

PENGEMBANGAN MEDIA
VIDEO PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
PERADABAN INDONESIA KELAS
V MI MIFTAHUL ULUM
KULURAN KALITENGAH
LAMONGAN

by turnitin FIP

Submission date: 01-Jun-2024 11:13AM (UTC+0700)

Submission ID: 2385469252

File name: bambang-_artikel_mei_24_1.docx (69.62K)

Word count: 5222

Character count: 34081

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PERADABAN INDONESIA KELAS V MI MIFTAHUL ULUM KULURANKALITENGGAH LAMONGAN

Bambang Widjajanto (bambangtutsbv@gmail.com)

Abstrak

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dalam dunia pendidikan muncul media berbasis komputer yaitu media multimedia yang diproduksi dalam bentuk Video. Media multimedia ini cukup membantu guru untuk mengajarkan materi yang bersifat abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media video pembelajaran sejarah peradaban Indonesia yang layak menurut dosen ahli, ahli lapangan (guru), dan uji coba (siswa), sehingga media video pembelajaran tema sejarah peradaban Indonesia dapat diimplementasikan dalam pembelajarannya. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: 1) analisis kebutuhan; 2) desain produk; 3) pengembangan media video pembelajaran; 4) validasi ahli; 5) revisi awal produk media video pembelajaran; 6) uji coba lapangan; 7) revisi produk media video pembelajaran; dan 8) produk akhir media video pembelajaran. Hasil pengembangan berupa media video pembelajaran pada tema sejarah peradaban Indonesia. Validasi oleh dosen ahli mendapatkan persentase sebesar 97,2%, oleh ahli lapangan (guru) mendapatkan persentase sebesar 95%, dan uji coba kelompok kecil terhadap 20 siswa kelas V MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah mendapatkan persentase sebesar 86,8%. Keseluruhan rata-rata hasil uji kelayakan adalah 93%. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran tema Sejarah peradaban Indonesia yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi layak dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran..

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Tema Sejarah Peradaban Indonesia*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini meningkat cukup pesat sehingga berimbas pada pola hidup manusia. Hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai produk teknologi yang mampu mendukung kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan hidupnya agar lebih mudah dan cepat, misalnya dengan adanya komputer, televisi, handphone, dan sebagainya. Pada perkembangan teknologi komputer saat ini, telah ditemukan software- software yang dapat menampilkan teks, suara, grafis, video, dan animasi sehingga memunculkan aplikasi yang lebih menarik untuk digunakan.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), perkembangan media pembelajaran juga telah meningkat pesat yang ditandai dengan munculnya komputer dalam pendidikan, di MI Miftahul Ulum Kuluran sudah ada fasilitas komputer dan internet yang dapat dimanfaatkan untuk para siswa dalam proses

belajar mengajar, bahkan komputer juga telah dijadikan ekstra kurikuler wajib di MI Miftahul Ulum Kuluran tersebut. Fasilitas komputer dan internet tersebut dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan wawancara bebas yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, Ibu Wheny Indriaswati di MI Miftahul Ulum Kuluran, maka diperlukan media, salah satunya sebuah alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan media Video pembelajaran pada subtema Kerajaan Islam di Indonesia. Media ini bersifat audio visual dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau secara klasikal oleh guru saat pembelajaran. Pengembangan ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan guru kelas V akan adanya media yang layak digunakan dalam pembelajaran tematik dengan acuan kurikulum 2013 dan sesuai dengan kemajuan teknologi, serta dapat memberikan gambaran nyata kepada siswa tentang materi-materi yang terkait dengan mata pelajaran Sejarah Peradaban Indonesia. Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Amri, 2013:36) tentang “tahap-tahap perkembangan kognitif anak pada usia 7-11 tahun masuk pada tahap operasional konkret, dimana pada rentang usia tersebut merupakan usia anak sekolah dasar”. Siswa pada tahap ini dapat membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah, tetapi hanya sejauh mereka melibatkan objek dan situasi yang telah dikenal.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang di atas maka peneliti merumuskan permasalahan bagaimanakah Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Mempermudah guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran bertema Sejarah Peradaban Indonesia dan memberi variasi dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Sebagai sarana belajar siswa dalam belajar mengenai kerajaan yang menyebarkan agama islam di Indonesia. Kepentingan yang kedua adalah sebagai salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memotivasi diri siswa dalam meningkatkan minat belajar melalui pembelajaran berbasis komputer.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan sekolah yang lebih handal dalam mencetak siswa yang tidak hanya cerdas secara teori, namun juga secara praktik dan mampu memanfaatkan teknologi. Selain itu, pengembangan media Video pembelajaran ini juga dapat memberdayakan potensi komputer yang telah tersedia di laboratorium sekolah.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar

Menurut Arsyad (2011:3) media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Arsyad, Sumanto (2010:4) menjelaskan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”. Sedangkan Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011:3) menyatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Selain itu, National Education Associati (NEA) dalam Sadiman (2010:6) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, maupun audiovisua serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah bentuk-bentuk komunikasi untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media cetak maupun audiovisual yang dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Kegunaan media pembelajaran secara umum dikemukakan oleh Sadiman dkk (2010:17-18) yaitu (a) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (c) menimbulkan kegairahan dalam belajar, (d) memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan dan kenyataan, (f) memberikan keseragaman persepsi dan pengalaman belajar. Selain itu, Edgar Dale dalam Arsyad (2011:23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas, 2) membahayakan perubahan signifikan tingkah laku siswa, 3) menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkannya motivasi belajar siswa, 4) membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa, 5) membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa, 6) mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar, 7) memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah ia pelajari, 8) melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan, 9) memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat, 10) meyakinkan diri

bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna

C. Media Video Pembelajaran

Media Video pembelajaran merupakan media yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Media tersebut dalam penyajiannya memanfaatkan sekumpulan sistem hardware dan software yang terintegrasi dalam sebuah komputer. Video adalah sebuah piringan yang digunakan untuk menyimpan data secara digital, data tersebut dapat berupa data musik, video, dokumen, maupun aplikasi yang dapat terbaca hanya melalui *CD Room* (alat pembaca CD) yang terintegrasi pada VCD, DVD, komputer, laptop, dan perangkat lain. Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa media Video pembelajaran merupakan suatu media yang dikemas dalam Video yang memuat suatu materi pembelajaran yang disajikan melalui kombinasi teks, suara, gambar video, dan grafis. Selain itu media Video pembelajaran juga dapat digunakan siswa secara aktif, hal ini berarti dalam penggunaannya siswa tidak hanya melihat atau mendengar, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Penyajian Video pembelajaran memerlukan perangkat pendukung seperti komputer, sound system, dan *CD Room*

D. Model Video Pembelajaran

Media Video pembelajaran merupakan multimedia berbasis teknologi komputer yang dapat digunakan siswa secara aktif, hal ini berarti dalam penggunaannya siswa tidak hanya melihat atau mendengar, namun siswa dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut. Media pembelajaran ini menampilkan kombinasi dari teks, grafis, suara, dan video yang dikemas dalam bentuk Video. Kontrol pembelajaran ketika menggunakan media ini sepenuhnya berada pada siswa (*student centered*), karena media pembelajaran berbasis teknologi komputer menerapkan pola belajar bermedia yang secara utuh menggunakan alat bantu komputer. Pengembangan media pembelajaran pada subtema Kerajaan Islam di Indonesia ini menggunakan model tutorial. Pada pengembangan media tersebut materi pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil disusul dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai latihan atau sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Alasan peneliti menggunakan model tutorial dalam pengembangan media pembelajaran ini, karena model tutorial ini dapat membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik sesuai dengan kemampuannya siswa dalam menguasai materi yang dipelajarinya.

E. Spesifikasi dan Langkah Membuat Video Pembelajaran

Produk yang dikembangkan adalah Video pembelajaran yang berisi materi tentang kerajaan yang menyebarkan agama Islam di Indonesia yang disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa tingkat Sekolah Dasar. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berupa buku panduan yang dapat digunakan oleh siswa kelas V MI untuk mempelajari Tema Sejarah Peradaban Indonesia Subtema Kerajaan Islam di Indonesia. Media ini dapat digunakan untuk tiga kali pembelajaran, dikemas

1
dalam bentuk Video atau dalam bentuk soft file yang dapat digunakan secara bebas dan praktis. Media Video pembelajaran ini didukung animasi gerak, gambar, dan tulisan serta musik pengiring yang menarik sehingga siswa atau pengguna media tersebut tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian dalam media pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi petunjuk/panduan penggunaan, kompetensi inti dan kompetensi dasar, materi-materi yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dirangkum secara ringkas, serta beberapa latihan dalam bentuk kuis dan evaluasi yang terkait dengan isi media pembelajaran.

Media Video pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program Adobe Flash CS3 berisi kumpulan materi berupa animasi bergerak yang bertemakan Kerajaan Islam yang sesuai dengan tingkatan sekolah dasar dengan memberikan efek imajinasi dan animasi-animasi gerak maupun suara dalam media tersebut. Pengembangan media dengan Adobe Flash CS3 adalah satu program yang berbasis vector yang digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi profesional kartun, animasi, gerak, game, dan lain sebagainya. Sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa dan dapat dilakukan berulang-ulang sesuai kebutuhan serta seluruh anak dapat terlibat langsung mengenai pemanfaatan media pembelajaran tersebut.

Media Video pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3, selain itu juga digunakan Photoshop, Quizcreator, dan Microsoft Word sebagai pendukung. Photoshop digunakan untuk membuat objek-objek/icon yang diinginkan yang akan digunakan pada Adobe Flash CS3 dan mendesain cover serta label pada Video. Quizcreator digunakan untuk membuat sejumlah kuis dengan logika untuk pertanyaan dan jawaban yang salah dan benar yang cukup mudah serta sistem penskoran yang telah disediakan untuk ketentuan skala nilainya. Sedangkan, Microsoft Word digunakan untuk membuat evaluasi untuk semua materi yang telah dipelajari.

Dalam prosedur pengembangan Video pembelajaran sebenarnya tidak ada patokan secara mutlak barapa langkah yang harus dilakukan, karena, itu semua disesuaikan dengan selera jenis presentasi atau kebutuhan masing-masing pembuatan media Video pembelajaran tersebut. Namun, Prastowo (2013:334) mengemukakan langkah-langkah penyusunan dan pengembangan media CD pembelajaran, sebagai berikut: a) Judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan bedar kecilnya materi, b) Petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas supaya peserta didik mudah dalam menggunakannya, c) Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis, gambar diam maupun gambar bergerak, d) Tugas-tugas ditulis dalam program interaktif, e) Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran, yang dapat dilihat oleh para pendidik, f) Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sebagai bahan membuat program bahan ajar berbasis internet.

Pendapat Prastowo di atas merupakan langkah-langkah dasar yang ada dalam pembuatan dan pengembangan media Video pembelajaran. Dalam langkah-langkahnya sebetulnya tidak ada batasannya, semua disesuaikan dengan aplikasi yang digunakan dan juga disesuaikan dengan selera pengembang, selain itu dalam pembuatan dan pengembangan media Video pembelajaran juga disesuaikan dengan

banyak atau sedikitnya materi yang akan digunakan dalam media tersebut.

Media pembelajaran ini didalamnya terdapat navigasi berupa tombol untuk mengakses materi yang diinginkan. Bentuk tampilan media ini didesain dengan mengikuti alur cerita yang diperankan oleh tokoh yang melakukan liburan bersama ayahnya. Selain itu, penyajian materi dikemas secara menarik dengan dilengkapi suara berupa narator dan musik instrumen, aktivitas siswa yang dapat dilakukan secara mandiri dan terdapat kuis pada setiap pembelajaran serta terdapat latihan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Media Video pembelajaran dalam pengoperasiannya memerlukan seperangkat komputer atau laptop yang mampu menghasilkan tampilan atau gambar (visual) dan suara (audio). Seperangkat komputer yang dapat dimanfaatkan minimum memiliki spesifikasi Pentium IV 1,6 GHz, RAM sebesar 256 MB, disk space sebesar 2,44 MB, VGA 16 MB, CD-ROM 52x, monitor dengan warna 36 bit dan resolusi sebesar 1024x768, serta menggunakan sistem operasi komputer windows 7.

Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan menggunakan alat bantu LCD Projector dan dapat pula digunakan dalam pembelajaran individual dengan bantuan komputer atau laptop untuk masing-masing siswa. Selain itu, Video pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alternatif media atau alat bantu guru dalam mengajarkan materi subtema kerajaan Islam di Indonesia kepada siswa.

F. Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah

Pembelajaran tematik menurut Majid (2014: 85) adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Hal ini diperkuat dengan pendapat Hajar (2013:7) yang menyatakan bahwa "pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan (mengintegrasikan dan memadukan) beberapa mata pelajaran sehingga melahirkan pengalaman yang sangat berharga bagi peserta didik". Dalam kegiatan pembelajaran tematik dibutuhkan jaringan tema yang dapat memberi gambaran kepada guru tentang suatu tema yang melingkupi beberapa kompetensi dasar (KD) dan indikator dari berbagai mata pelajaran. Sehingga jaringan tema ini memudahkan guru untuk memahami kompetensi dasar apa saja yang dapat dikaitkan dengan tema. Pada pengembangan media Video pembelajaran Sejarah Peradaban Indonesia terdapat beberapa kompetensi dasar dari berbagai mata pelajaran yang dapat dikaitkan dengan tema sejarah peradaban Indonesia. Berikut ini merupakan tabel kompetensi dasar (KD) yang diambil dari berbagai mata pelajaran dan dapat dikaitkan dengan tema sejarah peradaban Indonesia di dalam pengembangan media CD pembelajaran sejarah peradaban Indonesia.

Tabel Kompetensi Dasar dikaitkan dengan Mata Pelajaran Sejarah peradaban Islam

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar
Matematika	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih prosedur pemecahan masalah dengan menganalisis hubungan antara simbol, informasi yang relevan, dan mengamati pola. - Mengukur besar sudut menggunakan busur derajat dan mengidentifikasi jenis sudutnya
Bahasa Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Menggali informasi dari teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan peradaban Indonesia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku - Mengolah dan menyajikan teks cerita narasi sejarah tentang nilai-nilai perkembangan kerajaan Islam di Indonesia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
IPA	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal rangkaian listrik sederhana dan sifat magnet serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari - Membuat elektromagnet sederhana dan menggunakannya untuk mendeteksi benda-benda yang ditarik oleh magnet
SBdP	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami unsur-unsur budaya daerah dalam bahasa daerah. - Menceritakan secara lisan dan tulisan unsur-unsur budaya daerah menggunakan bahasa daerah.
PPKn	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami Nilai-nilai persatuan Indonesia
IPS	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya

III. METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:297). Pengertian lain disebutkan oleh Sukmadinata (2013:164) Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Dari kedua pengertian

tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk, baik itu produk baru maupun produk yang sudah ada kemudian disempurnakan kembali, dengan diikuti pengujian produk terhadap kelayakan produk tersebut.

Model penelitian dan pengembangan media ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan prosedural. Seperti halnya disebutkan oleh Tim Penyusun PPKI (2010:47) model penelitian dan pengembangan prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Menurut Borg dan Gall (dalam Sukmadinata, 2013:169) dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki sepuluh langkah dalam pelaksanaan strateginya sebagai berikut: (1) Penelitian dan pengembangan data meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai, (2) Perencanaan (Planning) meliputi penyusunan rencana penelitian berupa kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam penelitian, rumusan tujuan, desain, atau langkah-langkah penelitian, (3) Pengembangan draf produk meliputi pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi, (4) Uji coba lapangan awal meliputi uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah, dengan melakukan wawancara dan pengedaran angket, (5) Merevisi hasil uji coba meliputi memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan meliputi uji coba yang lebih luas pada 5 sampai 15 sekolah, (7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan meliputi uji coba pada 10 sampai 30 sekolah, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi meliputi melaporkan hasilnya dalam pertemuan profesional dan dalam jurnal.

Pada pengembangan media Video pembelajaran Sejarah Peradaban Indonesia sebagai media pembelajaran kelas V di MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan, peneliti menggunakan modifikasi Borg dan Gall berdasarkan model penelitian dan pengembangan, sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) pengembangan media, (5) validasi ahli dan revisi, dan (6) uji lapangan dan revisi.

B. Prosedur Penelitian

Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal dalam langkah penelitian pengembangan ini. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dua tahapan untuk mendapatkan informasi kebutuhan sekolah yang dituju. Pertama adalah wawancara kepada guru dan yang kedua adalah observasi pada subjek penelitian yaitu kelas V MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan, menurut wawancara dan observasi subjek penelitian tersebut ditarik kesimpulan media pembelajaran subtema Kerajaan Islam di Indonesia belum pernah dibuat dan dimanfaatkan di kelas V, sehingga dibutuhkan media sebagai sarana penyampaian materi oleh guru kepada siswa, sebagai sarana siswa untuk lebih memahami materi Kerajaan Islam di Indonesia sesuai tujuan pembelajarannya, dan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satunya pengembangan media Video pembelajaran pada tema Sejarah

Peradaban Indonesia sebagai media pembelajaran kelas V di MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan.

2 Desain produk merupakan tahapan kedua dalam penelitian dan pengembangan untuk merancang produk yang akan dihasilkan. Tahap ini diawali dengan pengumpulan materi yang dibahas dalam media Video pembelajaran ini yaitu nilai-nilai perkembangan Kerajaan Islam di Indonesia, magnet, dan sudut yang disertai gambar dan ikon-ikon tombol yang dibutuhkan dalam media tersebut. Peneliti juga mendesain urutan penyajian yang berisikan menu utama, menu panduan, menu pendahuluan, menu belajar, menu evaluasi, dan menu profil pengembang. Menu utama sebagai tampilan awal media, didalamnya tersedia menu home yang merupakan perkenalan media tersebut. Menu panduan merupakan prosedur penggunaan media, dilanjutkan dengan menu pendahuluan yang berisi tujuan pembelajaran dalam media Video pembelajaran, kemudian menu belajar yang berisi materi-materi kerajaan Islam yang disajikan dalam bentuk animasi. Selanjutnya terdapat menu evaluasi yang berisi soal-soal latihan dari keseluruhan materi yang digunakan dalam media Video pembelajaran, untuk yang terakhir terdapat menu profil pengembang, yang berisi biodata pengembang.

Pada tahap pengembangan media video pembelajaran, peneliti membuat produk yang akan dijadikan media pembelajaran. Peneliti membuat media berupa Video pembelajaran dengan beberapa menu didalamnya yang memiliki unsur animasi gerak, gambar, efek suara dengan materi subtema Kerajaan Islam di Indonesia berupa materi yang terdapat pada pembelajaran 1 tentang kisah masjid Agung Demak, sudut pada sketsa masjid, kompas, dan sifat magnet, kemudian pada pembelajaran 2 memuat materi tentang kisah kerajaan Demak, benda-benda magnetis, cara membuat magnet, ukiran pada masjid Agung Demak, dan ukiran-ukiran di Indonesia, kemudian yang terakhir pada pembelajaran 3 yang memuat materi tentang profil Raden Patah dan membandingkan sudut, semua materi tersebut dikemas dengan menggunakan program Adobe flash CS3. Dalam media disertakan latihan sebagai bahan evaluasi kemahiran dengan materi-materi tersebut.

Pada tahap 2 validasi Seorang ahli yang ditunjuk dalam validasi ahli ini merupakan orang yang memiliki pengalaman dan wawasan yang luas mengenai pembelajaran tema sejarah peradaban Indonesia, serta memiliki pengalaman dan wawasan yang luas mengenai media pembelajaran yang berbasis ilmu teknologi (IT) yang sesuai dalam bidang media pembelajaran MI. Setelah melalui validasi dari ahli, produk yang dijadikan media perlu direvisi sebelum diujicobakan di lapangan. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan media tersebut berdasarkan penilaian ahli. Yang bertugas memperbaiki dalam konteks ini adalah peneliti atau pengembang media ini.

2 Pada tahap uji coba produk di sekolah yang dituju, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan oleh peneliti terhadap pembelajaran kurikulum 2013. Dengan uji coba lapangan tersebut akan mengetahui kelemahan dari media yang telah dikembangkan.

2 Tahap yang terakhir dari pengembangan media adalah memperbaiki dan menyempurnakan media yang telah diujicoba di lapangan tersebut. Tahap ini untuk mengetahui tahap akhir dari pengembangan media tersebut. Apabila terdapat

perbaikan maka harus diperbaiki. ² Selanjutnya merupakan bentuk produk yang telah siap guna.

¹ Pada tahap Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan (Tim Penyusun PPKI, 2010:47). Berikut bagian dari uji coba produk tersebut, diantaranya:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba ini dilakukan didalam tahapan ketika mengujicoba desain produk di ahli dan uji coba lapangan. Produk dinilai dan direvisi setelah melewati uji coba ahli, yang tahap selanjutnya dapat di uji coba dalam kelompok besar yaitu uji coba lapangan.

2. Subjek Coba

Subjek yang menjadi target penelitian adalah siswa kelas V di MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan. Dari data yang diperoleh, jumlah siswa untuk kelas V sebanyak 47 siswa. Pada uji coba hanya diujicobakan untuk 20 siswa secara acak.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan wawancara yang dilakukan terhadap guru serta sekolah tujuan yaitu MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan. Sedangkan data kuantitatif yaitu dengan penggunaan angket yang akan dihasilkan data-data berupa angka yang diambil setelah uji coba produk yang telah dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, observasi, dan angket. Dengan melakukan kegiatan wawancara terhadap guru akan kebutuhan media dalam proses pembelajaran untuk kelas V di MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan. Wawancara dilakukan secara tak berstruktur, yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2012:233).

C. Teknik Analisis Data

Setelah semua data dikumpulkan, maka tahap selanjutnya adalah analisis data. Menurut Sugiyono (2012:244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari, membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Penelitian pengembangan inidianalisis dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data dianalisis secara kuantitatif yang berupa angka-angka diperoleh dari angket yang didapat, kemudian diolah dalam bentuk data kualitatif yang bersifat deskriptif terhadap hasil data tersebut. Jadi, hasil akhir dari data tersebut dengan gambaran

terhadap hasil penggunaan media yang diperoleh.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian Media Video pembelajara ini dikembangkan dengan program Adobe Flash CS3 berupa animasi gerak yang bertemakan perjalanan ke Masjid Agung Demak yang sesuai dengan tngkatan sekolah dasar. Media Videopembelajaran ini dalam pengoperasiannya memerlukan komputer/laptop yang mampu menghasilkan tampilan gambar (visual) dan suara (audio). Media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan menggunakan alat bantu LCD Projector dan dapat pula digunakan dalam pembelajaran individual dengan bantuan komputer/laptop untuk masing-masing siswa.

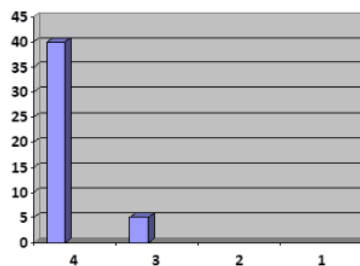
A. HASIL PENELITIAN

Uji media Video pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia untuk kelas V Sekolah Dasar dilakukan melalui tiga tahap, yaitu validasi dosen ahli, validasi ahli lapangan atau guru MI, uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 20 siswa. Berikut penyajian data temuan dari masing-masing tahap uji.

1. Penyajian Data Hasil Validasi Dosen Ahli

Validasi produk oleh ahli dilaksanakan setelah produk awal selesai dibuat. Validasi produk dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan produk dan dilakukan dengan menunjuk dosen ahli. Validasi produk pada dosen ahli untuk mengukur tingkat kelayakan produk dari aspek materi dan aspek media. Berikut akan dipaparkan hasil validasi produk dari dosen ahli. Data hasil validasi dosen ahli diperoleh dari dosen prodi PGSD. Proses validasi produk dilakukan dengan menyerahkan Video Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia beserta buku petunjuk penggunaan untuk guru dan buku petunjuk penggunaan untuk siswa. Gambar 4.1 berikut merupakan data hasil validasi produk oleh dosen ahli

Gambar 1 Perolehan Data oleh Dosen Ahli



Berdasarkan gambar 4.1 tersebut, diketahui bahwa dari 45 poin aspek validasi oleh dosen ahli diperoleh skor 4 sebanyak 40 poin, skor 3 sebanyak 5 poin, sedangkan untuk skor 2 dan skor 1 sebanyak 0 poin. Perolehan skor validasi dosen ahli tersebut selanjutnya dijumlahkan untuk mendapatkan Frekuensi yang sedang dicari persentasenya (f). Frekuensi (f) digunakan untuk menghitung penilaian validasi (P) oleh dosen ahli dengan cara melakukan pembagian antara (f) dengan banyaknya individu (N). Berikut rincian perhitungan penilaian validasi oleh dosen ahli: Persentase hasil validasi yang diperoleh sebesar 97,2% menunjukkan kriteria penilaian produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. perolehan nilai tersebut secara

rinci dijabarkan menurut poin penilaiannya sebagai berikut.

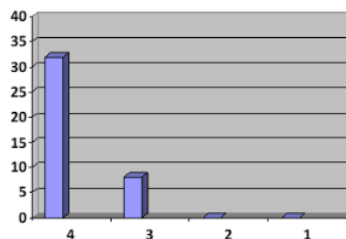
Penilaian validasi yang mendapatkan nilai 4 meliputi poin: (1) materi CD pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum SD, (2) kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum, (3) indikator menjabarkan kompetensi dasar, (4) kemudahan dalam memulai program, (5) kemudahan dalam memulai menu program, (6) media pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang, (7) materi yang disajikan disusun secara sistematis, runtun, dan jelas, (8) terdapat bantuan penjelasan seperti gambar yang terkait, (9) materi sesuai dengan tuntutan kurikulum, (10) kelengkapan isi materi, (11) media mampu membuat siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran, (12) materi sesuai dengan tahap berpikir siswa kelas V MI, (13) media dapat menambah variasi guru dalam mengajarkan materi pada subtema kerajaan Islam di Indonesia, (14) media mampu meningkatkan minat belajar siswa, (15) kemudahan pemahaman materi, (16) kemudahan pemahaman materi pada media CD pembelajaran subtema kerajaan Islam di Indonesia, (17) animasi terlihat jelas dan mudah dipahami, (18) bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.

Sedangkan aspek yang mendapatkan nilai 3 meliputi: (1) Tujuan pembelajaran mengembangkan indikator, (2) Kecepatan pemuatan (loading) fungsi tombol (kinerja navigasi), (3) Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, (4) Kelengkapan dan kualitas isi media bahan ajar yang disajikan dalam media CD pembelajaran tema Sejarah Peradaban Indonesia, (5) Ikon navigasi dapat ditemukan dengan mudah

2. Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan

Data hasil uji coba ahli lapangan atau pengguna diperoleh dari guru MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan, yaitu Bapak Jayanto, S.Pd. Produk media menyerahkan Video Pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia yang sudah direvisi berdasarkan hasil uji kelayakan oleh dosen ahli, selanjutnya diuji cobakan dalam skala terbatas. Uji coba terbatas dilaksanakan di MI Miftahul Ulum Kuluran Kalitengah Lamongan. Uji coba ini melibatkan guru kelas V selaku wali kelas dan 20 siswa dari 47 siswa kelas V yang memiliki kemampuan heterogen. Pada gambar 4.2 berikut merupakan data yang diperoleh dari hasil validasi ujicoba ahli lapangan.

Gambar 2 Perolehan Data oleh Ahli Lapangan



Persentase hasil validasi yang diperoleh sebesar 95% menunjukkan kriteria penilaian produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan pada siswa juga diperoleh data kualitatif berupa komentar. Komentar tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Komentar Siswa

No.	Nama	Komentar
1	NS	Saya agak kesulitan mengerjakan soal-soalevaluasi (tes)
2	CM	Saya agak kesulitan di soal evaluasi (tes)
3	ADM	Video ini cukup menarik dan soalnya kurangmenantang
4	AWHP	Soal evaluasi ada yang mudah dan ada yang susah, tapi saya sangat mudah memahami materi yang ada di video selain itu saya menjadi senang saat mempelajari materi.
5	DDS	Belajar menggunakan video membuat saya untuk lebih aktif, saya lebih mandiri belajar dengan video.
6	FH	Saya sangat suka melihat video kerajaan Islam di Indonesia dan saya sangat senang bisa menimbah ilmu.
7	HIA	Sangat baik dan rapi untuk kita fahami pembelajaran kerajaan Islam di Indonesia. Saya tidak ada kesulitan apapun, tulisannya jelas dan rapi, singkat.
8	RA	Soalnya itu sulit, sampai saya salah 3.
9	NA	Aku suka tapi saat soal evaluasi ada yang kesulitan tapi aku suka semuanya.
10	SRA	Dalam mempelajari kita bisa tahu kerajaan kerajaan tertua di Indonesia.
11	AA	video sangat menarik dan membantu membuat siswa senang menggunakan video ini. Soal kurang menantang.

B. PEMBAHASAN

Data hasil validasi produk oleh dosen ahli dianalisis mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran oleh Akbar dan Sriwiyana (2011:153) yang telah dimodifikasi tentang tingkat kelayakan produk. Berdasarkan hasilnya dapat dilihat bahwa tingkat kelayakan media dari aspek materi dan media memperoleh persentase 97,2% jika dikonversikan maka video pembelajaran tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia tergolong dalam kategori layak dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Data yang diperoleh dari uji coba ahli lapangan (guru) dianalisis mengacu pada kriteria kelayakan media pembelajaran oleh Akbar dan Sriwiyana (2011:153) yang telah dimodifikasi tentang tingkat kelayakan produk. Berdasarkan hasil data dapat dilihat bahwa tingkat kelayakan media dari aspek materi, media, dan kesesuaian dengan pembelajaran di kelas V memperoleh persentase 95% jika dikonversikan berdasarkan maka video pembelajaran tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia tergolong dalam kategori layak dan dapat digunakan dengan revisi kecil sesuai permintaan dari ahli (guru).

V. KESIMPULAN DAN SARAN TINDAK LANJUT

A. Simpulan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk media video pembelajaran tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan Islam di Indonesia. Produk yang dihasilkan ini menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan audio yang dikemas dalam video. Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli dosen, produk mendapatkan persentase 97,2% . Produk dikategorikan layak sehingga produk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar dosen ahli yaitu istilah perjalanan diganti pembelajaran, indikator dalam instrumen validasi yang isinya sama dan juga indikator yang tidak terkait dengan validasi dihapus, dan pemberian skor setelah kuis untuk memberikan feedback dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli lapangan (guru), produk mendapatkan persentase 95% . Produk dikategorikan layak sehingga produk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar ahli lapangan (guru) yaitu pemberian kalimat perintah untuk membandingkan sudut pada sketsa bu di pembelajaran ke 3. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba dan validasi dalam skala terbatas pada siswa, produk mendapatkan persentase 86,8% sehingga produk dapat dikategorikan layak dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. revisi yang telah dilakukan berdasarkan saran dan komentar dari para siswa yaitu mempermudah soal evaluasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran Tema Sejarah Peradaban Indonesia, peneliti dapat memberikan saran pemanfaatan sebagai berikut.

- a. Media video pembelajaran ini hendaknya digunakan guru sebagai media alternatif untuk membantu siswa memahami materi pada Tema Sejarah Peradaban Indonesia.
- b. Sebelum memanfaatkan media video pembelajaran ini guru maupun siswa disarankan membaca petunjuk penggunaan terlebih dahulu agar dapat menggunakan video pembelajaran dengan baik.
- c. Selain memanfaatkan media video pembelajaran masih dibutuhkan media lain yang sesuai dengan pendekatan scientific dan model *Cooperative Learning*. Masih dibutuhkan media lain seperti magnet, kertas lipat, dan lain-lain.
- d. Media pembelajaran ini dirancang sebagai media pembelajaran individual dengan menggunakan komputer/laptop, namun jika tidak

dimungkinkan untuk digunakan secara individual maka media dapat digunakan secara klasikal menggunakan LCD proyektor.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun., dan Sriwiyana, Hadi. 2011. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Yogyakarta: Cipta Media.
- Amri, S.2013. Pengembangan&Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmawan, D. 2012. Inovasi Pendidikan: Pendidikan Praktik TeknologiMulltimedia dan Pembelajaran Online. Bandung: Remaja Roda Karya.
- Hajar, Ibnu. 2013. Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI.Jogjakarta: Diva Press.
- Hidayati, Lusi. 2011. Kiat Meningkatkan Kemampuan Memabaca Cepat. Yogyakarta: Fire Publisher.
- Kemendikbud. 2013. Dasar Hukum Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Majid, Abdul. 2014. Pembelajaran Tematik Terpadu.Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PERADABAN INDONESIA KELAS V MI MIFTAHUL ULUM KULURAN KALITENGAH LAMONGAN

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.slideshare.net Internet Source	6%
2	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	4%
3	library.um.ac.id Internet Source	4%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
5	text-id.123dok.com Internet Source	2%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
7	ejournal.kopertais4.or.id Internet Source	2%

Exclude bibliography On

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SEJARAH PERADABAN INDONESIA KELAS V MI MIFTAHUL ULUM KULURAN KALITENGAH LAMONGAN

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/100

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15
