

DESAIN PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBANTU VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR DI KELAS V SD

Rani Fitri Nurhasanah¹, Akhmad Nugraha², Agnestasia Ramadhani Putri³

¹PGSD Kampus Daerah Tasikmalaya Universitas Pendidikan Indonesia

²PGSD Kampus Daerah Tasikmalaya Universitas Pendidikan Indonesia

³PGSD Kampus Daerah Tasikmalaya Universitas Pendidikan Indonesia

¹ranifitrinurhasanah831@upi.edu, ²akhmadnugraha@upi.edu,

³Agnestasiarp@upi.edu

ABSTRACT

Learning media is an important alternative to use in learning, especially in elementary schools. This interactive video media is used as a tool for teaching innovation in learning, especially in the water cycle material, in order to increase students' enthusiasm for learning and motivate students in learning to be more interactive. It is important to develop discussions regarding interactive video media in the world of teaching, so that educators can increase innovations in developing media used in learning activities. This pattern of design and development of interactive video media needs to be implemented well so that educators can review the development, effectiveness and efficiency of learning activities. Therefore, learning about the water cycle in learning can run well.

Keywords: learning, video interaktif, water cycle, desain, elementary school

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salahsatu alternative yang penting digunakan dalam pembelajaran terutama di sekolah dasar. Media video interaktif ini digunakan sebagai alat bantu dalam inovasi ajara didalam pembelajaran terutaama dalam materi siklus air, guna untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan memeotivasi siswa dalam pemebelajaran agar lebih interaktif. Pembahasan mengenai media video interaktif dalam dunia ajar penting untuk dikembangkan, agar pendidik dapat meningkatkan inovasi-inovasi pengembangan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pola desain dan pengembangan media video interaktif ini perlu untuk dilaksanakan dengan baik sehingga pendidik dapat meninjau perkembangan,efektifitas, dan efesien kegiatana pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran siklus air didalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci: pembelajaran, video interaktif, siklus air, desain, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran dalam kehidupan manusia berperan penting, karena pembelajaran ini merupakan sarana

dalam meingkatkan kualitas dalam diri manusia. Pembelajaran merupakan wujud terjadinya suatu proses memperoleh pengetahuan,

penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan siswa oleh usaha pendidik dalam pembelajaran (Hanafy, 2014). Pembelajaran IPA memegang peranan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar karena pengetahuan dan pemahaman siswa akan tergantung pada minat siswa dalam mempelajari pelajaran IPA (Wayana, 2016). Pendidik dalam pengembangan media didalam pembelajaran diusahakan dapat menginovasikan media dengan sebaik mungkin dan dapat menarik minat belajar siswa dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran penting adanya dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. Hal tersebut menjadi salahsatu usaha dalam dunia pendidikan untuk memperbaiki pembelajaran di Indonesia lebih efektif dan efisien. Menurut Magdallena. 2021 (Muhammad, 2023) mengatakan bahwasannya media pembelajaran penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada dasarnya minat belajar itu penting dalam pembelajaran, minat belajar yang

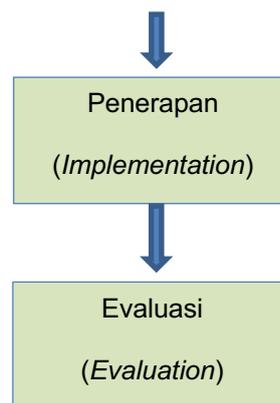
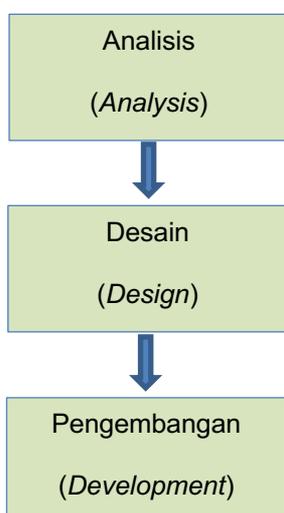
kurang dalam pembelajaran sehingga siswa dalam pembelajaran menjadi kurang semangat atau malas belajar dengan menggunakan metode umum yaitu ceramah. Metode ceramah dalam pembelajaran menjadi salahsatu factor yang tidak menimbulkan interaksi antara siswa dan pendidik dalam pembelajaran (Nuhaya & Asyhari, 2023). Metode ceramah di SDN Deudeul masih umum digunakan dalam pembelajaran sehari-hari. Pentingnya pendidik untuk mengembangkan media ajar yang interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media ajar yang interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar dengan menggunakan media video interaktif.

Media video interaktif merupakan sebuah tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Pengembangan media video interaktif dalam pembelajaran akan baik digunakan karena media tersebut dapat disesuaikan dengan kondisi siswa yang masih tumbuh kembang dalam dunia teknologi yang berkembang pesat dalam kehidupan saat ini. Video interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran

sebagai alat bantu pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Kelebihan dari video interaktif ini dikarenakan mudah digunakan, dapat menarik perhatian siswa, pembelajaran menjadi tidak monoton, dan lebih menyenangkan (Niswa, 2012).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengembangan model ADDIE ini menggambarkan pengembangan yang sistematis untuk pembelajaran. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yang mana dalam lima tahapan tersebut tidak bisa diurutkan secara acak karena model tersebut sudah terurut secara sistematis dan terstruktur dalam pengaplikasiannya (Sugiyono, 2015).



Sumber: (Sugiyono, 2015)

Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Peneliti dalam pengembangan hanya akan sampai pada tahapan *development* (pengembangan), karena waktu yang sedikit dalam penelitian ini. Model ADDIE ini peneliti gunakan dalam sarana desain pengembangan media ajar video interaktif.

Berikut tahapan dalam pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, diantaranya:

a. Analisis (analysis)

Tahapan ini mengkaji kebutuhan-kebutuhan perkembangan dalam pembelajaran yang dikembangkan. Dalam tahapan ini menentukan kompetensi dasar dengan konten yang akan diangkat berdasarkan kurikulum yang berlaku melalui dokumen kebijakan maupun buku pembelajaran dan analisis hasil

belajar siswa pada materi pelajaran IPA khususnya pada materi siklus air. Selain itu dalam tahapan ini mengkaji lingkungan, karakteristik, dan keadaan serta kondisi kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media ajar apa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Design (desain)

Dalam tahap desain ini mencakup pembuatan suatu rancangan yang berkaitan dengan bagaimana suatu bahan ajar akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, sehingga dapat menghasilkan desain media yang akan dirancang selanjutnya.

c. Development (pengembangan)

Setelah tahapan desain dilakukan atau dirancang dengan baik dengan menghasilkan video interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan media yang interaktif. Pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan struktur dan sistematika rancangan yang telah di susun pada tahapan sebelumnya.

d. Implementation (implementasi)

Pada tahapan ini video interaktif yang telah melalui tahapan-tahapan sebelumnya yang sudah siap untuk digunakan dalam uji coba yang

dilakukan di lapangan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam tahapan implementasi ini dilakukan di kelas V dengan materi siklus air pada semester 2. Dengan materi siklus air ini menggunakan media video interaktif bertujuan untuk melihat ketertarikan siswa dalam pembelajaran, efektifitas, dan interaktif siswa dalam pembelajaran menggunakan media tersebut.

e. Evaluation (evaluasi)

Evaluasi adalah suatu proses produk yang dikembangkan dan sesuai dengan suatu kebutuhan yang diharapkan (Purnamasari, N. L. 2019). Setelah dilakukannya tahapan implementasi dalam tahapan sebelumnya diperlukannya evaluasi dari hasil implementasiannya. Evaluasi ini sebagai serangkaian proses tahapan pengembangan yang telah dikembangkan berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang dilakukan diantaranya, *analysis* (analisis), *design* (rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tujuan dalam

penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media ajar yang digunakan didalam pembelajaran dengan materi siklus air.

Pertama yang dilakukan dalam tahapan ini yaitu analisis, dalam tahapan analisis ini peneliti mengidentifikasi masalah yang terdapat dilingkungan tempat penelitian tersebut terutama masalah tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA dengan materi siklus air. Pendidik dalam pembelajaran IPA dengan materi siklus air ini masih menggunakan media yang umum berupa buku paket dan metode ceramah. Sedangkan dalam penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran IPA dengan materi siklus air ini dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran terutama dalam materi siklus air, dengan adanya pengembangan media berupa video interaktif ini pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan lebih menarik. Sebagaimana dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) Media pembelajaran penting dalam keefektivitasan suatu proses

pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran penting dalam keaktivitasan suatu proses pembelajaran yang mana bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

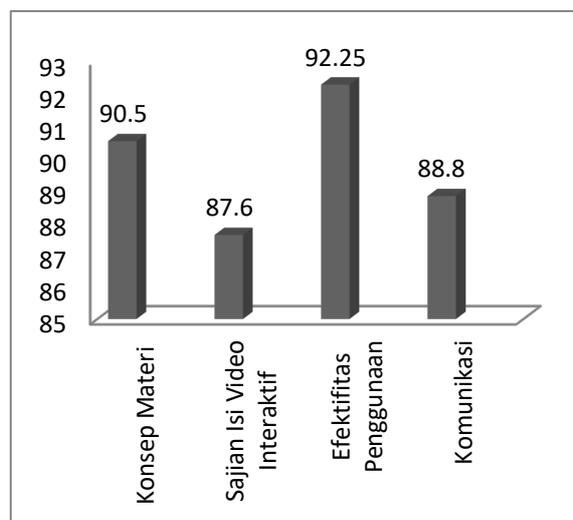
Siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar kurang dalam menunjukkan minat belajarnya. Sebagaimana dari hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwasannya siswa sulit mengerti atau memahami materi ajar dalam pembelajaran IPA terutama dalam materi siklus air. Materi ajar dalam pembelajaran IPA memuat kosakata yang asing ditelinga siswa dan materi yang disampaikan itu diperlukannya contoh yang kuat untuk memaksimalkan pemahaman siswa terutama dalam pembelajaran IPA. Faktor lain yang menghambat pembelajaran itu ialah kurangnya inovasi dari pendidik dalam pengembangan media ajar dalam pembelajaran. Salahsatu media yang dapat digunakan dalam sarana pengembangan pembelajaran yang dapat efisien dan efektif yaitu dengan video interaktif (Nuriah, 2021).

Penggunaan media ajara dalam pembelajaran menjadi salahsatu faktor pendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi siswa dalam pembelajaran. Pengembangan media juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan menyesuaikan dengan perkembangan era globalisasi saat ini. Salahsatu pendukung dan pengembangan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran itu salahsatunya mengembangkan media berupa media video interaktif. Pentingnya inovasi pendidik dalam pengembangan media yang digunakan dalam pemebelajaran. Dalam sarana pengembangan yang dikembangkan oleh peneliti menganalisis terlebih dahulu kondisi media video interaktif mengenai materi siklus air dalam pembelajaran IPA yang memeungkinkan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya tahapan rancangan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif mengenai materi siklus air, dalam rancangan ini dilakukan setelah melalui tahapan analisis yang telah dilakukan mengenai materii yang

nantinya akan dijadiakan topic dalam pengembangan.

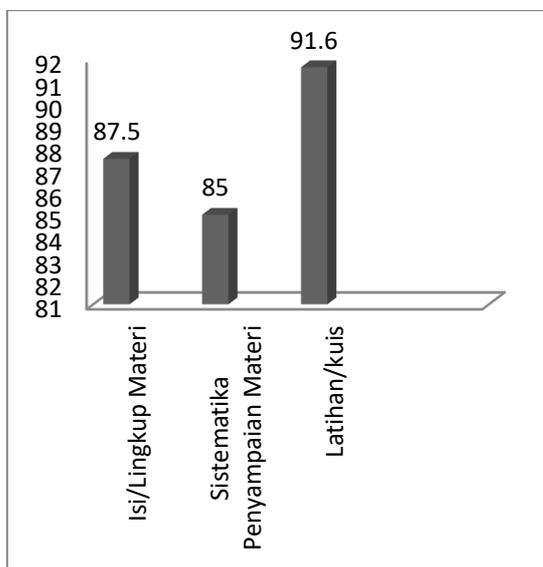
Setelah selesai tahapan rancangan dilanjutkan ke tahapan pengembangan. Pengembangan video interaktif mengenai materi siklus air dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar ini emnggunakan *Klnemaster*. Dalam tahapan pengembangan ini dilakukan validasi yang meilibatkan tiga validator dalam memvalidasi medi yan dikembangkan, validasi yang dilakukan itu validasi pedagogis, validasi materi, dan validasi media.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Pedagogis

Dilihat dari aspek-aspek yang tertera didalam gerafit pada gambar 4.7 bahwasannya konsep materi siklus air menunjukan hasil 90,5% dengan kriteria “sangat layak”. Aspek

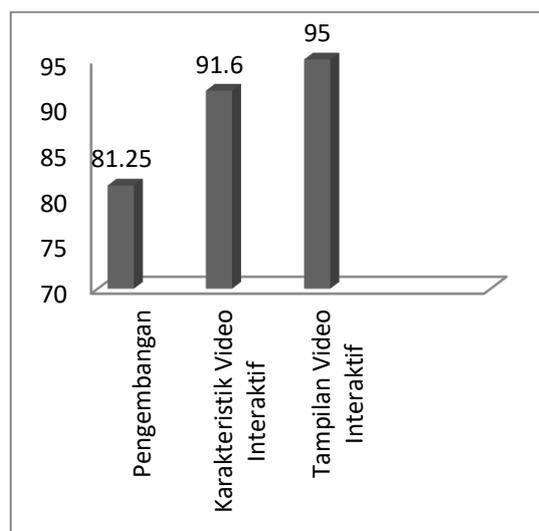
sajian isi video interaktif menunjukkan hasil 87,6% dengan kriteria “sangat layak”. Aspek efektifitas penggunaan menunjukkan hasil 92,25% dengan kriteria “sangat layak”. Aspek komunikasi didalam validasi media menunjukkan 88,8% dengan kriteria “sangat layak”. Rata-rata dari hasil tersebut menunjukan 89,79% dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, hasil dari validasi pedagogis dengan media video interaktif ini dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pengimplementasian penelitian di sekolah dasar. Validasi berikutnya yaitu validasi materi sebagai berikut:



Gambar 3. Garfik Hasil Validasi Materi

Dilihat dari aspek-aspek yang tertera didalam gerafik pada gambar 4.8 isi/lingkup materi menunjukan hasil 87,5% dengan kriteria “sangat layak”.

Aspek sistematika penyampaian materi menunjukan hasil 85% dengan kriteria “sangat layak”. Aspek latihan/kuis menunjukan hasil 91,6% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan Rata-rata dari hasil tersebut menunjukan 88,03% dengan katergori “sangat layak”. Dengan demikian, hasil dari validasi ahli materi dengan media video interaktif ini dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pengimplementasian penelitian di sekolah dasar. Validasi berikutnya yaitu validasi media sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Media

Dilihat dari aspek-aspek yang tertera didalam gerafik pada gambar 4.9 pengembangan menunjukan hasil 81,25% dengan kriteria “sangat layak”. Aspek karakteristik video interaktif menunjukan hasil 91,6% dengan kriteria “sangat layak”. Aspek

tampilan video interaktif menunjukkan hasil 95% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan Rata-rata dari hasil tersebut menunjukkan 89,28% dengan kategori “sangat layak”. Dengan demikian, hasil dari validasi ahli media dengan media video interaktif ini dapat dinyatakan sangat layak digunakan dalam pengimplementasian penelitian di sekolah dasar.

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan pada materi siklus air menggunakan model ADDIE, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ketersediaan media video interaktif di sekolah dasar itu masih belum tersedia. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih berupa buku ajar disertai dengan metode ceramah dalam pembelajaran.
2. Perancangan media video interaktif ini dilaksanakan

berdasarkan dengan hasil dari analisis yang telah dilaksanakan. Dalam perancangan media video interaktif terdapat komponen-komponen yang perlu diperhatikan yaitu tampilan awal, isi materi, teks, audi, gambar, animasi, interaktifitas, dan latihan atau kuis.

3. Pengembangan media video interaktif menggunakan *Kinemaster*. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator pedagogis, validator materi, dan validator ahli media didapatkan hasil bahwasannya media video interaktif sangat layak untuk digunakan.
4. Implementasi penggunaan video interaktif dilaksanakan satu kali dengan jumlah partisipan 20 siswa. Hasil respon siswa setelah menggunakan video interaktif pada uji coba menunjukkan respon dengan kategori “Sangat Layak”.
5. Berdasarkan hasil evaluasi dari tahapan analisis sampai implementasi media video interaktif materi siklus air yang sudah dikembangkan dinyatakan sangat layak dan

mendapat respon yang baik dari penggunaanya.

media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.

DAFTAR PUSTAKA

Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Niswa, A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermediaflash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.

Nuhaya, N., & Asyhari, A. (2023). Pengaruh Video Interaktif Berbasis Masalah Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(3), 201-210.

Widiana, I. W. (2016). Pengembangan asesmen proyek dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 147-157.

Nurhakim, A. M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android pada Materi Bangun Ruang untuk Pembelajaran Matematika di Kelas VI Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Nuriah, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. Universitas Islam Negri Intan Lampung

PURNAMASARI, N. L. (2019). Metode Addie pada pengembangan