

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BUDAYA 5S
(SENYUM, SALAM, SAPA, SOPAN, DAN SANTUN)
UNTUK PENGURUS OSIS SMAN 5 ENREKANG**

Syahrul Gunawan¹, Citra Rosalyn Anwar², Merrisa Monoarfa³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar

¹Syahrulgunawanhkyck@gmail.com, ²citra.rosalyn.anwar@unm.ac.id,

³merrisa@unm.ac.id

ABSTRACT

This study developed a 5S Culture learning video on OSIS SMAN 5 Enrekang. The purpose of this study was to 1) determine the level of need for learning video media, 2) design learning video media, 3) determine the validation of learning video media, 4) determine the practicality of learning video media. The approach used in this study is development (R&D) with the development model used, namely ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). The data sources in this study were 30 students, 1 instructor, and 2 validators consisting of material/content validators and media validators. Data collection techniques were in the form of questionnaires. Data analysis techniques used qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis in the form of needs identification questionnaires, material/content validation questionnaires, media validation questionnaires, small group trial questionnaires, large group/field trial questionnaires, OSIS SMAN 5 Enrekang instructor assumption questionnaires. The results of the study showed that the results obtained from the identification of the level of student needs were in the qualification of being quite needed. 2) The results obtained from the validation of material/content experts were in the qualification of being very valid and the validation of media experts were in the qualification of being very valid. 4) To test the level of practicality of the product, small group trials, large group trials and supervisor responses were conducted. From the three trials, the results obtained were very good qualifications.

Keywords: development, learning videos, OSIS SMAN 5 Enrekang

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran Budaya 5S pada OSIS SMAN 5 Enrekang, Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) mengetahui tingkat kebutuhan media video pembelajaran, 2) mendesain media video pembelajaran, 3) mengetahui validasi media video pembelajaran, 4) mengetahui kepraktisan media video pembelajaran. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pengembangan (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Sumber data dalam penelitian ini yaitu 30 orang siswa, 1 orang pembina, dan 2 orang validator yang terdiri dari validator materi/isi dan validator media. Teknik pengumpulan data berupa

angket. Teknik analisis data menggunakan Analisis deskriptif kualitatif dan Analisis Deskriptif Kuantitatif berupa angke identifikasi kebutuhan, angket validasi materi/isi, angket validasi media, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar/lapangan, angket anggapan Pembina OSIS SMAN 5 Enrekang. Hasil penelitian menunjukkan Hasil yang diperoleh dari identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kualifikas cukup dibutuhkan.. 2) Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi/isi berada pada kualifikasi sangat valid dan validasi ahli media berada pada kualifikasi sangat valid. 4) untuk menguji tingkat kepraktisan produk, dilakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan tanggapan pembina. Dari ketiga uji coba tersebut, diperoleh hasil kualifikasi sangat baik.

Kata Kunci: pengembangan, video pembelajaran, OSIS SMAN 5 Enrekang

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang amat penting bagi manusia dalam segala aspek kehidupannya. Pendidikan memberi pengaruh yang besar bagi manusia agar mampu bertahan hidup dengan membangun interaksi yang baik dengan sesamanya sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi dengan mudah. Idealnya, pendidikan sudah diberikan sejak dini supaya nilai yang ada di dalam pendidikan tersebut semakin mudah diterapkan diusia dewasa.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 ayat (1) tentang Sistem Dasar, Fungsi dan Tujuan, yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat di atas pendidikan sangat diperlukan untuk mengembangkan kreatifitas, karakter, dan skill peserta didik karena pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab di dalam sekolah dan di luar sekolah.

S. Nasution (Sujana dkk, 2019:29-39.) menyatakan bahwa pada dasarnya setiap sekolah mendidik anak agar menjadi anggota masyarakat yang berguna. Namun, pendidikan di sekolah sering kurang relevan dengan kehidupan masyarakat. Apa yang dipelajari hanya memenuhi kepentingan sekolah bukan membantu totalitas anak didik agar hidup lebih efektif dalam masyarakat.

Pendidikan sering sekali mendapatkan permasalahan seperti dalam proses pembelajaran, Peserta didik selalu diberikan teori saja dalam pembelajaran tersebut. Sedangkan peserta didik saat ini banyak yang sudah jenuh dengan cara itu Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses

belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Arsyad & Azhar. (2011) . media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang memiliki tujuan yang instruksional yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan apalagi pada proses pembelajaran, karena dengan memperadakan media pembelajaran peserta didik akan termotivasi dan memberikan dorongan tersendiri bagi peserta didik.

Media pembelajaran video adalah media yang mampu menampilkan gambar dan suara secara bersamaan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik atau bisa dikatakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Cheppy Riyana (Suardika dkk, 2016:93-101) “Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual

yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.”

Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang memiliki manfaat bagi dunia pendidikan sehingga patut dipertimbangkan untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran agar Peserta didik lebih mudah dalam menangkap dan memahami setiap materi atau sumber-sumber belajar yang tersedia.

OSIS merupakan suatu organisasi semua siswa, dimana semua siswa pasti memiliki aspirasi-aspirasi dan kreativitas-kreativitas, sehingga OSIS sebagai suatu organisasi yang mawadahi hal-hal tersebut yang ada di suatu sekolah, Kegiatan yang diselenggarakan OSIS merupakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan kesiswaan. Toni & Indra Anggrio (2019:70) Mengatakan bahwa organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) mempunyai peranan yang penting dalam membentuk karakter yang baik dari

siswa melalui kegiatan yang dilaksanakan yaitu Classmeeting, Musyawarah Perwakilan, Masa Perkenalan Lingkungan Sekolah dan Latihan Dasar Kepemimpinan. Keempat kegiatan OSIS tersebut juga dapat merubah karakter siswa yang semula kurang disiplin menjadi disiplin, lebih tertip, bertanggung jawab mengerjakan tugas, lebih peduli terhadap teman, lebih kritis dan percaya diri dalam menyatakan pendapat di depan kelas maupun didepan umum, mampu bekerjasama dengan baik dan hormat kepada guru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa organisasi siswa intra sekolah (OSIS) adalah organisasi atau lembaga yang tepat untuk mengembangkan pendidikan karakter sehingga seperti yang dikatakan di atas kegiatan OSIS dapat membentuk karakter siswa di sekolah tersebut seperti pada kegiatan Masa orientasi peserta didik (MOPD) atau masa orientasi siswa (MOS). Disitu peserta didik baru dapat mengembangkan pendidikan karakter seperti percaya diri, kreatif dan inovatif, mandiri, bertanggung jawab, menepati janji, berinisiatif, disiplin, visioner, pengabdian/dedikatif, bersemangat dan demokratis.

Pendidikan karakter adalah suatu usaha manusia secara sadar untuk mendidik dan mengimplementasikan nilai-nilai moral dan etika kearah yang lebih baik sehingga menciptakan karakter individu yang yang bermanfaat bagi diri sendiri. Samani & Hariyanto dalam (Putra, dkk: 2022:360) menyatakan bahwa pendidikan karakter mempunyai tujuan penanaman nilai dalam diri seseorang dan pembaruan tata kehidupan yang lebih menghargai kebebasan individu. Selain itu, pendidikan karakter bertujuan meningkatkan mutu penyelenggaraan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia secara utuh, terpadu, dan seimbang sesuai dengan standar kompetensinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha manusia secara sadar serta terencana bertujuan untuk membangun moral moral dan etika sehingga membangun pemikiran yang lebih baik untuk diimplementasikan ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 5 Enrekang diperoleh informasi bahwa

pendidikan karakter seperti budaya 5S masih sangat perlu dikembangkan di sekolah itu . dari hasil wawancara peneliti kepada pembina OSIS bahwa pendidikan karakter masih sangat diperlukan untuk disosialisasikan dan diberikan kepada peserta didik khususnya pada OSIS SMAN 5 Enrekang, kemudian peneliti juga melakukan observasi dengan cara memberikan angket/kuesieoner melalui *Googleform* yang dibagikan kepada pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang berdasarkan izin dari kepala sekolah maupun kepada pembina OSIS di SMAN 5 Enrekang pada hari/tanggal Kamis 22 September 2022.

Masalah yang ditemukan oleh peneliti dalam Observasi yaitu budaya 5S ini sudah lama diprogramkan di sekolah namun masih terdapat peserta didik yang belum taat akan program tersebut, sehingga dengan masih adanya siswa yang masih tidak taat dengan aturan sekolah seperti sopan, santun dan lain-lain. dikarenakan sosialisasinya kurang menarik.

Dari hasil observasi kepada peserta didik khususnya pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang pendidikan karakter pernah disosialisasikan atau

diajarkan kepada mereka namun karena metode ceramah yang digunakan kurang efektif karena tidak menggunakan media kepada peserta didik sehingga mereka jenuh akan itu, sehingga peneliti memberikan pilihan media pembelajaran untuk dipakai untuk menyampaikan pembelajaran pendidikan karakter tersebut, dan setelah melakukan observasi peserta didik/pengurus sebanyak 75% pengurus/anggota OSIS SMAN 5 Enrekang lebih tertarik kepada video pembelajaran dari media lainnya (misalnya buku, komik dan lain-lain) untuk menjadi media untuk mengembangkan pengetahuan mereka tentang pendidikan karakter, beberapa dari peserta didik mengatakan bahwa video pembelajaran adalah media pembelajaran yang bersifat modern sehingga mengundang daya tarik tersendiri bagi khalayak ramai, materi yang disampaikan pun dapat dengan mudah dipahami dan diterapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul "Pengembangan video pembelajaran Budaya 5S Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun untuk Pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang"

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (analysis, design, development, implementation dan evaluation). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 September 2023. Penelitian ini berlokasi di SMAN 5 Enrekang Kabupaten Enrekang. Adapun subjek pada penelitian ini adalah 2 orang ahli validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli isi materi pembelajaran serta peserta didik/anggota OSIS SMAN 5 Enrekang berjumlah 30 orang. Dan objek penelitian yang diteliti adalah pengembangan Video pembelajaran di OSIS SMAN 5 Enrekang. Adapun prosedur pengembangan dibagi dalam lima tahap yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Development* (mengembangkan), *Produksi media*, *Validasi produk*, *Uji coba produk*, dan yang terakhir *Implementation* (implementasi). Adapun instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yakni angket. Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik Analisis deskriptif kualitatif dan analisis statik deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tingkat kebutuhan media pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian awal pembelajaran pendidikan karakter sudah sering dilakukan namun dengan menggunakan metode cerama atau teori siswa jenuh untuk proses pembelajaran sehingga siswa dalam hal ini adalah pengurus OSIS membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Menurut Cheppy Riyana (Suardika dkk, 2016:93-101) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, sesuai dengan kondisi penelitian bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan dalam belajar serta menarik dan tidak membosankan. Media video sangat bermanfaat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membantu

meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran siswa karena dengan video pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan semangat untuk belajar.

2. Desain Media video pembelajaran

Pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis Video peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video yang dirancang dengan tahap-pertahap. Pengembangan media ini dilakukan dalam prosedur model pengembangan ADDIE (*Analysfis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Materi dalam media yang akan didesain oleh peneliti merupakan pendidikan karakter yaitu Budaya 5S untuk meningkatkan pengetahuan pendidikan karakter OSIS SMAN 5 Enrekang.

Pada tahap proses pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa faktor pendukung yang melatar belakangi perkembangan produk media pembelajaran dikumpulkan melalui angket analisis kebutuhan yang dilakukan secara online di OSIS SMAN 5 Enrekang.

Pengembangan media video pembelajaran ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi editing diantaranya Capcut, Canva, Filmora dengan mendesain video pembelajaran. Adapun tahapnya terdiri dari menyiapkan materi, melakukan take video, menentukan dan mencari objek-objek yang akan dimasukkan ke dalam media video pembelajaran berupa gambar, video, animasi, dan penambahan *background* pada awal dan akhir video.

Media video pembelajaran ini sangat bermanfaat penting bagi pembelajaran pada siswa, seperti yang dikemukakan oleh Mahadewi (Wisada dkk, 2019:140-146). Media video pembelajaran berisi bahan yang telah disusun dalam satu format sajian dengan unsur visual yang dilengkapi dengan unsur audio". Selain itu keunggulan dari video pembelajaran, yaitu 1) Mampu menyajikan unsur warna, bunyi, gerakan, dan suatu proses dengan jelas, dan 2) Dapat mengkoordinasikan penggunaan berbagai media yang lain dengan baik seperti film, foto, slide, dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah

dipahami siswa, metode pengajaran lebih bervariasi dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Adapun dalam penelitian ini yaitu: 1) Media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti dapat memudahkan pembina OSIS dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam hal ini pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang memahami materi yang diajarkan. 2) Penerapan media video pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan karakter dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar karena media video pembelajaran yang dikembangkan menarik atensi peserta didik. 3) Video pembelajaran salah satu media yang diminati dalam proses pembelajaran, karena video pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat memunculkan semangat belajar, berfikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa. 4) Tanggapan peserta didik mengenai media video pembelajaran yang dikembangkan peneliti sangat baik dan materi yang terdapat dalam media video pembelajaran memberikan

pengetahuan yang bermanfaat. 5) pengurus OSIS lebih tertarik dengan media pembelajaran yang tidak membosankan dan menonton, salah satunya video pembelajaran, maka dari itu peneliti mengembangkan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

3. Tingkat validasi / kepraktisan media video pembelajaran

Untuk menghasilkan media video pembelajaran budaya 5S yang berkualitas, maka perlu dilakukan penetapan kriteria hasil pengembangan produk seperti penilaian kelayakan produk yang diukur dengan kevalidan. Kevalidan dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan validasi kelayakan berupa penilaian saran dan masukan tersebut yang diperoleh dari kedua validator. Kemudian setelah itu saran dan masukan tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media pembelajaran sehingga media video pembelajaran dinyatakan valid digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian berupa angket serta memberikan komentar dan saran.

Berdasarkan data yang diperoleh dalam proses

pengembangan video pembelajaran budaya 5S dapat diketahui bahwa produk media video pembelajaran ini dinyatakan dapat dilakukan uji kepraktisan pada pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang. Data yang diperoleh pada saat proses validasi oleh ahli media yang telah dikonversi dengan tabel konversi berada pada kualitas valid, adapun aspek yang dinilai yaitu terdapat tujuan pendidikan karakter, kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan, masalah yang disajikan merupakan masalah yang autentik, materi yang disajikan sesuai dengan pokok pembahasan, penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas, bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami, dan materi yang terdapat dalam media video pembelajaran memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi peserta didik.

Berdasarkan fakta di atas sejalan dengan pendapat Menurut Ibrahim (Yuanta & Friendha : 2020:92) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa sehingga terjadi interaksi mengajar tertentu. Sehingga dengan

video pembelajaran materi yang ada tersampaikan dengan baik.

Hal tersebut tidak lepas dari produk media video pembelajaran Budaya 5S ini memudahkan pengurus OSIS dalam memahami apa yang tersampaikan dalam video pembelajaran ini, seperti yang dikatakan oleh Cecep (Utomo dkk, 2018:68-76) Video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Menurut penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran Budaya 5S yang dikembangkan telah dikategorikan layak dan sangat *valid* berdasarkan ahli materi/isi, sehingga media video pembelajaran Budaya 5S dapat digunakan.

Data yang diperoleh berupa skor yang digunakan untuk menentukan validasi produk materi video pembelajaran, sedangkan data komentar dan saran digunakan untuk merevisi produk hasil materi video pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pengembangan media video pembelajaran Budaya 5S dapat diketahui bahwa produk media video pembelajaran Budaya 5S. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi oleh ahli media yang telah dikonversi dengan tabel konversi berada pada kualifikasi *valid* adapun aspek yang dinilai yaitu memiliki intro yang menarik, pemilihan tulisan (*font*) mudah dibaca, kesesuaian *background* terhadap materi yang disajikan, kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran budaya 5S, video edukasi praktis digunakan dalam pembelajaran pembelajaran pendidikan karakter budaya 5S, pemilihan warna desain yang menarik, ilustrasi gambar sesuai dengan isi materi, kejelasan audio.

Pendapat di atas sependapat dengan Sudiarta & Sandra (2016) yaitu kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat siswa lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang tertata dengan sebaik mungkin juga memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya tentang konsep.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran Budaya 5S yang dikembangkan telah dikategorikan *valid*/ layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, selain itu, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa tidak akan merasa bosan untuk belajar.

4. Tingkat kepraktisan media video pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh pada pengembangan video pembelajaran, diketahui bahwa produk ini nyatakan praktis, hal ini dapat dilihat dari hasil uji coba yang telah dilakukan kepada pengurus OSIS dan pembina terhadap media pembelajaran Budaya 5S. Dengan aspek penilaian yaitu tampilan fisik video pembelajaran, kesesuaian jenis huruf dalam video pembelajaran, kesesuaian *music* dan *sound effect* pada materi, kejelasan narasi pada video pembelajaran, video pembelajaran ini memberikan edukasi tentang budaya 5S, video pembelajaran mudah diakses, video yang disajikan jelas, tampilan video menarik. Kualifikasi jawaban berada pada kategori baik. Dengan demikian media video pembelajaran

Budaya 5S dapat mengurangi rasa bosan dan dapat meningkatkan minat belajar serta media tersebut bisa digunakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Smaldino (Yuanta:2020:93) 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 membawa pesan untuk suatu pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan video pembelajaran membantu minat siswa karena bisa membuat mereka tertarik dalam belajar, dengan media siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi untuk senantiasa belajar.

Kelebihan yang dimiliki video pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti yaitu dapat digunakan secara berulang-ulang dan bisa digunakan kapan dan dimanapun, bisa digunakan di berbagai perangkat seperti Laptop,

TV, LCD, HP dan lain-lain, media video pembelajaran ini menarik karena terdapat tampilan yang menarik serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, video pembelajaran yang dikembangkan peneliti juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan yang dimiliki oleh produk ini yaitu untuk menggunakannya harus menggunakan media yang menggunakan listrik seperti TV, LCD, dan lain-lain untuk menampilkan video pembelajaran tersebut.

Selain itu, dalam mengembangkan produk media pembelajaran ini, peneliti banyak mengalami kendala, dari awal proses pengembangan hingga selesainya produk media pembelajaran dapat terselesaikan dengan baik.

E. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa (1) Hasil analisis kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran yang diperoleh melalui angket/kuesioner yang diisi oleh Pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang yang diperoleh cukup dibutuhkan, sehingga dari hasil analisis kebutuhan

siswa peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran budaya 5S untuk meningkatkan pengetahuan pendidikan karakter bagi pengurus OSIS SMAN 5 Enrekang; (2) Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan video pembelajaran, Desain media video pembelajaran terdiri atas teks, gambar, animasi, video, narasi, dan backsound dan audio. Media video ini dapat diakses secara offline. Bagian awal tampilan menampilkan isu dan masalah pendidikan karakter yang terjadi di Indonesia, kemudian menampilkan perkenalan budaya 5S (senyum, salam, sapa, sopan dan santun). bagian perkenalan pendidikan karakter/profil pelajar Pancasila memiliki durasi 7 menit, kemudian pada bagian perkenalan budaya 5S memiliki durasi 20 menit dan masing-masing terbagi 5 menit. Bagian awal tampilan menampilkan isu dan masalah pendidikan karakter yang terjadi di Indonesia, kemudian menampilkan perkenalan budaya 5S (senyum, salam, sapa, sopan dan santun); dan (3) Hasil validasi ahli media dan ahli materi/isi mengenai media video pembelajaran memenuhi

kriteria sangat baik dengan keterangan tidak perlu revisi. Sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang valid. Artinya media video pembelajaran layak digunakan pada proses pembelajaran. Kepraktisan media video pembelajaran dilihat berdasarkan dari hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil kelompok kecil berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi sangat baik, dan hasil tanggapan pembina OSIS SMAN 5 Enrekang berada pada kualifikasi sangat baik. Maka media video pembelajaran dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada
- Putra, Nanda Lega Jaya, Mutiara Hafidzah Wahyudianto, and Mawah Nurba Aini. (2022). Strategi Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Sekolah Menengah Atas di Bekasi. *Jurnal Citizenship Virtues* 2(2) 359-363.
- Suardika, I. Kadek. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berlandaskan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* 2(2) 93-101.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh model blended learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 49(2), 48-58.
- Sujana, I. Wayan Cong. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar* 4(1) 29-39.
- Toni, Indra Anggrio. (2019). Peranan Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) Dalam Memebentuk Karakter Siswa Di Smk Negeri 2 Salatiga. *Satya Widya* 35(1) 54-61
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utomo AY, Ratnawati D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian Di Smk. *Taman Vokasi*. 6(1) 68. doi:10.30738/jtvok.v6i1.2839
- Wisada, Putu Darma, and I. Komang Sudarma. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology* 3(3) 140-146.
- Yuanta, Friendha. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(2) 91-100.