

Pengembangan Media Video Scribe pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojorot 4 Kota Kediri

Yuda Agung Prasetyo¹, Kukuh Andri Aka², Nurita Primasatya³

^{1,2,3} Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No.76, Mojorot, Kota Kediri, Jawa Timur
yudhakaseno@gmail.com

Abstrack

This research is motivated by the results of observations made in class V SDN MOJOROT 4 Kediri City, and the absence of learning media that can increase students' learning motivation, because in the learning process teachers tend to teach learning only theoretically and concepts. Abstract concepts. So that students get bored easily and find it difficult to understand the material presented by the teacher during the learning process. With the existence of this video scribe learning media, it is hoped that the teacher will be able to increase the learning motivation of elementary school students. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of using video scribe media on food chain materials for class V students. This research is a development study using the ADDIE model. The ADDIE model consists of 5 stages, namely the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The data collection instruments used were material expert validation sheets, medical experts, teacher practicality questionnaires, student effectiveness questionnaires and written tests / evaluation questions. Data from the validation of questionnaires and written tests/evaluation questions used a Likert scale. The results of the research on the development of video scribe media are (1) the video scribe media is said to be valid by obtaining a percentage of 90% material experts. While the results of media experts are 81%. (2) the video scribe media is said to be practical by obtaining results from teacher questionnaires of 92.5% and student response questionnaires of 93%. (3) the video scribe media is said to be effective after a limited trial by giving post-test questions to get 80% results so that the video scribe media can be said to be effective to use.

Keywords: Media, Video Scribe, Food Chain

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan pada kelas V SDN MOJOROT 4 Kota Kediri, dan belum adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam proses pembelajaran pembelajaran guru cenderung mengajarkan pembelajaran secara teoritis dan konsepnya saja. Konsep-konsep yang abstrak. Sehingga siswa mudah bosan dan sulit memahami materi yang disampaikan guru saat proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran video scribe ini diharapkan guru mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan menggunakan media video scribe pada materi rantai makanan untuk siswa kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, angket kepraktisan guru, angket keefektifan siswa dan tes tulis /soal evaluasi. Data hasil validasi angket dan tes tulis/soal evaluasi menggunakan skala likert. Hasil dari penelitian pengembangan media video scribe adalah (1) media video scribe dikatakan valid dengan memperoleh presentase dari ahli materi 90%. Sedangkan hasil dari ahli media 81%. (2) media video scribe dikatakan praktis dengan memperoleh hasil dari angket guru sebesar 92,5% dan angket respon siswa sebesar 93%. (3) media video scribe dikatakan efektif setelah di uji coba terbatas dengan memberikan soal post-test memperoleh hasil 80% sehingga media video scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Kata kunci : Media, Video Scribe, Rantai Makanan

Copyright (c) 2022 Yuda Agung Prasetyo, Kukuh Andri Aka, Nurita Primasatya

Corresponding author: Yuda Agung Prasetyo

Email Address: yudhakaseno@gmail.com (Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Jawa Barat)

Received 20 December 2022, Accepted 26 December 2022, Published 30 December 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang paling mendasar dalam kehidupan kita, karena pendidikan adalah salah satu upaya yang dilakukan secara dasar dan terencana untuk mengembangkan manusia Indonesia sepenuhnya agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab. Sebagaimana menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu menggunakan media belajar yang menarik hal itu sesuai dengan pendapat (Wulandari, 2018:78) Media merupakan suatu perantara yang memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar adalah media video scribe sesuai dengan pendapat (Hudhana 2019) “Videoscribe merupakan salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video pembelajaran yang berkesan.

Dalam suatu pembelajaran siswa dapat memahami materi yang diajarkan guru dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari mereka. Berdasarkan hasil observasi pada bulan juni 2022 yang dilakukan peneliti di SDN MOJOROT 4 Kota Kediri diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru cenderung mengajarkan pembelajaran secara teoritis dan konsepnya saja. Konsep-konsep yang abstrak. Permasalahannya adalah guru belum memiliki kapasitas untuk merancang media pembelajaran, guru hanya meminta siswa untuk mempelajari materi yang diberikan tanpa menggunakan sumber lain sehingga membuat proses pembelajaran tidak maksimal. Dalam mata pelajaran IPA materi rantai makanan guru hanya menjelaskan teori-teorinya saja sehingga saat pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung mengobrol dan bermain sendiri dengan peserta didik lain, sehingga peserta didik mudah lupa dengan apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka media pembelajaran yang menarik dapat mendukung proses pembelajaran berlangsung yaitu media video scribe. Karena media Videoscribe merupakan sesuatu yang dapat membantu seseorang untuk membuat video yang menarik dan berkesan. Videoscribe juga salah satu terobosan di dunia media yang digunakan untuk membuat suatu video yang berkesan. Videoscribe menggunakan beberapa macam media yang digabungkan menjadi sebuah video yang menarik seperti gambar, suara, tulisan, dan animasi. Media video scribe yang akan peneliti kembangkan nantinya dapat memenuhi kebutuhan siswa seperti media video yang sebelumnya hanya terdapat tulisan, maka nantinya peneliti membuat dengan desain yang lebih menarik, tulisan yang menarik, memberi gambar yang jelas dan sesuai, memberikan suara serta menambahkan animasi-animasi menarik untuk ditonton dan dipelajari. Serta dengan adanya penambahan contoh-contoh dari rantai makanan hal itu dapat mendorong siswa untuk menemukan

pengetahuannya sendiri. Penambahan kontekstual sebagai basis dalam pembuatan media video scribe diharapkan mampu memotivasi siswa untuk memahami materi yang tidak menjelaskan teori saja namun juga mampu menghubungkan dalam kehidupan nyata mereka. Materi rantai makanan adalah materi kelas V SDN Mojorot 4 Kota Kediri yang dipelajari siswa pada semester genap/II. Membahas tentang rantai makanan, contoh ekosistem daratan dan ekosistem perairan. Materi rantai makanan dalam video scribe ini banyak menampilkan gambar animasi pendukung materi .

Dari pemaparan penjelasan diatas, bahwa media video scribe diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan siswa untuk memahami materi rantai makanan yang diberikan saat proses pembelajaran, serta diharapkan dengan adanya media video scribe ini siswa mampu meningkatkan hasil belajar. Atas dasar permasalahan yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Media Video Scribe Pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojorot 4 Kota Kediri”

METODE

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Sugiyono 2017) “Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”, berdasarkan pernyataan tersebut, suatu penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Hasil produk agar dapat digunakan sesuai kebutuhan maka penelitian ini bersifat analisis kebutuhan, hasil dari produk dapat diuji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan media visual adalah model ADDIE. Menurut (Nazilah et al. 2018) “Model penelitian ADDIE merupakan salah satu model desain sistem pembelajaran yang sistematis”. Model ini terdiri dari 5 tahapan yang dilakukan secara sistematis yaitu tahapan *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Pada tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut; (b) melakukan analisis karakteristik tentang kapasitas belajar, pengetahuan, keterampilan, sikap yang dimiliki serta aspek lain yang dimiliki; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Pada tahap desain merupakan tahap untuk menentukan kompetensi khusus, metode, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Merancang pembelajaran difokuskan pada 3 kegiatan yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan aplikasi *video scribe*.

Tahap pengembangan merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Produk

pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tingkat keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar dan kualitas pembelajaran secara luas.

Subyek dalam penelitian ini adalah subyek yang dijadikan sebagai percobaan dalam proses penelitian. Adapun subyek yang digunakan oleh peneliti adalah 10 siswa kelas V Mojorot 4 kota Kediri.

Pengembangan instrumen membahas mengenai alat yang digunakan untuk pengambilan data yang terkait pengembangan bahan ajar pembelajaran. Data yang dihasilkan akan lebih akurat apabila instrumen yang digunakan juga valid. Instrumen yang akan digunakan dalam pengembangan media videos scribe dalam pembelajaran mengenai rantai makanan antara lain lembar validasi, dan angket.

Pada penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif serta teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran sebelum di uji cobakan. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan bahan media pembelajaran video scribe yaitu dengan menggunakan angket untuk mengetahui kelayakan media video scribe yang telah dikembangkan. Menurut (Sugiyono 2017) instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dengan bentuk *checklist* pada kolom angket. Dengan kriteria nilai sangat baik = 5 (86% - 100%), baik

= 4 (71% - 85%), cukup = 3 (56% - 70%), kurang = 2 (41% - 55%), sangat kurang = 1 (25% - 40%), sesuai dengan butir-butir pertanyaan.

Data kepraktisan dapat diperoleh dari hasil tes yaitu *post-test* pada siswa setelah menggunakan media pembelajaran video scribe. Jika hasil *post-test* lebih tinggi maka media pembelajaran video scribe tersebut dikatakan efektif. Instrumen tes yang terdiri dari 10 soal. Jika soal benar akan mendapatkan 1 poin, maka diperoleh 10 poin skor maksimal, nilai maksimal 100. Media pembelajaran video scribe dikatakan efektif, jika persentase siswa yang menyelesaikan ketuntasan belajar mencapai klasifikasi minimal baik ($60\% \leq p < 80\%$), serta memperoleh skor minimal dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas IV diatas KKM yaitu ≥ 75 . dalam rumus widoyoko (2013:242) yaitu Sangat Baik ($p > 80\%$), Baik ($60\% \leq p < 80\%$), Cukup ($40\% \leq p < 60\%$), Kurang ($20\% \leq p < 40\%$), Sangat Kurang ($p \leq 20\%$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelakaran video scribe yang dikembangkan sudah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli bahan media, dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwavideo scribe ini bisa dikatakan valid. Hasil data validasi media memperoleh skor 81% dan berada pada rentang 71%-85% dapat dikategorikan valid. Dan validasi ahli materi memperoleh skor 90%. Menurut (Akbar 2019) jika presentase berada pada rentang 86%-100% dapat dikategorikan sangat valid. Serta dapat digunakan tanpa revisi. Hasil kevalidan tersaji dalam tabel sebagai berikut.

Table 1. Repapitulasi Table Media Video Scribe

No	Validator	Presentase perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Media	81%	Valid
2.	Ahli Materi	90%	Sangat Valid
Rata-rata		85,5%	

Setelah melalui validasi oleh ahli maka selanjutnya media pembelajaran diuji cobakan melalui uji coba lapangan (uji coba terbatas) meliputi angket kepraktisan guru dan respon 10 siswa kelas V yang dipilih secara acak, dilaksanakan pada 25 Mei 2022. Siswa diminta untuk mengerjakan kuis dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda, kuis tersebut sebagai soal post test. Hal tersebut dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video scribe. Dengan dilaksanakannya uji coba terbatas ini maka akan diketahui kepraktisan dan keefektifan media videoscribe yang telah dikembangkan.

Hasil persentase nilai dari angket kepraktisan yang diberikan ke guru adalah 92,5%. sehingga, dapat disimpulkan bahwa Menurut (Akbar 2019) jika presentase menunjukkan rentang 86%-100% dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Dan berdasarkan hasil penyebaran angket respon siswa diperoleh skor 93% dapat dikategorikan sangat praktis, Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video scribe sangat valid digunakan kepada siswa. Hasil kepraktisan tersaji dalam tabel sebagai berikut.

Table 2 Rekapitulasi Kepraktisan Media Video scribe

No	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Guru	92,5 %	Sangat Praktis
2.	Siswa	93%	Sangat Praktis
Rata – rata		92,5%	

Pengembangan media video scribe ini dikatakan efektif jika sudah di uji cobakan pada subyek uji coba terbatas kelas V SDN MOJOROT 4. Dari data hasil belajar 10 siswa, pada soal pilihan ganda mendapatkan rata-rata nilai dengan presentase 96%, dari hasil nilai siswa menunjukkan presentase ketuntasan $P > 80\%$ dengan kategori sangat baik/efektif. sehingga media video scribe tersebut dapat

dikatakan efektif untuk digunakan. sehingga Media Video Scribe tersebut dapat dikatakan efektif untuk digunakan.

Menurut (Yuliyanto et al. 2018). “Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang tersiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh.

Berdasarkan data hasil penelitian diatas, pengembangan media video scribe dapat membantu siswa menjelaskan materi dasar rantai makana, yang dapat meningkatkan kreativitas, dan keaktifan siswa dalam mempelajari rantai makanani. serta sebagai sumber belajar yang membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru, siswa dapat berpikir logis serta memahami materi secara spesifik dan sistematis. Stuktur media video scribe meliputi cover judul materi , kelas, penjelasan materi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian kevalidan ahli media dan hasil dari ahli materi dapat dibuktikan dengan memperoleh nilai rata-rata 85,5% persentase yang berarti media video scribe yang dikembangkan sangat valid atau dapat digunakan.

Berdasarkan hasil angket kepraktisan guru dan hasil penyebaran angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 92,5% persentase, yang berarti media video scribe yang dikembangkan dapat digunakan, dan media video scribe yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kepraktisan, dan dapat digunakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil keefektifan siswa dengan uji coba melalui pemberian soal evaluasi kepada siswa memperoleh skor 96% dari ketuntasan belajar klasikal *post-test* siswa mencapai klasifikasi sangat baik, yang berarti media video scribe sangat efektif digunakan saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Akbar. 2019. “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di SMA Negeri 1 Batukliang Utara.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 5(1): 1.
- Hudhana, Winda Dwi. 2019. “Pengembangan Media Video Scribe Dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA Se-Kabupaten Tangerang.” *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 9(1): 31–46.
- Nazilah, Nurun, Laila Khamsatul M, Irsad Rosidi, and Ana Yuniasti Retno Wulandari. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Socio-Scientific Issues Pada Materi Pemanasan Global.” *Science Education National Conference 2018* (2013): 192–205.
- Sugiyono. 2017. “Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D (26th Ed.).CV Alfabeta.”
- Yuliyanto, Aan, Agistia Fadriyah, Karisa Puspa Yeli, and Hayani Wulandari. 2018. “Pendekatan

Saintifik Untuk Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar.” *Metodik Didaktik* 13(2).