BAB IV
HASIL PEGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan ini berupa video pembelajaran di kelas IV sekolah dasar, yang mengacu pada langkah-langkah pengembangan ADDIE. Produk kemudian di validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang kemudian diimplementasikan di sekolah dasar tepatnya pada SDN 31/IV Kota Jambi yang kemudian dilakukan uji coba kelompok kecil di kelas IV. Pada proses uji coba hanya dilakukan dalam bentuk uji coba kelompok kecil dikarenakan masih dalam masa pandemi covid-19 yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya uji kelompok besar. Hasil uji coba kemudian dilihat bagaimana respons guru dan siswa akan video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.

Adapun langkah-langkah pengembangan dengan model ADDIE ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap *analyze,* memaparkan hasil analisis materi, karakteristik dan kebutuhan peserta didik.
2. Tahap *design,* menjelaskan tentang konsep rancangan produk dan spesifikasi awal produk, serta bahan yang dibutuhkan.
3. Tahap *development,* menjelaskan substansi revisi secara naratif deskriptif yang diberikan oleh para validator, menjelaskan paparan hasil penilaian validator dan hasil wawancara peserta didik.
4. Tahap *implementation,* diterapkan secara simulasi pengajaran dalam bentuk kelompok kecil untuk melihat kepraktikalias media yang dikembangkan.

5. Tahap *evaluation*, memberikan evaluasi antar tahap maupun evaluasi keseluruhan untuk kepraktisan produk yang dihasilkan.

4.1.1 Analisis *(Analysis)*

Analisis merupakan kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan pengembangan sebuah produk dengan mengidentifikasi sebuah permasalahan. Dilakukannya pengembangan sebuah produk dengan melihat permasalahan dan kesenjangan yang terjadi dilapangan sehingga produk yang dikembangkan menjadi solusi dari permasalahan yang ada di lapangan. Sebelum dilakukan pengembangan dan perencanaan media pembelajaran terlebih dahulu menganalisis berbagai aspek seperti karakteristik peserta didik, kebutuhan siswa, analisis materi dan analisis teknologi.

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan dibutuhkan untuk menetapkan dasar pengembangan buku pedoman praktikum yang dikembangkan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas IV/B di SDN 31/IV Kota Jambi. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru kelas IV SDN 31/IV Kota Jambi, bersama Ibu Rosmawati, S.Pd. Didapatkan bahwa pembelajaran selama pandemi covid-19 ini dilakukan dengan pemberian tugas-tugas melalui media *whatsAppGrup*. Berharap adanya media pembelajaran yang memiliki inovasi baru agar dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran selama proses belajar di rumah. Serta agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan bosan dalam proses belajar di rumah.

Tujuan dari analisis ini adalah mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari masalah yang muncul berkenaan dengan produk yang akan dikembangkan. Adapun masalah yang diidentifikasikan, yaitu:

1) Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan dimana saja tidak harus belajar di sekolah sehingga siswa dapat melakukan proses belajar secara mandiri,
2) Berdasarkan pengamatan media yang digunakan selama proses pembelajaran jarak jauh hanya menggunakan aplikasi *whatsapp*.
3) Perlu pemanfaatan dan pengembangan media dalam mendukung proses pembelajaran.

b. Analisis karakteristik peserta didik.

Karakteristik yang dimaksud adalah menyangkut kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sesuai dengan perkembangan peserta didik baik secara psikologi dan emosional. Perkembangan intelektual peserta didik sekolah dasar kelas IV berada pada tahap anak usia 7 – 11 tahun yang mengalami tingkat perkembangan Operasinal konkret. Ini berarti anak memiliki pikiran logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila mengadapi suatu yang berkaitan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode ini dapat memilih keputusan logis dan bukan keputusan perseptual seperti anak praoperasional.

Berdasarkan hal itu pada zaman digital, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat anak usia sekolah dasar sudah bisa dan cakap mengoperasikan barang-barang teknologi seperti ponsel, komputer,

video game dan lain-lain. Anak-anak dewasa ini lebih banyak menghabiskan waktu bermain *games online*, berinteraksi dengan media *gadget*, seperti telepon seluler, laptop dan *video games*. Aktivitas yang bersentuhan dengan teknologi lebih mewarnai kehidupan anak usia ini. Selain itu, analisis kebutuhan peserta didik digunakan untuk melihat seberapa dibutuhkan media pembelajaran video berbasis *youtube* dalam proses pembelajaran jarak jauh.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan tujuan untuk menetapkan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Materi yang dituangkan dalam pengembangan media video berbasis *youtube* ini adalah tema 4 Berbagai pekerjaan, subtema 3 pekerjaan orangtuaku, pembelajaran 1. Analisis materi ini dapat dilakukan dengan melihat kurikulum yang digunakan di sekolah tempat penelitian sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran video berbasis *youtube* yang akan dikembangkan sesuai kompetensi yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi inti, kompetensi dasar dalam materi yang akan dicapai terdapat pada tabel di bawah ini:

4.1 Tabel identifikasi Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 1

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.	3.5 Menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). 4.5 Mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.	3.5.1 Menilai kejadian yang terdapat dalam dongeng. 4.5.1 Menampilkan isi dongeng secara lisan dan tulisa
	3.8 Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya	3.8.1menguraikan dampak pemanfaatan sumber daya alam yang tidak

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	alam di lingkungan. 4.8 Melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya dan bersama orang-orang di lingkungan.	terkontrol. 4.8.1 menunjukkan contoh kegiatan pemanfaatan sumber daya alam.
	3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. 4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dengan berbagai bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 menjelaskan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar. 4.3.1 menunjukkan hasil identifikasi tentang kegiatan ekonomi dan berbagai pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan sekitar.

(Permendikbud Nomor 24, 2016)

d. Analisis Teknologi Pendidikan

Analisis teknologi pendidikan dilakukan untuk mengetahui apakah tempat yang dijadikan objek penelitian mendukung terlaksananya penelitian serta mengetahui berbagai sarana dan prasarana di sekolah yang bisa menunjang proses pembelajaran seperti penyedian proyektor, saluran arus listrik dan lain-lain. Selanjutnya menganalisis ditinjau dari aspek guru, dan peserta didik memiliki *handphone* atau *smartphone* untuk menonton media pembelajaran video berbasis youtube pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dan memiliki kemampuan

pengopersian media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

4.1.2 Desain (*Design*)

Berdasarkan permasalahan yang didapat ketika menganalisis dilapangan, pada tahap ini peneliti berupaya membuat produk kemudian dituangkan dalam desain perencanaan. Pada tahap ini mendesain sebuah media pembelajaran video berbasis *youtube* pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 adalah menyusun materi yang akan ditampilkan. Setelah dilaksanakan penyusunan materi, tahap selanjutnya adalah menyusun konsep produk.

4.1.2.1 Menyusun Konsep

Sebelum melakukan pengembangan produk yang harus dipersiapkan yaitu menyusun konsep dari produk yang akan dibuat terlebih dahulu. Untuk membuat media pembelajaran video berbasis *youtube* penyusunan konsepnya sebagai berikut:

1. Video pembukaan
2. Video apresepsi
    - Video penjelasan judul
    - Animasi judul
    - Kompetensi dasar
    - Tujuan pembelajaran
3. Video isi
    - Intro materi
    - Materi dongeng “Tupai dan Ikan gabus”

- Materi sumber daya alam tentang “Pengrajin Kayu”
- Materi proses pengolahan kayu
- Materi keseimbangan lingkungan “Hutan Kalimantan”
- Materi kelestarian hutan

4. Video penutup
   - Video Ending
   - Ucapan terimakasih

4.1.2.2 Mempersiapkan Alat dan Bahan yang diperlukan

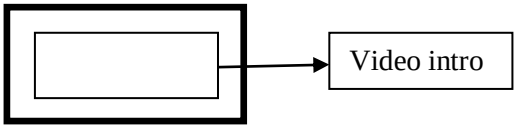
Ada beberapa perlengkapan yang harus disiap dalam pembuatan video pembelajaran ini. Alat yang dibutuhkan yaitu: Kamera Digital (Kamera atau *Smartphone*), *tripod*, Laptop atau computer dengan spesifikasi minimal *core 2 duo* RAM 4 Gb *hardisk* 320 Gb *Intel HD Grafic*, *Microfon* atau *headset* perekam suara, dan *wifi* atau akses internet lainnya. Sedangkan bahan yang perlukan yaitu: intro video yang menarik, gambar pemandangan yang menarik, gambar kartun tupai dan ikan gabus, gambar profesi pengrajin kayu, gambar proses pengolahan kayu, gambar pulau Kalimantan, gambar hutan, gambar menanam pohon, gambar penebangan pohon, gambar kartun reboisasi, ending video, musik dan lagu pengiring.

4.1.2.3 Desain Awal

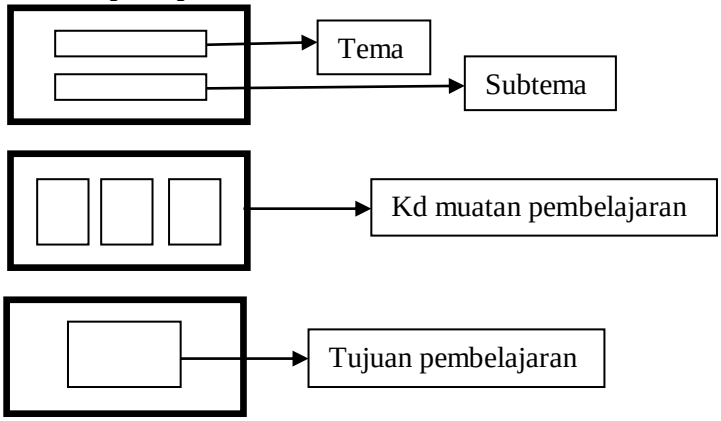
Setelah membuat penyusunan dan konsep dan menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan. kemudian dilanjutkan dengan membuat desain awal atau *storyboard* secara tertulis. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata, dilanjutkan dengan tahap

pengembangan atau produksi video. Pembuatan *Storyboard* dapat dilihat sebagai berikut:

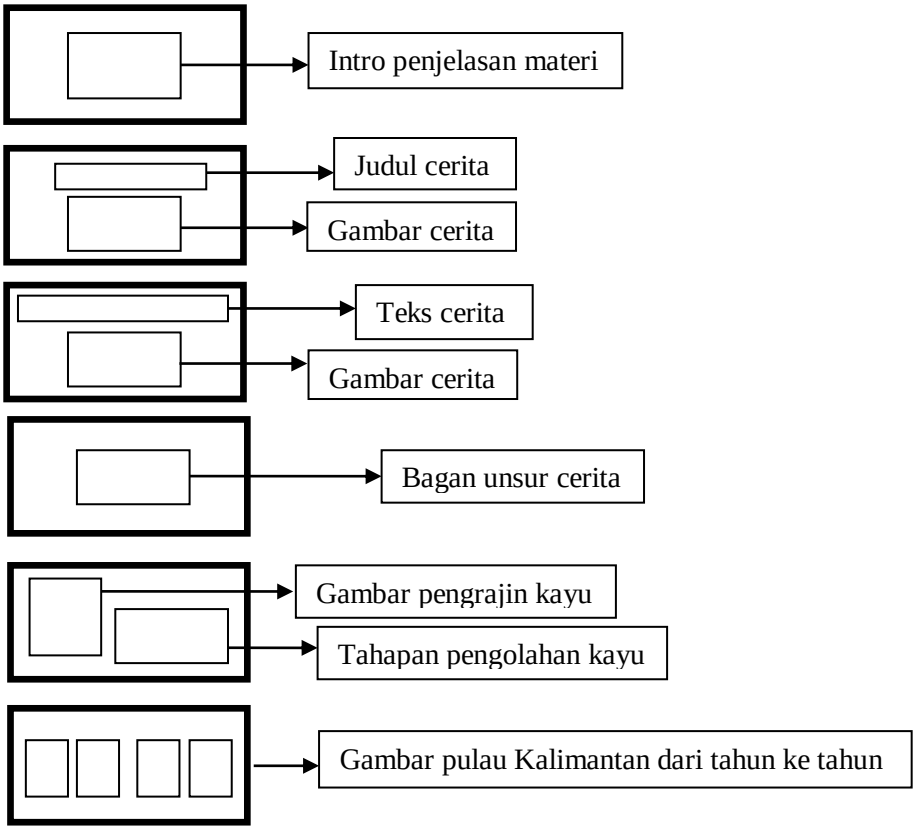
1. Video pembukaan



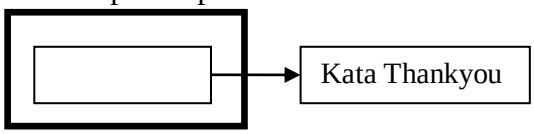
2. Video apresepsi



3. Video isi



4. Video penutup



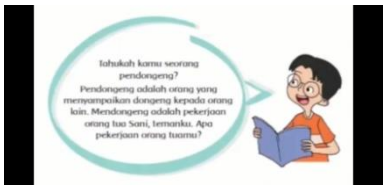
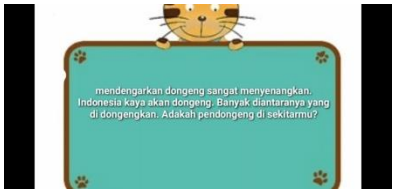
4.1.3 *Devolepment* (Pengembangan)

Pada kegiatan pengembangan ini sudah dihasilkan *storyboard*. Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skrip. Skrip disusun dengan menggunakan format kolom yang berisi skenario visual, narasi, audio dan waktu. Skenario menggambarkan tipe *shoot* yang digunakan dalam proses pembuatan video, dan keterangan tentang tambahan yang harus diperhatikan selama pembuatan video. Kolom narasi berisi naratif untuk narator agar memperjelas tayangan dalam video.

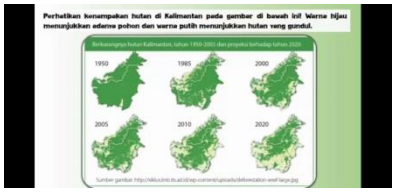
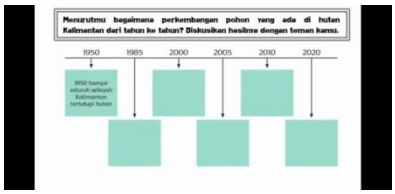
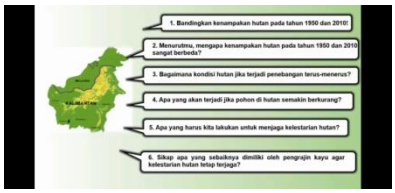
Tahap yang terdapat dalam pengembangan yaitu produksi audio dan video. Proses produksi audio dan video ini berisi pengambilan gambar (*shooting* video) dengan menggunakan kamera perekam video dari smartphone atau handphone. Pengambilan gambar merupakan tahap yang menterjemahkan skrip menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah *shooting* video kemudian dilanjutkan dengan penyusunan bahan-bahan gambar yang telah sesuai dengan skrip. Selanjutnya dilakukan tahapan merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*. Rekaman suara disesuaikan dengan tuntutan *storyboard* dan skrip yang telah dibuat sebelumnya.

4.2 Tabel bagian video yang dikembangkan

VISUAL	AUDIO	DESKRIPSI NARASI	WAKTU
1. VIDEO PEMBUKAAN			
“Intro Cinematic”	Musik Blue Sky	Video intro pembuka	00:29
2. VIDEO APRESEPSI			
“ Tentang Materi”	Pagi kucerah	Penjelasan materi pembelajaran yang akan dipelajari.	00:55
“Judul Materi Pembelajaran”	Pagi kucerah	TEMA 4 Berbagai Pekerjaan, SUBTEMA 3 Pekerjaan Orang Tuaku, PEMBELAJARAN 1	01:07
“Kompetensi Dasar”	Pagi kucerah	Penejalasan kompetensi dasar dari setiap muatan pembelajaran yang mencakup dalam tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.	02:13
“Tujuan Pembelajaran”	Pagi kucerah	Penjelasan tujuan pembelajaran Tema 4 Berbagai Pekerjaan, Subtema Pekerjaan Orang Tuaku, Pembelajaran 1	03:35

3. VIDEO ISI			
“Intro Materi” 	Parkside	Penjelasan tentang pendongeng	03:51
“Intro Materi” 	Parkside	Penjelasan dongeng disekitar	04:09
“Animasi dan Judul Dongeng” 	Parkside	judul dongeng “Tupai dan Ikan Gabus”	04:22
“Animasi tupai dan ikan gabus” 	Parkside	Menceritakan kisah dongeng Tupai dan Ikan gabus	07:03
“Animasi unsur-unsur dongeng” 	Parkside	Menjelaskan unsur-unsur isi dongeng serta mengisi kolom unsur-unsur dongeng dengan seksama	08:53
“ penjelasan tentang pendapat mengenai dongeng Tupai dan ikan gabus” 	Parkside	Menanyakan pendapat individu tentang isi dongeng “Tupai dan Ikan gabus”	09:28

“Penjelasan animasi materi” 	Parkside	Menjelaskan tentang wayang yang digunakan dalam mendongeng. Dan bahan asal wayang yang dibuat oleh pengrajin kayu.	09:44
“Cerita Pengrajin Kayu” 	Greenery	Menjelaskan ayah Beni teman Dayu seorang pengraji kayu.	09:54
“Cerita Pengrajin Kayu” 	Greenery	Menceritakan ayah beni seorang pengrajin kayu. Bahan yang digunakan oleh seorang pengrajin kayu serta dari mana mendapatkannya	10:34
“Pertanyaan tentang pengrajin kayu” 	Greenery	Pertanyaan tentang produk yang dihasilkan ayah Beni, produk yang dihasilkan ayah Beni termasuk barang atau jasa, apa saja yang harus dikerjakan oleh pengrajin kayu.	10:52
“Sumber daya alam” 	Greenery	Menjelaskan sumber daya alam yang digunakan oleh pengrajin kayu.	11:08
“Proses pengolahan kayu” 	Greenery	Penjelasan tahapan yang dilakukan oleh pengrajin kayu dalam mengolah kayu menjadi meja, kursi, dan lainya.	11:45
“Penjelasan animasi materi” 	How it Began	Penjelasan materi sumber daya alam dan hutan Kalimantan.	12:10

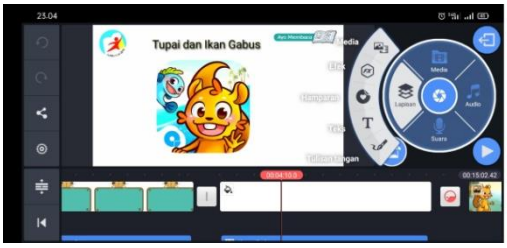
“Pulau Kalimantan dari tahun ke tahun” 	How it began	Penjelasan penampakan hutan Kalimantan dari tahun ke tahun.	12:32
“penjelasan perkembangan hutan Kalimantan” 	How it began	Penjelasan keadaan hutan Kalimantan dari tahun ketahun.	13:08
“pertanyaan tentang keadaan hutan kalimantan” 	How it began	Menjelaskan pertanyan-pertanyaan yang berkaitan dengan sumber daya terutama hutan di Kalimantan.	13:48
“intro materi pelestarian lingkungan” 	How it began	Penjelasan materi tentang pelestarian lingkungan.	13:54
“Reboisasi” 	How it began	Penjelasan dan bentuk gambar reboisasi.	14:09
“larangan pembabatan hutan” 	Greenery	Penjelasan larangan pembabatan hutan secara liar.	14:15

“sistem tebang pilih” 	Greenery	Penjelasan pelestarian lingkungan sistem tebang pilih pohon.	14:25
“sistem tebang tanam” 	Greenery	Pelestarian lingkungan dengan sistem tebang tanam pohon.	14:37
4. VIDEO PENUTUP			
	Greenery	Penjelasan penutup pembelajaran, pemberian motivasi.	15:00
	Greenery	Kata penutup video “thanks”	15:04

Dalam proses produksi media pembelajaran menggunakan aplikasi Kine Master yang terdapat icon pendukung antara lain:

1). *Audio* fungsinya untuk mengedit dan mengisi audio, backsound

2). *lapisan* Fungsi sebagai pengolah dan *editing* gambar, animasi



3). *Suara* digunakan untuk pengisian suara,

4). *Media* digunakan untuk menambahkan file seperti gambar, video,

5). *Cut dengan gambar gunting* digunakan untuk proses pemangkasan media pembelajaran video pembelajaran.

4.1.3.1 Validasi Produk

Tahap validasi produk adalah memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video dalam bentuk naskah. Hal ini dilakukan untuk memperkecil tingkat

kesalahan dalam tahap produksi video. Tahapan validasi dilakukan oleh dosen validator dibidang pendidikan dengan tingkat pendidikan strata dua (S2). Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi, media dan bahasa diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Setiap validasi materi, media, bahasa dilakukan oleh validator yang berbeda sesuai dengan bidangnya dan tingkat pendidikan stata dua (S2). Penilaian ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan dan diaplikasikan ke siswa. Penilaian yang dilakukan oleh ahli mengunakan instrumen berupa angket. Data dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah data hasil penilaian para ahli:

1. Validasi materi

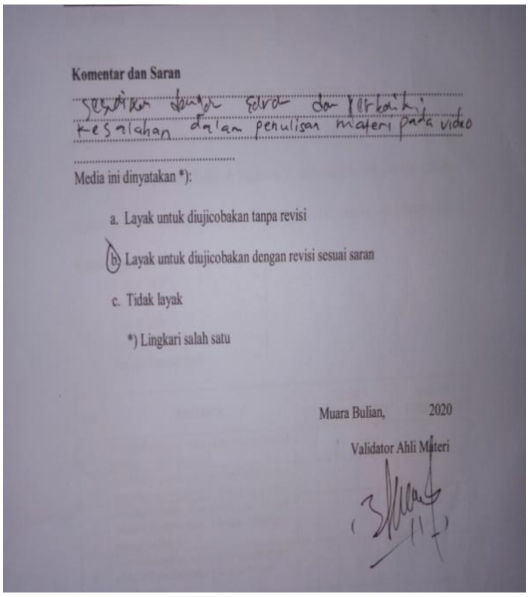
Validasi materi dilakukan oleh dosen validator yaitu Alirmansyah, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Desember 2020 bersama Bapak Alirmansyah, S.Pd., M.Pd validator mengevaluasi materi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun penilaian validator materi yaitu sebagai berikut.

4.3 tabel validasi materi

NO	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
1	Penampilan media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.	4
2	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan KI dan KD	5
3	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan indikator pencapaian belajar	5
4	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan tujuan pembelajaran	5
5	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan materi yang dibahas	5
6	Kelengkapan materi video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan kompetensi yang dicapai	5
7	Kelengkapan bagian-bagian video dengan materi yang ingin dicapai	5
8	Keruntutan materi dari yang mudah ke sulit.	5
9	Penyajian materi dapat memberi bantuan belajar	4
10	Penyajian materi dapat menjadi tambahan pengetahuan bagi peserta didik	4
11	Penyajian materi dapat menarik minat peserta didik	4
12	Penyajian materi membuat peserta didik menyimak dengan baik	4
13	Penyajian materi menumbuhkan rasa ingin tahu	4
Jumlah		59
Rata-rata		4,53
Persentase		90%
Modus		5
Median		5
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi materi pada tabel 4.3 hasil validasi materi oleh Bapak Alirmansyah, S.Pd, M.Pd diperoleh nilai 59 dari nilai maksimal 65. Nilai 59 memiliki rata-rata 4,53 dengan presentase 90% kevalidan video pembelajaran berbasis *youtube* dan termasuk kategori sangat valid. Modus dari hasil validasi oleh Bapak Alirmansyah, S.Pd, M.Pd adalah 5 dan median

(nilai tengah) adalah 5. Berdasarkan hasil validasi validator dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *youtube* untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 pada aspek materi sudah dapat diuji cobakan kepada siswa dengan rata-rata dari hasil validator media adalah 4,53 termasuk dalam kategori sangat valid dengan presentase 90%, serta dengan melakukan beberapa revisi terlebih dahulu. Perbaikan dilakukan untuk merevisi video pembelajaran sesuai dengan saran dari validator, adapun saran dari validator terdapat pada gambar 4.1 sebagai berikut.



Komentar dan Saran

[illegible]
kesalahan dalam penulisan materi pada video

Media ini dinyatakan *):

a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
c. Tidak layak

*) Lingkari salah satu

Muara Bulian, 2020

Validator Ahli Materi

Gambar 4.1 saran validator

Adapun saran dari validator materi adalah: memperbaiki kesalahan penulisan pada materi dalam video pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan validator materi. Adapun revisi yang telah peneliti lakukan terhadap video pembelajaran berbasis *youtube* untuk

pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 adalah sebagai berikut.

a. Sebelum direvisi

b. Setelah direvisi

Gambar 4.2 Perbaikan penulisan materi

2. Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh dosen validator yaitu Agung Rimba Kurniawan, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian. Validasi dilakukan pada tanggal 11 Desember 2020 bersama Bapak Agung Rimba Kurniawan, S.Pd., M.Pd validator mengevaluasi media yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis *youtube*. Adapun penilaian validator media yaitu sebagai berikut.

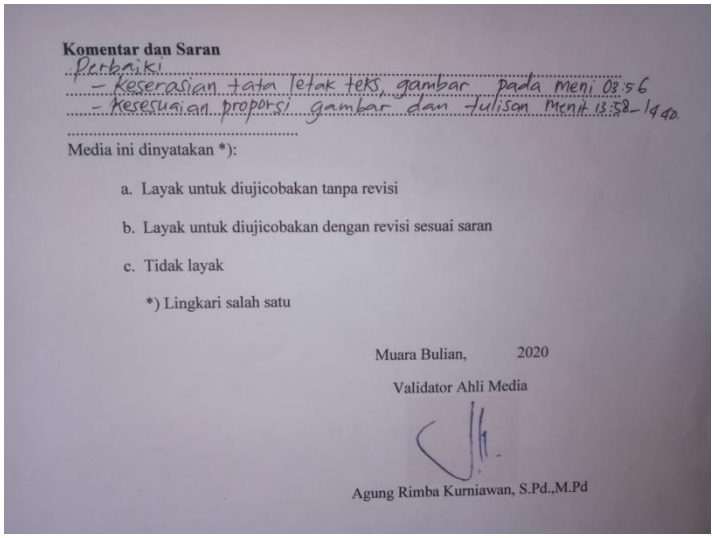
4.4 tabel validasi media

NO	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
1	Penampilan media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.	4
2	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan KI dan KD	5
3	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan indikator pencapaian belajar	5
4	Kesesuaian penggunaan efek atau backsound dengan materi dan karakteristik peserta didik	5
5	Kejelasan suara/musik dalam video	5
6	Pemilihan warna teks dan background kontras sehingga mudah terbaca.	4
7	Kesesuaian huruf dengan background	4
8	Kejelasan bentuk huruf	5
9	Ketepatan penggunaan huruf kapital dan tanda baca	4

10	Penggunaan teks dapat dibaca dengan jelas	5
11	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	5
12	Ketepatan penggunaan dan penulisan bahasa asing	5
13	Kejelasan kata dan istilah kata yang digunakan	5
14	Penyajian menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami.	5
15	Pengaturan jarak yang digunakan dalam setiap kalimat	5
16	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf yang digunakan	5
17	Kesesuaian penempatan kata/ kalimat dalam video	4
18	Kualitas tampilan dalam setiap tampilan video	5
19	Kualitas perpaduan warna background dengan teks	4
20	Kualitas efek animasi dan transisi dalam setiap potongan frame/video	5
21	Keserasian tata letak teks, gambar, animasi dengan video	4
22	Kejelasan tampilan judul dalam setiap pembehasan	5
23	Kesesuaiam proporsi gambar dan tulisan dalam video	4
Jumlah		107
Rata-rata		4,65
Persentase		93%
Modus		5
Median		5
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi media pada tabel 4.4 hasil validasi media oleh Bapak Agung Rimba Kurniawan, S.Pd, M.Pd diperoleh nilai 107 dari nilai maksimal 115. Nilai 107 memiliki rata-rata 4,65 dengan presentase 93% kevalidan video pembelajaran berbasis *youtube* dan termasuk kategori sangat valid. Modus dari hasil validasi oleh Bapak Agung Rimba Kurniawan, S.Pd, M.Pd adalah 5 dan median (nilai tengah) adalah 5. Berdasarkan hasil validasi validator dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis youtube untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 pada aspek media sudah dapat diuji cobakan kepada siswa dengan rata-rata dari hasil validator media adalah 4,65 termasuk dalam kategori sangat valid dengan presentase 93%, serta dengan melakukan beberapa revisi terlebih dahulu. Perbaikan dilakukan

untuk merevisi video pembelajaran sesuai dengan saran dari validator, adapun saran dari validator terdapat pada gambar 4.3 sebagai berikut.



Komentar dan Saran

Perbaiki

- Keserasian tata letak teks, gambar pada meni 03:56
- Kesesuaian proporsi gambar dan tulisan meni 13:56-14:40

Media ini dinyatakan *):

a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi

b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak

*) Lingkari salah satu

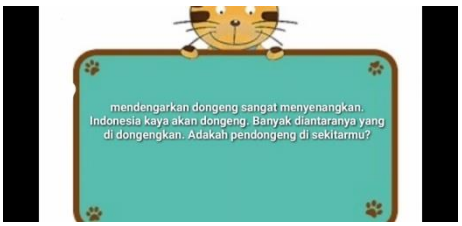
Muara Bulian, 2020

Validator Ahli Media

Agung Rimba Kurniawan, S.Pd.,M.Pd

Gambar 4.3 Saran Validator

Adapun saran dari validator materi adalah: 1.) memperbaiki keserasian tata letak teks dan gambar pada menit 03:56. 2.) memperbaiki kesesuaian proporsi gambar dan tulisan dari menit 13:56-14:40 dalam video pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan validator media. Adapun revisi yang telah peneliti lakukan terhadap video pembelajaran berbasis *youtube* untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 adalah sebagai berikut.



a. Sebelum revisi

b. Setelah revisi

4.4 Gambar hasil perbaikan

a. Sebelum revisi

b. Setelah revisi

4.5 Gambar hasil perbaikan

a. Sebelum revisi

b. Setelah revisi

4.6 Gambar hasil perbaikan

a. Sebelum revisi

b. Setelah revisi

1.7 Gambar hasil perbaikan

3. Validasi Bahasa

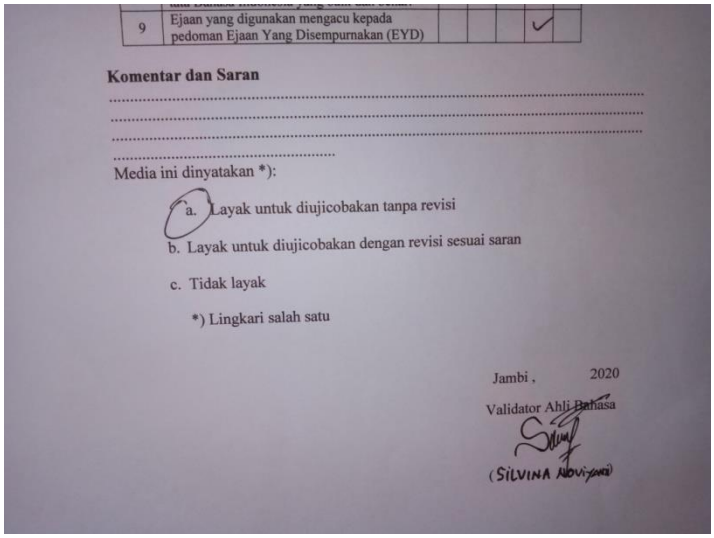
Validasi bahasa dilakukan oleh dosen validator yaitu Sivina Noviyanti, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan memiliki pengalaman dalam melakukan penelitian. Validasi dilakukan pada tanggal 14 Desember 2020 bersama Ibu Sivina Noviyanti, S.Pd., M.Pd validator mengevaluasi bahasa yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis *youtube*. Adapun penilaian validator bahasa yaitu sebagai berikut.

Table 4.5 Hasil Validasi Bahasa

NO	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
1	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan tetap mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia.	4
2	Kalimat yang digunakan sederhana dan lansung ke sasaran.	5
3	Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia.	4
4	Pesan atau informasi disampaikan dengan bahasa yang menarik dan lazim dalam komunikasi tulis Bahasa Indonesia.	5
5	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang ketika peserta didik membacanya dan mendorong mereka untuk menonton video pembelajaran	4
6	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan suatu konsep sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.	4
7	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kematangan siswa.	5
8	Tata kalimat yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5
9	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
Jumlah		40
Rata-rata		4,44
Persentase		88%
Modus		4
Median		4
Kategori		Sangat layak

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi bahasa pada tabel 4.5 hasil validasi bahasa oleh Ibu Silvina Noviyanti, S.Pd, M.Pd diperoleh nilai 40 dari nilai maksimal 45. Nilai 40 memiliki rata-rata 4,44 dengan presentase 88% kevalidan video pembelajaran berbasis *youtube* dan termasuk kategori sangat valid. Modus dari hasil validasi oleh Ibu Silvina Noviyanti, S.Pd, M.Pd adalah 4 dan median (nilai tengah) adalah 4. Berdasarkan hasil validasi validator dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis youtube untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 pada aspek bahasa sudah dapat diuji cobakan

kepada siswa dengan rata-rata dari hasil validator media adalah 4,44 termasuk dalam kategori sangat valid dengan presentase 88%. Perbaikan dilakukan pada setiap tahapan validasi ahli dengan maksut untuk merevisi video pembelajaran sesuai dengan saran dari validator, adapun pada tahapan ini validator tidak memberikan saran dan dapat diuji cobakan tanpa revisi yaitu terdapat pada gambar 4.8 sebagai berikut.



9	Ejaan yang digunakan mengacu kepada pedoman Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)			✓	

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Media ini dinyatakan *):

a. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi

b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

c. Tidak layak

*) Lingkari salah satu

Jambi , 2020

Validator Ahli Bahasa

(SILVINA ALOVI)

1.8 Gambar saran validator

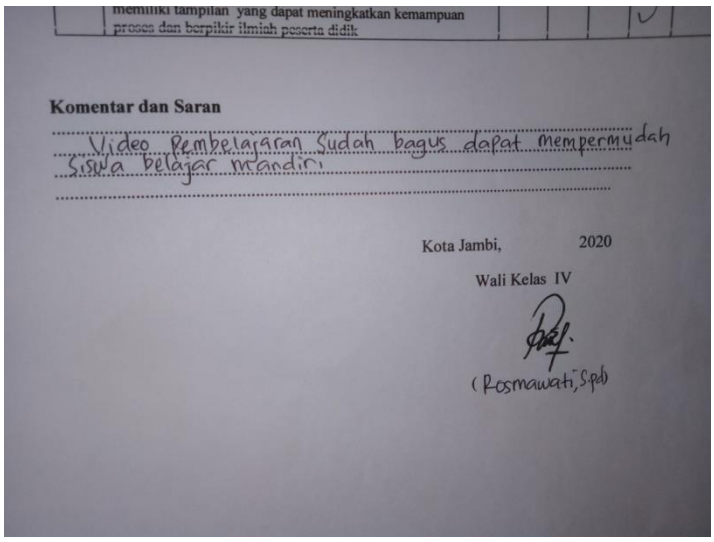
4. Validasi Kepraktisan

Validasi kepraktisan video pembelajaran dilakukan selama 1 tahap, dengan guru kelas 4 yaitu Ibu Rosmawati, S.Pd,. Beliau merupakan guru yang mengajar pada jenjang kelas IV sekolah dasar SD Negeri 31/IV Kota Jambi. Validasi dilakukan pada tanggal 14 November 2020, validator kepraktisan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis youtube dan menentukan apakah produk tersebut dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Adapun penilaian validator yaitu sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi Kepraktisan guru

NO	Aspek yang Dinilai	Hasil Validasi
1	Penampilan media video pembelajaran tema 4 subtema 3.	4
2	Kesesuaian antara ilustrasi/contoh/gambar pada media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.	4
3	Kejelasan penampilan kegiatan media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.	5
4	Kesesuaian urutan materi/kegiatan dalam media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1.	5
5	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan KI dan KD	5
6	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan tujuan pembelajaran	5
7	Kesesuaian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dengan materi yang dibahas	5
8	Penerapan/pengaplikasian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 membutuhkan fasilitas penunjang yang dikenal peserta didik .	5
9	Kegiatan dalam media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 sesuai alokasi waktu yang tersedia, dan dapat dilaksanakan di luar jam sekolah (digunakan di rumah)	5
10	Isi dan penyajian media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 menarik peserta didik untuk membaca dan memahami materi	4
11	Bentuk kegiatan yang ada pada media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dapat menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik dan mampu memberi petunjuk peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri	4
12	Media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri untuk menunjang proses pembelajaran.	5
13	Media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 dapat digunakan sesuai dengan kondisi peserta didik.	5
14	Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 merupakan bahasa indonesia baku dan mudah dipahami peserta didik.	4
15	Media video pembelajaran tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 memiliki tampilan yang dapat meningkatkan kemampuan proses dan berpikir ilmiah peserta didik	4
Jumlah		69
Rata-rata		4,6
Persentase		92%
Modus		5
Median		5
Kategori		Sangat praktis

Berdasarkan jumlah skor hasil validasi ahli praktisi pada tabel 4.6 hasil validasi praktisi dengan validator Ibu Rosmawati, S.Pd,. Hasil dari validator adalah sebagai berikut, hasil dari jumlah skor 69 dari skor maksimal 75, dengan rata-rata 4,6 termasuk dalam katergori sangat praktis dengan presentase 92% yang memiliki modus nilai 5 dan mediannya adalah 5. Berdasarkan hasil validasi praktisi dari validator dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis youtube pada aspek kepraktisan sudah dapat diuji cobakan kepada siswa dengan melakukan revisi terlebih dahulu dengan nilai rata-rata dari validator adalah 4,6 termasuk dalam kategori sangat praktis dengan presentase 92%. Adapun komentar dan saran dari validator terdapat pada gambar 4.9 sebagai berikut.


memiliki tampilan yang dapat meningkatkan kemampuan proses dan berpikir ilmiah peserta didik

Komentar dan Saran

Video Pembelajaran Sudah bagus dapat mempermudah Siswa belajar mandiri

Kota Jambi, 2020

Wali Kelas IV

(Rosmawati, S.Pd)

Gambar 4.9 Saran Guru

Materi pada video pembelajaran yang telah dikembangkan telah sesuai dengan indikator-indikator yang ditentukan, diantaranya kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, keruntutan materi, hingga kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Warsita (2011), yaitu

“program video pembelajaran harus menggunakan urutan penyajian materi yang logis dan sistematis”. Maka dari itu materi yang termuat dalam media pembelajaran telah sesuai dengan KI dan KD dan akurat serta disajikan dengan sistematis untuk diajarkan kepada peserta didik.

4.1.4 Implimentasi (*Implementation*)

Untuk melakukan ujicoba produk, karena pada saat melakukan ujicoba produk peneliti memiliki kendala adanya wabah pandemi *Corana Virus* (*Covid-19*). Akhirnya peneliti menentukan untuk melakukan ujicoba melalui pembelajaran secara *daring* dengan menirimkan link video pembelajaran grup *whatshap* terhadap peserta didik yang melakukan uji kelompok kecil. Kemudian, ibu Rosmawati, S. Pd., menunjuk 9 siswanya yang memiliki tingkat kemampuan berbeda-beda (rendah, sedang, dan tinggi) untuk melakukan uji coba produk tersebut.

Selanjutnya peneliti mengerimkan produk media pembelajaran video berbasis *youtube* kepada siswa dengan melalui *daring* dan grup *whatshap* kelas pada tanggal 17 Desember 2020. Dalam pembelajaran peserta didik menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran tersebut. Menurut Sukardi (Rifai, 2011:3) “Pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek kemudahan penggunaan, dapat digunakan sewaktu-waktu, waktu singkat, cepat, sebagai pengganti atau variasi serta biaya murah jika hendak menggunakannya”. Setelah diuji cobakan, peneliti meminta peserta didik tersebut memberi penilaian berupa lembar tanggapan peserta didik yang telah disebarkan pada tanggal 15 saat pengumpulan lembar ujian akhir semester terhadap media.

Pernyataan yang sudah disiapkan dalam proses wawancara mempunyai 6 butir peryataan. Dengan lembar angket respon siswa sebagai berikut:

4.7 Tabel Angket Respon Siswa

NO	Nama Siswa	NO ITEM						JUMLAH SKROR
		1	2	3	4	5	6	
1	M.KB	5	4	5	4	5	5	28
2	M.AA	4	5	5	5	4	5	28
3	M.KF	4	4	5	5	5	5	28
4	NDK	4	5	4	5	5	5	28
5	ATI	5	5	5	5	5	5	30
6	APR	5	4	5	4	5	5	28
7	MA	4	5	4	5	4	5	27
8	IA	4	5	5	4	5	5	28
9	AQ	5	5	4	5	4	5	28
JUMLAH								253
PERSENTASE								93%

Tabel 4.6 menunjukkan respon peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis youtube yang dikembangkan dengan jumlah skor nilai 253 dan persentase 93% termasuk kategori sangat praktis. Hasil analisis respon peserta didik dapat disimpulkan media video pembelajaran berbasis youtube praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar.

4.1.5 Evaluasi

Setelah tahapan pengembangan telah dilaksanakan, peneliti melakukan evaluasi kembali. Evaluasi pada tahapan ini bertujuan untuk melihat penilaian dari hasil validasi pengembangan. Serta menelaah dari hasil validasi dari para validator, dan melakukan perbaikan video pembelajaran sesuai dengan saran dan komentar dari validator.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Video pembelajaran berbasis youtube untuk pembelajaran jarak jauh pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar dikembangkan sesuai

dengan model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang membuat situasi pemebajaran berbasis peserta didik, inovatif, autentik dan menginspiratif. Setiap tahapan dalam model ADDIE ini sangat mudah dipahami dan diimplikasikan dalam mengembangkan produk seperti modul pembelajaran, buku ajar, LKPD, video pembelajaran dan lainnya (Teggeh, 2014:41). Maka dari itu penulis mengembangkan sebuah video pembelajaran berbasis youtube untuk pembelajaran jarak jauh pada Tema 4 Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar .

Kemudian perolehan data dalam pengembangan video pembelajaran berbasis youtube ini ada dua yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian angket, yaitu angket dari beberapa ahli validasi, dan angket ahli praktisi serta angket respon siswa. Sedangkan hasil dari data kualitatif adalah hasil dari saran dan tanggapan para validator terhadap video pembelajaran berbasis youtube untuk pembelajaran jarak jauh pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV sekolah dasar.

Media adalah semua alat komunikasi yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa dengan tujuan dapat meransang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara utuh (Uno & Lamatenggo, 2010). Media pembelajaran video berbasis youtube yang dikembangkan layak digunakan di dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran video berbasis youtube yang dikembangkan termasuk kedalam media pembelajaran yang valid dan praktis. Suatu produk pengembangan dinyatakan layak apabila telah memenuhi kriteria valid dan praktis. Dalam hal ini untuk

mendapatkan media pembelajaran video berbasis youtube yang valid dan praktis maka dilakukan validasi terhadap modul yang telah didesain dan dikembangkan. Data yang diperoleh dari validasi materi mendapatkan nilai ratarata 4,53 dengan presentase 90% dengan kategori sangat valid dan dapat diuji coba pada peserta didik sesuai saran dan perbaikan. Selanjutnya pada validasi media diperolehan niali rata-rata 4,65 dengan presentase 93% dengan kategori sangat valid dengan melakukan beberapa revisi terlebih dahulu. Pada validasi bahasa diperoleh nilai rata-rata 4,44 dengan presentase 88% dalam kategori sangat valid dan dapat diuji coba pada peserta didik tanpa revisi . Pada validasi kepraktisan yang guru sekolah dasar kelas IV didapati hasil rata-rata 4,6 termasuk dalam kategori sangat praktis dengan presentase 92%. Pada hasil angket respon siswa diperolah kategori sangat praktis dengan 93%.

Validasi ahli materi menyarankan untuk memperbaiki kesalahan penulisan pada materi dalam video pembelajaran, hal itu sesuai dengan penggunaan bahasa, kesesuaian dengan ejaan yang disempurnakan, struktur kalimat, dan pilihan kata yang diunkapkan oleh Warsita (2011) dan Hafizh, Abrar (2019). Bagian validasi media validator menyarankan untuk memperbaiki: 1.) memperbaiki keserasian tata letak teks dan gambar pada menit 03:56. 2.) memperbaiki kesesuaian proporsi gambar dan tulisan dari menit 13:56-14:40 dalam video pembelajaran. Hal itu sejalan dengan Warsita (2011); (Handini Annestiana, 2020); Sari Sultia, (2017). Mereka mengatakan aspek visual meliputi background, gambar, animasi, dan tulisan, tata letak teks. Serta pemilihan kombinasi warna, pemilihan gaya dan ukuran tulisan yang tetap bisa dibaca. Pada tahapan validasi bahasa berdasarkan

hasil dari validator tidak memberikan saran dan media bisa diujicobakan tanpa revisi dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki bahasa yang dialogis dan interaktif. Hal ini sejalan dengan Handini Annestiana, (2020) mengungkapkan "Dalam video pembelajaran harus memperhatikan penggunaan kaidah kebahasaan yang benar, dan kemudahan bahasa untuk dipahami."