

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO MEDIA

Rindi Antika¹, Aan Nurfahrudianto¹, Yuni Katminingsih¹

¹Universitas Nusantara PGRI Kediri

*E-mail: rindiyhems@gmail.com, aan@unpkediri.ac.id,
yunikatminingsih@unpkediri.ac.id.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk : (1) Menghasilkan media video pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini untuk siswa SMA Kelas X MIA Semester Ganjil tahun ajaran 2020/2021. Peneliti menggunakan metode penelitian 4-D milik Thiagarajan, penelitian dilakukan dengan mengembangkan media video pembelajaran di aplikasi screencast o matic. Prosedur pengembangan yang dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: (1) *define* (pendefinisian); (2) *design* (perancang); (3) *develop* (pengembangan). Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X SMA/MA semester ganjil. Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh hasil yaitu 85% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi, validasi ahli media dengan hasil 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi dan praktisi dengan hasil 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan atau sudah valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan sudah valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Media video pembelajaran, Screencast o matic, Aplikasi.

ABSTRACT

The aims of this research are to: (1) Produce learning video media. This research is development research. This research is for high school students of Class X MIA Odd Semester for the 2020/2021 academic year. Researchers used Thiagarajan's 4-D research method, the research was carried out by developing learning video media in the screencast o matic application. The development procedure is carried out through several stages, namely: (1) *define*; (2) *design*; (3) *develop*. The material used in this study is a three-variable system of linear equations in class X SMA/MA in odd semesters. Based on the results of material expert validation, the results obtained are 85% with the appropriate category for use without revision, media expert validation with 82% results in the category suitable for use without revision and practitioners with 82% results in the appropriate category for use without revision. This shows that the learning video media is feasible to use or is already valid. So it can be concluded that the resulting learning video media is valid and feasible to use in the teaching and learning process.

Keywords: video learning media, screencast o matic, application.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aktivitas yang diperlukan setiap orang untuk menunjang kehidupan. Pendidikan adalah suatu proses penyampaian informasi dari guru ke siswa. Seiring berkembangnya waktu dunia pendidikan sudah berkembang pesat dari guru yang lebih aktif menjelaskan, ke siswa

lebih aktif mencari tahu dengan sendiri oleh karena itu perlu adanya perubahan pola pendekatan pembelajaran dari berbagai aspek pembelajaran. Sekarang dunia pendidikan sedang dihadapkan dengan tantangan yang sangat berat dimana semua pembelajaran harus dilakukan secara *online (daring)* dikarenakan adanya pandemi *Corona Virus Disease 19 (COVID-19)*. Menurut WHO (2021) *Corona Virus Disease 19 (COVID-19)* penyakit menular yang disebabkan oleh jenis virus coronavirus yang baru ditemukan. Penyebaran virus ini sangat pesat, orang dapat terinfeksi hanya dengan berpapasan, air liur dan pernafasan. Oleh karena itu pembelajaran dilakukan secara daring dan diberlakukannya PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat).

Dalam penyampaian informasi dari guru ke siswa dapat juga dilakukan dengan menggunakan media. Menurut Arsyad (2011) kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang artinya pengantar atau perantara. Menurut Sadiman (2002) mengungkapkan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima maka dapat mendorong minat, pikiran, perhatian dan perasaan sedemikian hingga terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Djamarah (1995) media merupakan semua alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam dunia pendidikan semakin berkembang, tidak sedikit media yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi secara *online (daring)*. Dalam kondisi saat ini guru ditantang kreatifitasnya untuk menggunakan media pembelajaran dikarenakan semua pembelajaran dilakukan secara daring. Jenis media pembelajaran sangat beragam salah satunya media video pembelajaran.

Riyana (2007) mengungkapkan media video pembelajaran merupakan media yang dipakai untuk memberikan tampilan audio dan visual yang didalamnya memiliki banyak informasi, penggunaan media video pembelajaran untuk memahami suatu materi. Menurut Daryanto (2010) media video adalah semua yang dapat memungkinkan gelombang audio bisa dipadukan dengan gambar (visual) bergerak secara sekuensial. Arsyad

(2011) mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses belajar mengajar, memiliki banyak keuntungan dan manfaat, video dapat digunakan sebagai pengganti lingkungan sekitar dan dapat mengilustrasikan mekanisme secara tepat, video dapat dilihat secara berulang-ulang sehingga meningkatkan dan memotivasi untuk melihatnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sukiman (2012) media video adalah sebuah media yang dapat menyajikan visual sekaligus audio dengan waktu yang bersamaan. Pemberian materi berupa video pembelajaran tidak harus disampaikan didepan kelas, kita juga dapat melakukannya secara *online (daring)*. Pemilihan media video pembelajaran dikarenakan guru belum pernah menggunakan media video pembelajaran pada materi matematika.

Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Screencast O Matic dan bantuan media Flip PDF Professional. Peneliti menggunakan *software Flip PDF Professional* sebagai penunjang dalam membuat media video pembelajaran. Priowirjanto (2013) menyebutkan bahwa *screencast-o-matic* adalah sebuah *software* yang dapat digunakan untuk user pengguna Sistem Operasi *Windows XP, Windows Vista* dan *Windows 7*. Sedangkan menurut Suryanto (2015) *screencast o matic* adalah sebuah *software* yang mampu merekam media pembelajaran *elearning* menjadi sebuah video dimana guru mampu melakukan 32 pembelajaran seolah-olah didalam kelas yang bisa dijadikan video pembelajaran dan dapat dibagikan dengan berbagai cara dan model.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti melakukan "Pengembangan Media Video Pembelajaran". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran yang dapat diakses secara *online (daring)*.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*Resereach and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2012). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (Four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Penelitian ini dilakukan

di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Validasi produk yang digunakan yaitu menurut Sugiyono (2016) mengungkapkan bahwa validasi produk bisa dilaksanakan dengan pakar atau ahli yang berpengalaman dalam menilai rancangan produk baru. Angket validasi yang digunakan menurut Muslich (2010) mengungkapkan dalam kelayakan isi, terdapat tiga indikator yang harus diperhatikan, yaitu (1) kesesuaian uraian materi dengan kompetensi dasar (KD); (2) kakuratan materi; dan (3) materi pendukung pembelajaran. Nilai yang diperoleh Ngalm (2010). Penelitian ini dilakukan sampai tahap pengembangan (*Develop*).

HASIL

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Skor penilaian
1.	Hasil validasi awal	85%
	Keterangan penilaian	Layak digunakan tanpa revisi

Tabel di atas merupakan hasil validasi materi yang dilakukan peneliti kepada ahli materi. Berdasarkan hasil validasi materi didapatkan persentase sebanyak 85% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Validator	Skor penilaian
1.	Hasil validasi awal	82%
	Keterangan penilaian	Layak digunakan tanpa revisi

Tabel di atas merupakan hasil validasi media yang dilakukan peneliti kepada ahli media. Berdasarkan hasil validasi media didapatkan persentase sebanyak 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

No.	Validator	Skor penilaian
1.	Hasil validasi	82%
	Keterangan penilaian	Layak digunakan tanpa revisi

Tabel di atas merupakan hasil validasi praktisi yang dilakukan peneliti kepada ahli praktisi. Berdasarkan hasil validasi praktisi didapatkan persentase sebanyak 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran sebanyak empat part video dengan durasi maksimal lima menit. Hasil validasi materi pada ahli materi menghasilkan prosentase sebanyak 85% dengan kategori layak

digunakan tanpa revisi tetapi ahli materi menambahkan saran, sehingga peneliti melakukan revisi pada materi. Maka dapat disimpulkan materi yang digunakan sudah valid. Kemudian dilakukan validasi media pada ahli media menghasilkan prosentase sebanyak 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi, tetapi ahli media menambahkan beberapa saran, maka peneliti melakukan revisi media berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media. Setelah itu dilakukan validasi praktisi pada ahli praktisi dengan prosentase sebanyak 82% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan sudah layak atau valid.

KESIMPULAN

Pengembangan media video pembelajaran menghasilkan media video pembelajaran dengan empat part video berdurasi maksimal lima menit. Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, media dan praktisi, menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dengan hasil validasi materi oleh ahli materi sebanyak 85%, validasi media oleh ahli media menghasilkan prosentasi sebanyak 82%, dan validasi praktisi oleh ahli praktisi sebanyak 82% sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajar yang dihasilkan sudah valid atau layak digunakan. Maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini menghasilkan empat part media video pembelajaran berdurasi lima menit.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Matematika SMA Kelas X Kurikulum 2013 Semester 1*. Jakarta: Kemendikbud.
- Muslich, M. (2010). *Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Priowirjanto, Y. P. (2013). *Materi Simulasi Digital*. Southeast Asian Minister of Education Organization Regional Open Learning Centre.

- Rahayu, A. D. (2019). *Belajar Praktis Matematika Mata Pelajaran Wajib*. Viva Pakarindo.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sadiman, A. S. (2002). *Media Pendidikan dan Proses Belajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suryanto, H. d. (2015). *Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Scrrencase O-matic Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII*. Surabaya: Jurnal Teknologi Pembelajaran Devosi. Vol.5, No.1.
- Thiagarajan, S. D. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System.
- WHO. (2021). *Coronavirus*. WHO. "https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1".