**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKS NON FIKSI PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VI SDN NO. 227 KABUPATEN
TAKALAR**

Istifa Amaliah M.¹, Pattaufi², Abdul Hakim³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
1amaliahistifah@gmail.com, 2pattaufi@unm.ac.id, 3abdul.hakim7308@unm.ac.id

ABSTRACT

The problem of this research is that students concentrate on learning activities because the teaching materials used by educators are not varied with a wide range of material descriptions, which results in students being less active in learning because they do not understand and master the learning material. It is not in accordance with the 2013 curriculum which requires learning to be centered on learning. students (student center). In this research there are several objectives, namely to 1) determine the level of need 2) design learning videos 3) determine validation 4) determine practicality. The research uses a Research and Development (R&D) approach and type of research and uses a development model, namely the 4D model (define, design, development, disseminate). The subjects of this research were 25 students, and one teacher who taught Indonesian language subjects. Data collection techniques used interview and questionnaire techniques. The results of the research show that 1) identification of the level of need obtained a score of 87% for the development of learning videos in the required qualifications, 2) testing the validity of learning videos by content/material experts obtained a total average score of 98% in the very valid qualifications and validation results by experts design/media obtained a total average score of 85% in very valid qualifications, 3) practicality testing carried out on two teachers who taught Indonesian language subjects obtained a total average score of 92% in very practical qualifications and trials on students Class VI elementary school consists of 25 students who obtained a total average score of 88% which is in the very practical qualification. Based on the results of this analysis, it can be concluded that the Nonfiction Text Learning Video teaching materials are valid and practical to use in the learning process.

Keywords: development, learning videos, class VI indonesian

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah siswa berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan pendidik tidak bervariasi dengan uraian materi yang luas, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena kurang memahami dan menguasai materi pembelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengharuskan pembelajaran terpusat pada pembelajaran. siswa (pusat siswa). Dalam penelitian ini terdapat beberapa

tujuan yaitu untuk 1) mengetahui tingkat kebutuhan 2) merancang video pembelajaran 3) menentukan validasi 4) menentukan kepraktisan. Penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dan jenis penelitian serta menggunakan model pengembangan yaitu model *4D (define, design, development, disseminate)*. Subjek penelitian ini berjumlah 25 siswa, dan satu orang guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) identifikasi tingkat kebutuhan diperoleh skor 87% untuk pengembangan video pembelajaran sesuai kualifikasi yang dipersyaratkan, 2) pengujian validitas video pembelajaran oleh ahli isi/materi diperoleh skor rata-rata total sebesar 98% pada kualifikasi sangat valid dan hasil validasi oleh ahli desain/media memperoleh total skor rata-rata sebesar 85% pada kualifikasi sangat valid, 3) uji praktikalitas yang dilakukan pada dua orang guru yang mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia memperoleh total skor rata-rata sebesar 92 % pada kualifikasi sangat praktis dan uji coba pada siswa Kelas VI SD berjumlah 25 siswa yang memperoleh total nilai rata-rata sebesar 88% yang berada pada kualifikasi sangat praktis. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Video Pembelajaran Teks Nonfiksi valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan, video pembelajaran, kelas VI bahasa indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah cara untuk memperoleh serta memperluas pengetahuan yang didapatkan dari lembaga formal dan informal sehingga menghasilkan manusia yang berkualitas. Tujuan pendidikan adalah dapat mengembangkan potensi dalam diri manusia sehingga membentuk kepribadian manusia yang berkualitas, bertaqwa kepada tuhan, berakhlak mulia, tanpa mengesampingkan peran unsur pendidikan lainnya. Menurut Djumali dkk (2014;1) Pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam

memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Pendidikan adalah pengalihan nilai, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha untuk mempersiapkan aktivitas kehidupan generasi berikutnya baik secara fisik maupun mental. Kurniawan (2017). Dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang SIKDIKNAS (sistem pendidikan nasional) bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pengembangan video pembelajaran dalam bentuk animasi merupakan gambar yang bergerak berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus dan teratur sehingga bergerak sesuai alur yang ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek didalamnya seperti gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung dan sebagainya.

Banyak aplikasi video animasi yang dapat digunakan untuk mendesain video pembelajaran. Salah satunya aplikasi animasi yang cukup dikenal dalam dunia pendidikan aplikasi *Sparkol Videoscribe* media ini berbasis web yang disediakan untuk presentasi animasi dan merupakan perangkat lunak yang menghasilkan video yang dapat digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik sehingga dapat merangsang dan

mendorong peserta didik untuk aktif mengamati pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada SDN. NO 227 Kabupaten Takalar, pendidik masih menggunakan media sederhana dalam penerapan proses pembelajaran sehingga penggunaan media gambar dan buku masih banyak terdapat bacaan setiap lembarannya yang membuat peserta didik jenuh dan proses pembelajaran menjadi monoton. Fasilitas yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan laptop belum dimanfaatkan sebaik mungkin oleh pendidik yang hanya menggunakan media cetak.

Permasalahan yang ditemukan oleh peneliti dalam observasi di kelas VI SDN. NO 227 Kabupaten Takalar yaitu kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi teks non fiksi sebagian besar peserta didik belum memahami gambaran struktur yang terkandung pada teks nonfiksi. Kurangnya pemahaman peserta didik dikarenakan pendidik hanya mampu menjelaskan secara teori proses tanpa memperlihatkan kepada peserta didik ilustrasi yang berkaitan dengan materi. Hal ini menimbulkan dampak negatif

kepada peserta didik karena cenderung memahami materi yang tentunya akan membuat cepat lupa akan materi yang dijelaskan oleh pendidik.

Dengan demikian mendasar pada hasil penelitian awal yang ditemukan oleh peneliti membuat pengembangan media pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran yang berbentuk animasi sehingga menunjukkan bahwa adanya media pembelajaran ini mampu menangani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi dan kemudian menyesuaikan dengan fasilitas yang ada pada sekolah. Media pembelajaran yang berbentuk video animasi ini merupakan salah satu alternatif yang tepat digunakan pada SDN. NO 227 Kabupaten Takalar. Menurut salah satu ahli Munir (2015:295)

Salah satu kelebihan dari video yaitu keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi guru dapat menggunakan beberapa aplikasi yang dapat diterapkan

dalam bentuk video diantaranya yaitu *videotube*, *powtoon* dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Teks Non fiksi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN. NO 227 Kabupaten Takalar”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk langkah-langkah pengembangan 4D *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *developmen*(pengembangan), *desseminate* (penyebaran). Model 4D menjadi salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran.

Dalam model pengembangan 4D yang digunakan memiliki tahapan *define* (pendefinisian) dalam tahap ini terdiri dari lima analisis langkah yaitu:

analisis ujung depan atau biasa disebut analisis awal tahap observasi untuk mengetahui tingkat kebutuhan dan masalah yang ditemukan, analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan, analisis tugas menyesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dan kompetensi inti (KI) dalam mata pelajaran, analisis konsep membuat peta konsep pembelajaran, dan terakhir analisis tujuan pembelajaran merumuskan indikator dan pencapaian. Selanjutnya tahapan *design* (perancangan) terdapat empat langkah diantaranya penyusunan standar tes, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, pemilihan format yaitu mendesain isi pelajaran dan terakhir rancangan awal, *development* (pengembangan) terdiri dari tahap penilaian ahli, ujicoba, *desseminate* (penyebaran).penyebaran produk sesuai subjek sasaran penelitian.

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek dengan

menggunakan rumus (Arkinto, 2013) sebagai berikut:

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

Keterangan :

P =Presentase Skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal dalam satu item

Penilaian validitas ditentukan berdasarkan kriteria interpretasi skor yang diperoleh. Perhitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala (0-100) dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Nilai validasi media

X = Skor yang diperoleh dari hasil validasi media

Y = Skor maksimum dari hasil validasi media

Analisis kepraktisan ditentukan melalui teknik analisis data menggunakan rumus:

$$P \frac{X}{Y} \times 100\%.$$

Keterangan :

P = Nilai kepraktisan media

X = Skor yang diperoleh dari
kepraktisan media

Y= Skor maksimum dari hasil
kepraktisan media

Pembobotan lembaran angket dilakukan berdasarkan Skala Likert. Skala Likert dikembangkan oleh Rensis Likert, merupakan suatu series butir (butir soal).

Tabel 3. 1 Bobot Pertanyaan Validitas

Pernyataan	Bobot Pernyataan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3. 2 Kategori suatu nilai untuk validalitas produk

Interval	Kategori
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid
Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
80 -100	Sangat praktis
60 – 79	Praktis
40 – 59	Cukup praktis
20 – 39	Kurang praktis
0 – 19	Tidak praktis

Tabel 3. 3 Kategori suatu Nilai untuk Kepraktisan Produk

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian terdiri atas 5 tahapan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu:

a. Analisis Awal - Akhir

Pada tahapan ini, dilaksanakan dengan cara mencari informasi terkait beberapa hal yang bersangkutan dengan kondisi sekolah yang akan dilaksanakan penelitian. Hasil wawancara dengan salah satu guru Bahasa Indonesia kelas VI pada sekolah SDN No 227 Kabupaten Takalar diperoleh informasi bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru terkait pembelajaran serta kaitannya dengan karakteristik peserta didik serta ketersediaan sarana dan fasilitas yang mendukung di sekolah dapat terpecahkan. Permasalahan tersebut antara lain peserta didik sulit memahami materi pelajaran, media pembelajaran yang tersedia yaitu media cetak belum sempurna menumbuhkan semangat belajar peserta didik serta kurang mampunya pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter

b. Analisis Peserta Didik

Model yang masih banyak digunakan oleh guru sekarang ini adalah model ceramah, dan kemudian mengerjakan soal pada media cetak tanpa memberikan contoh yang dikemas secara menarik sehingga peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menemukan konsep sendiri yang berakibat semangat belajar peserta didik kurang maksimal. Dari hasil tingkat kebutuhan diperoleh hasil 87%, maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa peserta didik kelas VI SDN. No 227 Kabupaten Takalar membutuhkan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

c. Analisis Tugas

Dalam analisis tugas hasil observasi yang ditemukan selama ini tugas yang diberikan oleh guru mata pelajaran dilaksanakan setelah guru mengajar dengan model pembelajaran ceramah, akan tetapi ada sebagian peserta didik yang kurang aktif dalam proses belajar mengajar dikarenakan bosannya membaca tulisan sehingga kurang maksimalnya hasil belajar.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang disajikan pada video pembelajaran yang akan dikembangkan dengan mengacu pada silabus kelas VI. Video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Menganalisis tujuan pembelajaran bertujuan guna menghubungkan analisis konsep dan analisis tugas sehingga menjadi tujuan yang lebih spesifik yaitu mengembangkan video pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks non fiksi.

1. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Pemilihan Media

Dari hasil analisis konsep dan analisis tugas yang telah dilakukan dalam pengembangan ini peneliti memilih media berupa video pembelajaran yang dikemas secara menarik disesuaikan dengan karakteristik peserta didik produk video pembelajaran dalam bentuk animasi yang menarik menggunakan salah satu aplikasi khusus untuk mendesain video pembelajaran yaitu aplikasi *sparkol videoscribe*.

b. Pemilihan Format

Peneliti merumuskan format yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran peneliti mengkaji dan memilih sesuai dengan kurikulum 2013. Pemilihan format pengembangan media yang dipilih dapat merincikan media pembelajaran yang berisikan gambar, tulisan, suara, animasi sesuai dengan yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks nonfiksi pada kelas VI sekolah dasar.

c. Desain Media Awal

Pada tahapan desain media awal dilakukan kegiatan mendesain video pembelajaran dalam bentuk animasi sesuai dengan materi Bahasa Indonesia pada kelas VI sekolah dasar serta sesuai dengan referensi yang relevan.

2. Tahap Pengembangan (Development)

a. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Produk awal video pembelajaran diserahkan kepada ahli validator materi/isi untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas dari sudut pandang materi/isi yang ada dalam produk yang dikembangkan. Ahli validator materi dalam penelitian ini adalah Amriyana, S.Pd salah satu guru

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar SDN. NO 227 Inpres Takalar. Dari angket validasi tersebut, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi/ Isi video pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4
2.	Isi video mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	4
3.	Keakuratan materi yang disajikan	4
4.	Materi teks nonfiksi disusun secara sederhana	4
5.	Materi teks nonfiksi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik	3
6.	Materi dikembangkan secara runtut	4
7.	Isi video dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar	4
8.	Menggunakan bahasa sesuai kaidah	4
9.	Menggunakan bahasa sederhana, mudah dipahami, dan tidak bermakna ganda	4
10.	Keserasian pemilihan warna background dengan teks dan gambar	4
Jumlah		39
Rata-rata		98%

Berdasarkan hasil penelitian yang ada pada tabel 4.3 maka dapat dihitung dengan rumus:

$$V = \frac{39}{40} \times 100\% = 98\%$$

Dari hasil validasi materi secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 98%, nilai tersebut termasuk kedalam kriteria sangat valid.

b. Hasil Validasi Oleh Ahli Media

Produk awal video pembelajaran diserahkan kepada ahli validator media untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas dari media yang terdapat dalam produk yang dikembangkan. Ahli validator media penelitian ini adalah Dr. Nurhikmah H, S.Pd.,M.Si. salah satu dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dalam validasi ada dua tahapan validasi pertama hasil penilaian dengan saran yang dimasukkan ke dalam bahan ajar video pembelajaran sehingga dikatakan valid atau direvisi. Setelah dimasukkan revisi dalam video pembelajaran kembali validasi dengan penilaian valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari angket validasi

tersebut maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media video pembelajaran

No	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Tampilan video pembelajaran yang menarik	4
2.	Kesesuaian/ ketetapan gambar pada materi	4
3.	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	3
4.	Ketetapan musik atau lagu pengiring video	3
5.	Kejelasan teks pada video	4
6.	Kualitas gambar pada video	3
7.	Kualitas suara pada video	3
8.	Media video yang disajikan jelas	3
9.	Sistematikan sajian materi	4
10.	Keserasian pemilihan warna background dengan teks dan gambar	4
11.	Kejelasan bahasa yang digunakan	3
12.	Kebakuan penggunaan bahasa	3
Jumlah		41
Rata-rata		85%

Adapun komentar dan saran yang diberikan yaitu, Berdasarkan hasil penelitian yang ada pada tabel 4.4 maka dapat dihitung dengan rumus:

$$V = \frac{41}{48} \times 100\% = 85\%$$

Dari hasil media secara keseluruhan diperoleh hasil persentase 85% nilai termasuk kedalam kriteria sangat valid

c. Tingkat Kepraktisan Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, video pembelajaran mulai di uji coba pada kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak media video pembelajaran yang dikembangkan. Pengumpulan data pada uji coba

Dari hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan diperoleh hasil presentase 88% maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa media video pembelajaran mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia sudah memenuhi kriteria sangat valid.

d. Tingkat Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan

Pada tahap uji coba kelompok besar video pembelajaran ditayangkan kepada 25 peserta didik kelas VI SDN. No 227 Takalar. Uji coba dilakukan guna mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengumpulan data menggunakan kuesioner, dibagikan kepada peserta didik untuk mendapatkan respon mengenai penilaian kualitas video pembelajaran.

Dari hasil uji coba kelompok besar/lapangan secara keseluruhan diperoleh hasil 88% maka berdasarkan kriteria yang ditentukan dapat dijelaskan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks nonfiksi memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah model pengembangan 4D oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I Semmel, Dalam penelitian pengembangan ini fokus utama peneliti yaitu pengembangan produk bahan ajar yang berbentuk video pembelajaran khusus dibuat pada kelas VI sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memperhatikan pokok materi yang dikembangkan dari mata pelajaran tersebut yaitu membahas pada tema 8 mengenai teks non fiksi subtema pertama dan kedua, produk video pembelajaran ini tetap menyesuaikan capaian pembelajaran dengan harapan dapat mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang efisien.

Video pembelajaran ini dikembangkan dengan pendekatan

contextual learning agar peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan pribadi (pengalaman) dan kegiatan sehari-hari kedalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah *Research and Development*.

Tingkat kebutuhan media video pembelajaran, berdasarkan dari observasi awal yang dilakukan peneliti pada sekolah yang menjadi sasaran penelitian dalam satuan pendidikan tersebut belum menggunakan media pembelajaran audio visual dalam proses belajar mengajar.

Sparkol videoscribe merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi, tampilan dalam aplikasi ini berupa video yang berisikan berbagai animasi yang menarik sehingga dapat memunculkan semangat belajar peserta didik. Menurut (Aeir 2014) mengatakan bahwa *Sparkol videoscribe* untuk membuat animasi video yang menarik dalam pengorasian aplikasi diperdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknik, atau desain. Keadaan dari penelitian ini menunjukkan hasil yang sama dari angket analisis kebutuhan dapat

disimpulkan bahwa siswa kelas VI SDN. No 227 Kabupaten Takalar membutuhkan perangkat pembelajaran dalam bentuk video yang berbasis animasi. Maka dari itu, peneliti mengembangkan video pembelajaran karena produk pengembangan ini mampu menenagani kesulitan peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung di dalam ruang kelas.

Mengukur kelayakan serta kepraktisan produk video pembelajaran ini, telah dilakukan dan uji coba yang melibatkan berbagai pihak, dengan hasil yang dicapai yakni produk video pembelajaran yang valid dan praktis berdasarkan dari penilaian tim ahli, peserta didik, dan guru mata pelajaran.

Dalam tahapan validasi oleh ahli media pembelajaran diperoleh kualifikasi sangat baik yang terdiri dari aspek tampilan, aspek pembelajaran. Pertama pada aspek tampilan membahas kualitas tampilan dan desain media, kesesuaian penerapan animasi, ukuran serta jenis huruf yang digunakan. Pada aspek pembelajaran membahas tentang kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Data yang

diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menilai kelayakan media, sedangkan data berupa saran dan komentar digunakan untuk merevisi produk video pembelajaran.

Tahapan validasi berikutnya yaitu validasi isi atau materi oleh ahli Yang diperoleh kualifikasi sangat baik yang melihat pada aspek pembelajaran kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kesesuaian materi, relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, ketetapan judul dan isi materi, keakuratan materi yang disajikan, materi yang dikembangkan secara runtut, penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia, penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan tidak bermakna ganda, hingga keserasian warna dengan teks dan gambar.

Pengembangan produk video pembelajaran pada salah satu satuan pendidikan tepatnya pada lokasi yang bertempat SDN. No 227 Kabupaten Takalar sangat praktis dan sesuai karena dilandasi dari respon guru dan peserta didik yang sangat antusias dan fokus pada produk video pembelajaran yang telah dikembangkan terkhusus pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia, media ini telah berkategori layak digunakan pada sekolah tersebut dikarenakan satuan pendidikan tersebut memiliki fasilitas yang cukup memadai yang dapat menunjang penggunaan berbagai media, salah satunya pada pengembangan video pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka media yang dikembangkan terbukti valid dan praktis karena didasarkan dari hasil kuesioner respon tanggapan dari berbagai pihak yang terlibat yang berda pada kualifikasi sangat baik, sehingga memungkinkan media tersebut digunakan secara berkelanjutan pada sekolah SDN. No 227 Kabupaten Takalar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan video pembelajaran telah melalui tahapan identifikasi kebutuhan peserta didik, berdasarkan hasil analisis kebutuhan mengenai video pembelajaran yang diperoleh melalui angket/kuesioner yang tuliskan

oleh peserta didik berada pada kualifikasi hasil membutuhkan sehingga dari hasil kebutuhan peserta didik peneliti merancang dan mengembangkan produk berupa video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk animasi sehingga menumbuhkan daya tarik bagi peserta didik untuk mempelajari materi.

2. Desain produk yang dikembangkan menyesuaikan KI dan KD mengetahui informasi faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis. Menyampaikan informasi yang diperoleh dengan membaca judul teks nonfiksi dan kemudian menggali informasi teks nonfiksi yang telah ditemukan. Desain videonya menggunakan beragam animasi berbicara, dan terdiri dari beberapa *background* yang berbeda setiap *scene* video terbagi 2 dan masing-masing memiliki durasi empat menit, media ini digunakan untuk 2 kali pertemuan, pendidik hanya perlu menampilkan video pembelajaran sesuai materi

3. Hasil pengujian kevalidan video pembelajaran berbentuk animasi untuk penerapan sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan bersifat valid oleh

validator materi isi dan ahli validator media. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan pada kelas VI SDN. No 227 Kabupaten Takalar layak untuk digunakan karena termasuk dalam kategori valid.

4. Hasil pengujian kepraktisan melalui angket respon peserta didik dan guru pengampuh mata pelajaran Bahasa Indonesia data bahwa respon terhadap video pembelajaran termasuk kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SDN. No 227 Kabupaten Takalar yang telah dikembangkan dan bersifat sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon & dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK.: Sparkol Books
- Aqib, Z. 2013 *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Arief S.Sadiman 2016. *Media Pendidikan Pengembangan dan Manfaatnya* Jakarta: PT. Grafindo

Arsyad Azhar, 2016 *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Pers

Departemen Agama RI 2003. *Memahami Paradigma Baru Pendidikan Nasional dalam UU Sisdiknas, Dirjen Kelembagaan Agama Islam*, Jakarta

Resmini, N. dkk. 2019 *Pembinaan dan pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS

Trim 2014 *Filosofi, Teori, dan Konsep Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar* Uny Karangmayang Yogyakarta