembuatan Video

Tahap pra pembuatan video merupakan tahap mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yang akan dikembangkan, diantaranya yaitu:

- a) Perangkat *handphone/smartphone*
- b) Aplikasi VN yang sudah terinstal dalam *handphone/smartphone*
- c) Koneksi internet untuk keperluan *browser*
- d) Buku IPA materi daur hidup hewan sebagai sumber materi
- e) Komputer untuk keperluan tambahan jika diperlukan

2) Pembuatan Video

Akhir dari pengembangan produk ini adalah produksi atau pembuatan video pembelajaran. Adapun tujuan dikembangkannya produk ini adalah untuk memudahkan siswa memahami materi IPA. Sehingga siswa tidak merasa bosan lagi dan lebih memperhatikan guru dalam pembelajaran di kelas. Berikut adalah langkah-langkah pengembangan video tersebut.

a) Pembukaan (*opening*)

Slide pembukaan (Gambar 2) pada pengembangan video pembelajaran ini yaitu menampilkan salam pembuka, Pengenalan karakter dan judul materi oleh narator dengan konsep liburan ke kampung halaman nenek



Gambar 2. Pengenalan Karakter Dan Judul Materi Oleh Narator

b) Kegiatan Pembelajaran

Pada tahap kegiatan pembelajaran penulis menjelaskan tentang materi daur hidup hewan (Gambar 3). materi daur hidup hewan diawali dengan penyampaian metamorfosis kemudian dilanjutkan dengan materi ametamorfosis. Pembahasan materi disampaikan dengan semenarik mungkin dan dilengkapi dengan *dubbing* penjelasan materi



Gambar 3. Penjelasan Materi Daur Hidup Hewan

Pembahasan materi yang selanjutnya yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna (Gambar 4). Diawali dengan penyampaian pengertian dan 4 fase metamorfosis sempurna kemudian dilanjutkan dengan metamorfosis tidak sempurna.



Gambar 4. Penjelasan Metamorfosis Dan Ametamorfosis

Materi terakhir dalam pembahasan video pembelajaran tersebut yaitu contoh hewan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna seperti hewan kecoak dan belalang (ametamorfosis) serta hewan katak (metamorfosis) (Gambar 5).



Gambar 5. Penjelasan contoh hewan metamorfosis dan ametamorfosis

c) Penutup

Setelah materi terakhir ditampilkan, kemudian video mencapai adegan terakhir yakni penutup (Gambar 6) yang akan mengakhiri video pembelajaran.



Gambar 6. Penutupan Materi

3) Pasca Pembuatan Video

Pasca pembuatan video merupakan tahap video pembelajaran sudah selesai menjadi sebuah video atau produk yang siap diuji cobakan berbantuan proyektor/ infocus yang tersedia di lapangan.

4) Pengujian

Setelah produk video pembelajaran sudah dihasilkan, sebelum diimplementasikan maka produk harus dilakukan pengujian oleh beberapa ahli terlebih dahulu. Jika

selama proses pengujian produk masih terdapat kekurangan, maka produk tersebut masih harus diperbaiki atau revisi, kemudian diuji kembali oleh ahli media dan ahli materi sampai tidak ada lagi kekurangan dalam media tersebut. Berikut hasil pengujian dari ahli materi dan ahli media:

a) Validasi Media Oleh Ahli Materi

Produk yang diujikan kepada ahli materi pembelajaran adalah berupa video pembelajaran. Validasi pada ahli materi dilaksanakan pada tanggal 11 Oktober 2023 oleh Bapak Sulaiman, S.Pd. selaku guru yang ahli dalam pembelajaran. Adapun aspek yang dinilai untuk mengetahui tingkat kevalidan media dalam kuesioner yaitu aspek isi materi dan aspek pebelajaran. Penjelasan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket seperti Tabel 3.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, produk melalui tahap validasi memperoleh nilai Persentase Kevalidan 95% oleh validator, dan apabila nilai ditransformasikan kedalam tabel kevalidan pada Tabel 1, maka produk tersebut tergolong kedalam kualifikasi sangat valid dan kriteria kelayakan tidak revisi jika produk tersebut dijadikan media pembelajaran IPA.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	INDIKATOR	SKOR VALIDATOR
Aspek Isi Pada Materi		
1	Cakupan materi	5
2	Tujuan materi/ pembelajaran	5
3	Ketepatan dalam penggunaan strategi pembelajaran	5
4	Kedalaman materi	5
5	Kontekstualitas dan aktualisasi	4
6	Ketepatan dan kesesuaian materi dengan indikator yang akan dicapai dalam RPP	5
7	Kualitas bantuan bahan belajar	5
8	Kemudahan untuk dipahami	5
9	Sistematis	5
10	Runtut, alur logika jelas	4
Aspek Pembelajaran		
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/kurikulum	5
3	Kejelasan uraian pembahasan	4
4	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5
5	Ketetapan dan konsistensi alat evaluasi	4
Jumlah		71
Persentase Kevalidan		95%
Kategori Kevalidan		Sangat Valid

b) Validasi Media Oleh Ahli Media

Produk yang diujikan kepada ahli media yaitu berupa media video pembelajaran. Validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 12 oktober 2023 oleh Bapak Firman, M.Pd. selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran. Penjelasan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket seperti Tabel 4.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, produk melalui tahap validasi memperoleh persentase nilai 91% oleh validator, dan apabila nilai ditransformasikan kedalam tabel kevalidan pada Tabel 1, maka produk tersebut tergolong kedalam kualifikasi sangat valid dan kriteria kelayakan tidak revisi jika produk tersebut dijadikan media media belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

NO	INDIKATOR	SKOR VALIDATOR
Aspek Penyajian		
1	Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/ sejalan dengan keinginan sasaran.	4
2	Sederhana dan memikat	5
3	Kemudahan dalam pengoperasian	4
Aspek Tampilan		
1	Audio (narasi, sound effect, backsound, music)	5
2	Visual (layout design, typography, warna)	5
3	Media bergerak (animasi, Movie)	5
4	Layout Interactive (ikon navigasi)	4
5	Teks	5
6	Bahasa	5
Aspek Pemograman		
1	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	5
2	Afektif, efisien, dan interaktif	5
3	Usabilitas/ tingkat kemudahan	5
4	Kehandalan	4
Jumlah		59
Persentase Kevalidan		91%
Kategori Kevalidan		Sangat Valid

d. Implementation

Setelah tahap desain/pengembangan produk selesai, dan video pembelajaran dinyatakan valid, tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Tahap implementasi yaitu tahap diterapkannya video pembelajaran sebagai media belajar siswa selama proses pembelajaran. Subjek uji coba produk tersebut yaitu siswa kelas IV SD negeri 20 Kota Sorong sebanyak 20 siswa. Kemudian diterapkan media video pembelajaran tersebut didalam kelas. Video pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran selama 1x45 menit, atau sekitar 1 pertemuan.

Kegiatan pembelajaran pada tahap implementasi produk terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Pada tahap pendahuluan, penulis memastikan para siswa sudah siap untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran. Kemudian kegiatan inti pembelajaran yaitu kegiatan diterapkannya media video pembelajaran tersebut. Penulis menyiapkan media yang akan digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, alat, bahan, dan fasilitas penunjang pembelajaran. Setelah itu, video pembelajaran siap ditampilkan dan para siswa menonton sembari memahami penjelasan materi dalam video pembelajaran tersebut.

Setelah materi pada video tersebut selesai, maka para siswa diberi kesempatan untuk memberi tanggapan dan kesimpulan terhadap media video pembelajaran tersebut. Kemudian penulis memberikan penguatan terkait materi dalam video pembelajaran tersebut, dan kegiatan pembelajaran yang terakhir yaitu penutup. Langkah terakhir pada tahap implementasi produk video pembelajaran yaitu siswa diberikan angket untuk mengetahui minat siswa serta kelayakan setelah menerapkan media pembelajaran,

Adapun hasil kelayakan Penerapan Media Video pada Uji Coba Lapangan Skala Besar pada Siswa terdapat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Kelayakan Media Oleh Siswa

NO	INDIKATOR	JUMLAH SKOR RESPONDEN (20 SISWA)
Aspek Isi Pada Materi		
1	Kemudahan untuk dipahami	80
2	Kejelasan uraian pembahasan	80
3	Kejelasan penyajian materi	73
4	Efektivitas kalimat	70
5	Keruntutan materi	70
6	Menimbulkan rasa ingin tahu	70
7	Penyediaan contoh kasus untuk membantu	73
8	Kejelasan alur cerita pada video pembelajaran	80
9	Menambah pengetahuan dan wawasan dalam ilmu pengetahuan alam	67
10	Komunikatif	60
11	Sederhana dan memikat	70
Aspek Bahasa		
1	Kesantunan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran	80
2	Ketetapan dialog/ teks dengan cerita/ materi	70
3	Kemudahan untuk memahami setiap percakapan dalam video	70
4	Bahasa komunikatif, sederhana, dan baku	80
5	Ejaan, tata bahasa, dan pemilihan kata yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	80
Aspek Penyajian		
1	Keruntutan Penyajian	73
2	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami	77
3	Kemudahan untuk memahami setiap percakapan dalam video	67
4	Penyajian suara, efek video	60
5	Kemenarikan alur cerita	80
Aspek Tampilan		
1	Kemenarikan video yang disajikan	63
2	Kemudahan dalam memahami dan melihat bahasa dan teks/ tulisan di dalam video	80
3	Pemilihan backsound dalam video pembelajaran	80
4	Pemilihan ukuran huruf	60
5	Pemilihan jenis huruf	60
6	Kesinambungan transisi antar video	80
7	Layout gambar dan teks	80
8	Pemilihan warna pada teks	80
Jumlah		2.113
Persentase Kelayakan		91%
Kategori Kelayakan		Sangat Layak

Berdasarkan skor data penelitian diatas menggunakan skala Likert untuk menguji kelayakan media video pembelajaran oleh 20 siswa (responden) yang diperoleh dengan mengisi angket yang berisi 29 butir pernyataan dengan penskoran jawaban sangat

layak=365 item, layak= 215 item, tidak layak= 0 item, dan sangat tidak layak= 0 item. Perhitungannya adalah skor minimum $1 \times 580 = 580$, skor maksimum $4 \times 580 = 2.320$, dengan jumlah kategori=4 dan panjang kelas interval (P) = 435. Sehingga hasil kriteria kelayakan media video oleh siswa dapat dijelaskan pada Tabel 6.

Berdasarkan hasil kelayakan media video pembelajaran oleh siswa pada uji kelayakan media video menunjukkan skor keseluruhan responden adalah 2.113 dengan persentase kelayakan sebesar 91%. Apabila dilihat berdasarkan tabel 4.5 maka nilai tersebut berada dalam kategori sangat layak antara $1.885 \leq S \leq 2.320$, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa media video pembelajaran sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi daur hidup hewan.

Tabel 5 Tabel Kriteria Kelayakan Media Video Oleh Siswa

Kelas	Kategori Penilaian	Interval Nilai	Hasil interval nilai
4	Sangat Layak	$(S_{min}+3P) \leq S \leq S_{maks}$	$1.885 \leq S \leq 2.320$
3	Layak	$(S_{min}+ 2P) \leq S \leq (S_{min}+ 3P - 1)$	$1.450 \leq S \leq 1.884$
2	Tidak Layak	$(S_{min}+ P) \leq S \leq (S_{min}+ 2P - 1)$	$1.015 \leq S \leq 1.449$
1	Sangat Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+ P - 1)$	$580 \leq S \leq 1.014$

4. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan maka didapat beberapa simpulan, yakni media video pembelajaran daur hidup hewan untuk siswa kelas IV di SD Negeri 20 Kota Sorong dapat dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan 5 tahap pengembangan, yaitu: (a) analisis produk dengan mengkaji kurikulum dan analisis produk (b) tahap pengembangan produk awal yang terdiri atas tahap pra pembuatan video, tahap pembuatan video, tahap pasca pembuatan video dan tahap pengujian, (c) tahap validasi kepada ahli materi dan ahli media dinyatakan layak, (d) tahap uji coba lapangan menyatakan layak sehingga video dapat digunakan sebagai media pembelajaran, (d) yang terakhir evaluasi jika diperlukan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, produk melalui tahap validasi memperoleh nilai Persentase Kevalidan 95% oleh validator, dan apabila nilai ditransformasikan kedalam tabel kevalidan (Tabel 2), maka produk tersebut tergolong kedalam kualifikasi sangat valid dengan kriteria kelayakan tidak revisi. Sedangkan hasil validasi oleh ahli media, produk melalui tahap validasi memperoleh persentase nilai 91% oleh validator, dan apabila nilai ditransformasikan kedalam tabel kevalidan (tabel 2), maka produk tersebut tergolong kedalam kualifikasi sangat valid dengan kriteria kelayakan tidak revisi jika produk tersebut dijadikan media pembelajaran bagi siswa.

Media video daur hidup hewan yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan memiliki tingkat kelayakan yang tergolong dalam kategori sangat layak. Uji coba lapangan yang dilakukan pada 20 siswa menunjukkan bahwa skor keseluruhan responden adalah 2.113 dalam interval nilai $1.885 \leq S \leq 2.320$ dengan persentase kelayakan media adalah 91% dalam kategori sangat layak. Ini berarti bahwa media video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV di SD Negeri 20 Kota Sorong.

Dari hasil penelitian dan pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan berikut beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan, yaitu: karena hasil pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan ini layak digunakan maka dapat dimanfaatkan oleh siswa maupun guru mata pelajaran IPA sebagai media pembelajaran.

Bagi sekolah yang mempunyai kurikulum yang sama, media video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi dan mengatasi keterbatasan siswa dalam kegiatan belajar.

Daftar Pustaka

- Adam, M., Chase, R. P., McMahon, S. A., Kuhnert, K. L., Johnston, J., Ward, V., Prober, C., & Bärnighausen, T. (2021). Design preferences for global scale: a mixed-methods study of “glocalization” of an animated, video-based health communication intervention. *BMC Public Health*, 21(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s12889-021-11043-w>
- Adam, M., Job, N., Mabaso, B., Bärnighausen, T., Kuhnert, K.-L., Johnston, J., Mqungwana, N., Le Roux, I., Mbewu, N., Gates, J., Scott, K., Vandormael, A., Greuel, M., Prober, C., & McMahon, S. A. (2022). “The Videos Gave Weight to Our Work”: Animated mHealth Videos and Tablet Technology Boost Community Health Workers’ Perceived Credibility in Khayelitsha, South Africa. *Qualitative Health Research*, 32(8–9), 1273–1284. <https://doi.org/10.1177/10497323221091504>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Endang, M. (2016). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN*. <https://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Giri, W. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani* (1st ed.). Laksitas.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Komikesari, H. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 15–22. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris>
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI HANDS MOVE DENGAN KONTEKS LINGKUNGAN PADA MAPEL IPS. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Pritandhari, M., & Ratnawuri, T. (2015). EVALUASI PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEMESTER IV PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2). <https://doi.org/10.24127/ja.v3i2.329>
- Qoyimah, N. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI VN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SMP. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2). <https://doi.org/10.37438/jimp.v5i2.263>
- Raden Fanny Printi Ardi, Ary Purmadi, Restu Wibawa, & Maulachela, A. B. (2021). Pemanfaatan aplikasi VN Untuk Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Telepon Pintar Pada Guru PAUD/TK Gusus 3 Kota Mataram. *Bakti Sekawan : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 25–28. <https://doi.org/10.35746/bakwan.v1i1.150>
- Sapriyah, S. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>
- Setya Resmini, Satriani Intan, M. R. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>

- Sugiyono, S. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In Sutopo (Ed.), *Bandung: Alfabeta* (1st ed.). ALFABETA.
- Sugiyono, S. (2019b). Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D. In *Bandung: Cv. Alfabeta*.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>