

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Development and research*). Produk yang dikemba

ngkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran dengan tujuan agar memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Video pembelajaran dibuat dengan berbantuan aplikasi *Cap Cut*. Bentuk pengembangan yaitu 4-D (*Define, design, Developmen, Dessemination*).

4.1.1 Tahap Pengembangan

4.1.1.1 Tahap pendefenisian (*define*)

Tujuan Langkah ini guna menetapkan serta mendeskripsikan syarat-syarat pembelajaran dimulai dengan analisis tujuan dari batas materi yang di ajarkan. Langkah ini mencangkup: (a) analisis kebutuhan guru; (b) analisis karakteristik siswa; (c) analisis tugas; (d) analisis tujuan pembelajaran.

A. Analisis Kebutuhan Guru

Pada fase ini peneliti menganalisis permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran sehari-hari guru dan siswa. Analsisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara. Wawancara dilakukan kepada guru kelas V SD 106164 Sambirejo Timur mengenai masalah yang terkait dengan pembelajaran, baik kondisi saat pembelajaran berlangsung maupun mengenai pengembangan media pembelajaran yang ada. Pada wawancara ini terdapat 12 butir pertanyaan yang

berkaitan dengan pemanfaatan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas khususnya dalam muatan IPS.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama dengan guru kelas V SD 106164 Sambirejo Timur dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran jarang digunakan bahkan tidak sama sekali dimanfaatkan, guru lebih berfokus pada penggunaan buku ajar saat mengajar. Bantuan gambar lain yang memperjelas maksud dari materi terlihat juga kurang mampu menumbuhkan antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran dilihat dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, hal ini salah satu yang akan mempengaruhi pada hasil belajar siswa. Seharusnya media pembelajaran yang digunakan dapat menjadi pendukung pembelajaran untuk membantu siswa secara optimal memahami materi dengan jelas tanpa harus membayangkan saja.

Menurut pendidik media yang digunakan dalam pembelajaran muatan IPS akan lebih berfungsi jika dilakukan dengan baik. Ketersediaan media pembelajaran masih kurang khususnya media berbantuan teknologi seperti video pembelajaran atau multimedia interaktif. Media seperti yang dimaksud bahkan masih belum pernah dipergunakan oleh guru dikelas. Namun guru sadar bahwa, penggunaan teknologi pada pendidikan akan memberikan pengaruh yang baik dalam wahana pembelajaran. Akan tetapi kendala yang ditemukan adalah pengembangan sebuah media pasti membutuhkan waktu yang relatif lama, namun hal ini tidak membuat guru berhenti mencoba untuk berinovasi dalam membuat media yang menarik dan tertarik mencoba untuk memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran sehari-hari.

B. Analisis karakteristik siswa

Pada penelitian ini dilakukan analisis karakteristik siswa sehubungan dengan perancangan dan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi tidak terstruktur diperoleh mengenai karakteristik siswa yaitu sebagai berikut:

- (1) Usia rata-rata siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 10-11 tahun, pada usia seperti ini menurut Piaget dalam operasional konkret dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa yang konkret, serta mulai dapat mengikuti arahan dari sebuah perintah. Hal ini menjadi dasar untuk penulis mengembangkan video pembelajaran yang mudah digunakan pada siswa pada rentang umur tersebut.
- (2) Kemampuan akademis siswa kelas V SDN 101764 Bandar Klippa tahun ajaran 2023/2024 bersifat heterogen, yaitu berkemampuan tinggi, sedang dan rendah sehingga materi serta soal evaluasi yang terdapat dalam video pembelajaran dapat menyesuaikan kemampuan siswa.

C. Analisis Tugas

Tahap analisis tugas bermaksud memetakan materi pembelajaran dari analisis konsep. Hasil dari analisis dibagi menjadi beberapa materi, sehingga materi yang akan ditampilkan pada video pembelajaran ini adalah daerahku kebangganku subtopik seperti apakah budaya daerahku?. Pada materi nantinya akan diberikan beberapa tugas agar siswa dapat menguasai pembahasan melalui video pembelajaran secara mendalam. Soal yang disusun sesuai capaian dan tujuan pembelajaran yang sudah di susun, agar tes yang diberikan kepada siswa dapat diukur secara tepat dilakukan uji pada tes tersebut yang terdiri dari validitas, reliabilitas. Soal juga disusun untuk keperluan evaluasi keberhasilan penggunaan video pembelajaran yang dikembangkan dengan soal yang berbentuk esai sebanyak 5 soal.

D. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran dibuat bermaksud mendeskripsikan tujuan pembelajaran sesuai hasil analisis kebutuhan guru, karakteristik siswa dan tugas selanjutnya menjadi dasar dalam merancang sumber belajar. Sesuai hasil analisis materi dan analisis tugas maka dari tujuan pembelajaran yang dapat dirincikan lengkap sebagai berikut:

Tabel 4.1. Analisis Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.	Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya

4.1.1.2 Tahap Perancangan

Tahap perancangan bermaksud merancang konten video pembelajaran yang dikembangkan dengan memilih media, format, dan desain awal video pembelajaran yang mengacu pada aplikasi *Cap Cut* yang disesuaikan materi. Video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Cap Cut* yang dikembangkan terdapat teks, gambar, dan petunjuk yang memudahkan siswa dalam belajar agar pembelajaran menjadi efektif dan hasil belajar siswa bisa meningkat. Untuk melihat apakah video pembelajaran pada materi seperti apakah budaya daerahku yang dikembangkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa maka dilakukan tes *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya disusun angket kelayakan guna mengetahui video pembelajaran layak untuk diimplementasikan dan kepraktisannya guna mengetahui seberapa bermanfaat video pembelajaran terhadap siswa saat penggunaan video pembelajaran. Berikut bagian tahap perancangan.

a. Pemilihan Media

Software yang digunakan dalam pembuatan buku digital ini adalah *Cap Cut* yang mendukung dalam penggabungan teks, gambar, animasi dan suara.

b. Pemilihan Format

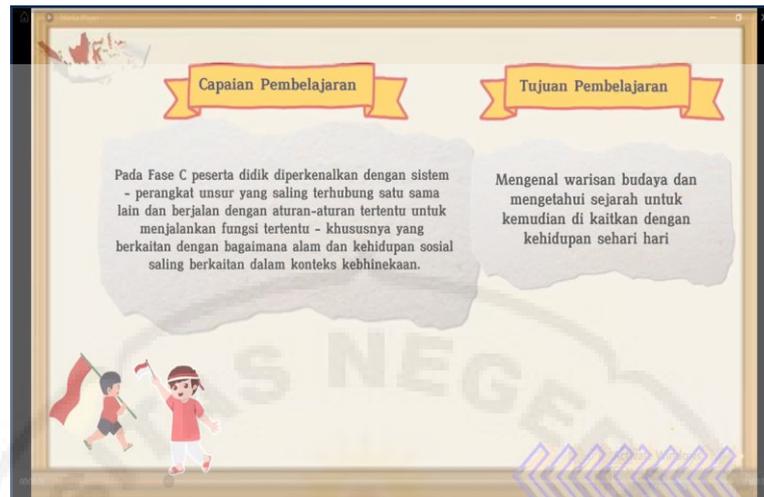
Pemilihan format tampilan video pembelajaran akan dijabarkan dari desain video pembelajaran dengan rancangannya sebagai berikut:

- 1) Tampilan awal video pembelajaran terdapat identitas video seperti identitas penulis, judul dan hal yang berhubungan dengan materi.



Gambar 4.1. Tampilan Awal Video

- 2) Selanjutnya, tampilan video pembuka yang berisikan capaian pembelajaran yang di dalamnya membahas tentang capaian, inti dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.



Gambar 4.2. Tampilan Video Pembuka

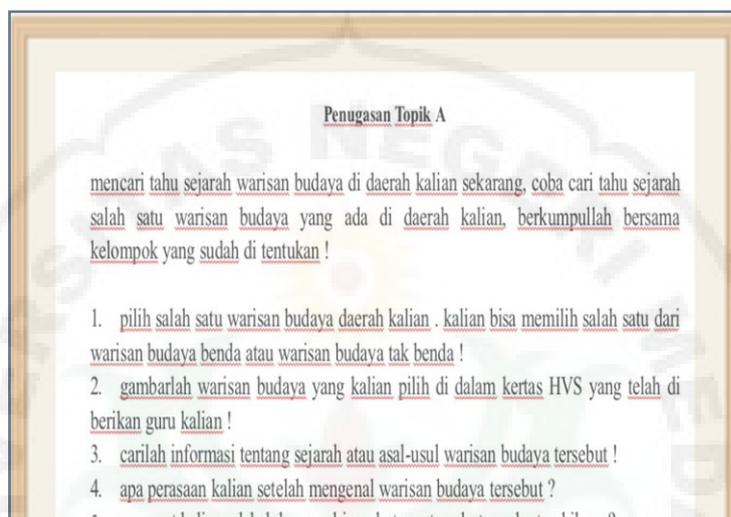
- 3) Tampilan materi. Berisikan tentang mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya yang terdiri dari sejarah warisan budaya; jenis warisan budaya; menjaga warisan budaya. Materi dilengkapi dengan gambar animasi serta video yang sesuai dengan materi yang telah dirumuskan berdasarkan capaian pembelajaran.



Gambar 4.3. Tampilan materi

- 4) Tampilan penugasan. Latihan soal terdiri dari 5 soal berbentuk esai mengenai materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya.

Penugasan digunakan untuk mengetahui seberapa paham dan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai materi yang sudah dipelajari melalui video pembelajaran ini.



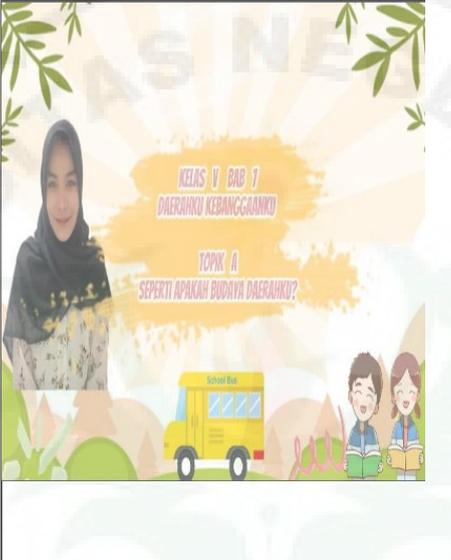
Gambar 4.4. Tampilan Penugasan

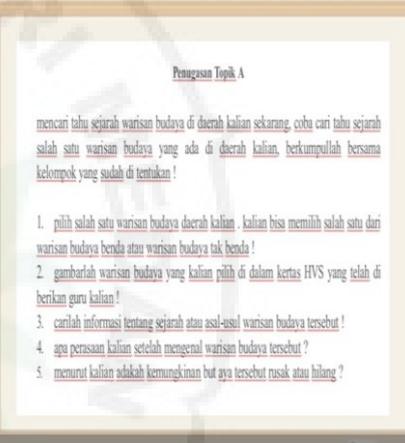
4.1.1.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan akan menghasilkan rancangan lanjutan dari video pembelajaran materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya. Setelah mendapatkan hasil dari tahap pendefinisian dan perancangan dan selesai, maka dihasilkan rancangan awal video pembelajaran disebut dengan draf, yang mana fase pertama pada proses tahap pengembangan ini adalah melakukan validasi dan evaluasi. Hasil dari validasi adalah berupa nilai, koreksi, kritik, dan saran yang akan digunakan sebagai dasar pertimbangan melakukan revisi dan penyempurnaan video pembelajaran. Video pembelajaran yang telah memenuhi kriteria valid harus melalui penilaian dari para ahli materi, media, dan bahasa mengenai rancangan video pembelajaran yang dibuat dan aspek pembelajaran serta kebenaran isi yang dirancang serta diterapkan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan

keefektifan dari video pembelajaran pada materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya yang dikembangkan. Adapun hasil penilaian atau perbaikan video pembelajaran tahap I dan tahap II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perbandingan Hasil Video Pembelajaran Tahap I dan Tahap II.

No.	Proses	Tahap I	Tahap II
1	Tampilan awal		
2	Tampilan video pembuka		
3	Tampilan Materi		

4	Contoh materi	 <p>Contoh Warisan Budaya Benda</p> <p>1. Piso Tumbuk Lada senjata tradisional khas Sumatera Utara</p> <p>2. Gong alat musik tradisional Indonesia asal Jawa Barat. Secara ukuran, Gong tergolong alat musik yang cukup besar.</p>	 <p>contoh warisan budaya benda</p> <p>2. Gong</p>
5	Tampilan penugasan	 <p>Penugasan Topik A Mencari Tahu Sejarah Warisan Budaya di Daerah</p> <p>Nah, kalian sudah mengetahui berbagai warisan budaya yang ada di daerah kalian. Sekarang, coba cari tahu sejarah salah satu warisan budaya yang ada di daerah kalian. Berkumpullah bersama kelompok yang sudah ditentukan.</p> <ol style="list-style-type: none"> Pilih salah satu warisan budaya daerah kalian. Kalian bisa memilih salah satu dari warisan budaya benda atau warisan budaya tak benda. Gambar warisan budaya yang kalian pilih di dalam kertas HVS yang telah dibagikan guru kalian. Cari informasi tentang sejarah atau asal-usul warisan budaya tersebut dan buatlah laporan sederhana. Kalian bisa menggunakan pertanyaan yang ada di buku untuk menyusun laporan. Kalian bisa melakukan wawancara atau studi literatur untuk menyelesaikan tugas ini. Tuliskan laporan kalian di dalam kertas HVS. 	 <p>Penugasan Topik A</p> <p>mencari tahu sejarah warisan budaya di daerah kalian sekarang, coba cari tahu sejarah salah satu warisan budaya yang ada di daerah kalian, berkumpullah bersama kelompok yang sudah di tentukan!</p> <ol style="list-style-type: none"> pilih salah satu warisan budaya daerah kalian, kalian bisa memilih salah satu dari warisan budaya benda atau warisan budaya tak benda! gambarlah warisan budaya yang kalian pilih di dalam kertas HVS yang telah di berikan guru kalian! cari lah informasi tentang sejarah atau asal-usul warisan budaya tersebut! apa perasaan kalian setelah mengenal warisan budaya tersebut? menurut kalian adakah kemungkinan but aya tersebut rusak atau hilang?

4.1.1.4 Tahap Penyebarluasan

Setelah video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak, praktis dan efektif serta sesuai tahapan pengembangan 4D, selanjutnya disebarluaskan melalui jurnal sebagai alternatif bagi guru dan dalam memahami materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya yang dikembangkan dengan video pembelajaran.

4.1.2 Kelayakan Video Pembelajaran

Sebelum diterapkan dalam proses belajar, video pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu dinilai oleh para ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan, adapun tahapan dalam penilaian kelayakan ini adalah sebagai berikut:

4.1.2.1 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Materi dari video pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakan oleh ahli materi yang di nilai oleh Dosen Universitas Negeri Medan Ibu Dr. Rosramadhana, M.Si yang berguna untuk mengetahui kelayakan materi pada video pembelajaran dengan indikator berjumlah 13. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi.

Tabel 4.3. Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Rev. ke-1
<i>Self Instruction</i>	Tujuan pembelajaran sesuai dengan alur tujuan pembelajaran/ATP.	5
	Materi pada video pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
	Materi disajikan secara runtut	5
	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4
	Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam video pembelajaran	4
	Permasalahan yang disajikan dapat dikaitkan dengan konteks tugas dan lingkungan siswa	5
	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa.	5
<i>Self Contained</i>	Kecocokan materi video pembelajaran dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
	Kompetensi materi yang disajikan memuat unit capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5
<i>Stand Alone</i>	Materi video pembelajaran dapat dipelajari tanpa bantuan bahan ajar lain	5
	Materi bahan ajar dapat dipelajari tanpa bantuan desain lain	4
<i>Adaptive</i>	Materi dalam video pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	5
<i>User friendly</i>	Materi video pembelajaran dapat dipelajari kapan saja dan dimana saja.	5
Rata – Rata		62
Persentase		95,38 %

$$\begin{aligned} \text{Presentase kevalidan} &= \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ &= \frac{62}{65} \times 100\% \\ &= 95,38\% \end{aligned}$$

Sesuai Tabel 4.3 tampak bahwa hasil penilaian mendapatkan skor 62 dari skor maksimal 65 presentase 95,38% capaian sangat layak, namun perlu sedikit perbaikan. Adapun saran dari validator adalah usahakan video pembelajaran dapat menambah motivasi belajar siswa.

Berdasarkan saran dari validator ahli materi telah diperbaiki dengan baik dan berusaha agar video pembelajaran mampu menambah semangat belajar siswa. Sehingga berdasarkan persentase sebesar 95,38% video pembelajaran dengan materi daerahku kebanggaanku layak untuk diimplementasikan dilapangan.

4.1.2.2 Data Hasil Validasi Ahli Media

Media yang dikembangkan diuji kelayakan oleh ahli media yaitu Dosen Universitas Negeri Medan Bapak Prof. Dr. Sahat Siagian, M.Pd untuk mengetahui kelayakan media dengan indikator berjumlah 10. Berikut adalah hasil penilaian ahli media.

Tabel 4.4. Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Rev. ke-1
<i>Konten atau Isi</i>	Memiliki kaitan atau sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai	5
	Video mendukung materi pembelajaran	5
<i>Desain atau Tampilan</i>	Desain <i>background</i> tidak menanggung pemaknaan gambar kosakata	4
	Kombinasi warna <i>background</i> dan tulisan serasi	5
	Ilustrasi sudah baik dan menarik	5
	Kemenarikan video	5

	Penggunaan <i>font</i> huruf yang digunakan tepat	5
	Komposisi warna	4
	Daya dukung musik	5
	Kualitas gambar	4
Rata-rata		47
Persentase		94%

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94 \%$$

Sesuai Tabel 4.4 hasil penilaian validasi ahli media didapat total 47 dari skor maksimal 50 persentase 94% capaian sangat layak dan bermakna video pembelajaran terkategori layak diuji coba kepada siswa. Adapun saran dari validator ahli media adalah bagusnya contoh gambar alat musik lebih diperbesar lagi agar lebih jelas kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti telah memperbaiki sesuai saran dari validator ahli desain.

4.1.2.3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Selanjutnya penilaian ahli bahasa dengan menilai penggunaan bahasa yang sesuai tingkat bahasa siswa dan dinilai oleh Bapak Dr. Wisman Hadi, S.Pd., M.Hum. untuk mengetahui kelayakan bahasa pada video pembelajaran yang dinilai sesuai pada 13 indikator. Berikut adalah hasil penilaian ahli bahasa tahap I dan tahap II.

Tabel 4.5. Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	Rev. ke-1	Rev. Ke-2
	Keakuratan struktur kalimat	4	5

Penggunaan Bahasa	Keefesienan kalimat	3	5
	Ketepatan bahasa dalam materi	3	4
	Penggunaan bahasa yang baik dan benar	3	4
Ketepatan Bahasa	Kejelasan huruf	3	5
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	5
	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	2	4
Kesesuaian perkembangan siswa	Penggunaan bahasa sesuai perkembangan siswa	3	4
	Penggunaan bahasa merangsang imajinasi siswa	3	4
	Gambar dan ilustrasi	3	5
	Contoh kasus aktual	3	4
Aktivitas	Memotivasi siswa mendorong rasa ingin tahu	3	5
	Mendorong siswa untuk mendapatkan informasi lebih lanjut	3	5
Rata-rata		60%	90,76%

$$\text{Presentase kevalidan} = \frac{\text{rerata skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{65} \times 100\%$$

$$= 60\%$$

Berdasarkan perolehan validasi pada tahap I diterangkan bahwa hasil persentase sebesar 60% kategori Kurang valid, disarankan untuk direvisi. Adapun perbaikan dari validator ahli bahasa pada tahap I adalah perlunya kejelasan huruf; gunakanlah bahasa yang dapat dicerna oleh siswa, dan ukuran pada gambar perlu diperbesar lagi. Sehingga berdasarkan saran dari validator dilakukanlah perbaikan.

Setelah diperbaiki dilakukan Kembali koreksi oleh validator ahli bahasa dan diperoleh persentase sebesar 90,76% dengan kesimpulan bahwa Video pembelajaran dinyatakan Sangat valid artinya dapat digunakan tanpa revisi

4.1.3 Kepraktisan Video Pembelajaran

Setelah video pembelajaran layak selanjutnya video di uji kepraktisan melalui pemberian angket respon siswa terhadap video pembelajaran yang digunakan. Uji kepraktisan terdiri pada dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan.

4.1.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk video pembelajaran direvisi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tujuan uji coba kelompok kecil adalah untuk mengetahui kepraktisan media berdasarkan jumlah siswa yang terbatas. Pada uji coba kelompok kecil hanya dilakukan oleh 9 orang siswa dari kelas V-B sebanyak 5 orang dan kelas V-C sebanyak 4 orang. Siswa dikumpulkan di satu ruangan dan membentuk kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri 3 orang siswa sehingga menghasilkan 3 kelompok. Pada uji coba ini, siswa diajak mengikuti pembelajaran dengan media video pembelajaran yang telah layak digunakan.

Siswa diperkenalkan bagaimana cara pembelajaran dengan media video pembelajaran mulai dari pembukaan sampai akhir materi yang dipaparkan pada video pembelajaran. Setelah video pembelajaran selesai ditayangkan selanjutnya siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa yang telah disediakan. Hasil data angket respon siswa yang dipaparkan di bawah ini merupakan hasil perhitungan rata-rata skor setiap butir dari indikator pada angket respon siswa. Perhatikan tabel 4.6 berikut ini.

Tabel. 4.6. Hasil Rspn Siswa Uji Coba Kelompok Kecil Kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan

No	Siswa	Jumlah skor	Persen	Kriteria
----	-------	-------------	--------	----------

1	Siswa 1	77	90,59	Sangat Praktis
2	Siswa 2	73	85,88	Sangat Praktis
3	Siswa 3	73	85,88	Sangat Praktis
4	Siswa 4	78	91,76	Sangat Praktis
5	Siswa 5	78	91,76	Sangat Praktis
6	Siswa 6	71	83,53	Sangat Praktis
7	Siswa 7	78	91,76	Sangat Praktis
8	Siswa 8	74	87,06	Sangat Praktis
9	Siswa 9	75	88,24	Sangat Praktis
Total skor		677		
Rata-rata persentase		88,50%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Berdasarkan rata-rata hasil persentase menunjukkan bahwa video pembelajaran berada pada kategori sangat praktis dengan rata-rata 88,50% sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan pada uji coba lapangan. Selanjutnya akan dilakukan uji coba lapangan guna melihat hasil efektifitas media yang digunakan.

4.1.3.2 Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan video pembelajaran. Peneliti memberikan angket respon peserta didik untuk menilai Tingkat kepraktisannya. Jumlah siswa sebanyak 24 orang kelas V. Berikut hasil kepraktisan uji coba lapangan, dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel. 4.7. Hasil Rspn Siswa Uji Coba Lapangan Kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan

No	Siswa	Jumlah skor	Persen	Kriteria
1	Siswa 1	82	96,47	Sangat Praktis
2	Siswa 2	73	85,88	Sangat Praktis
3	Siswa 3	74	87,06	Sangat Praktis
4	Siswa 4	80	94,12	Sangat Praktis
5	Siswa 5	83	97,65	Sangat Praktis
6	Siswa 6	73	85,88	Sangat Praktis
7	Siswa 7	76	89,41	Sangat Praktis
8	Siswa 8	72	84,71	Sangat Praktis
9	Siswa 9	78	91,76	Sangat Praktis

10	Siswa 10	77	90,59	Sangat Praktis
11	Siswa 11	82	96,47	Sangat Praktis
12	Siswa 12	79	92,94	Sangat Praktis
13	Siswa 13	78	91,76	Sangat Praktis
14	Siswa 14	80	94,12	Sangat Praktis
15	Siswa 15	82	96,47	Sangat Praktis
16	Siswa 16	84	98,82	Sangat Praktis
17	Siswa 17	80	94,12	Sangat Praktis
18	Siswa 18	81	95,29	Sangat Praktis
19	Siswa 19	77	90,59	Sangat Praktis
20	Siswa 20	75	88,24	Sangat Praktis
21	Siswa 21	76	89,41	Sangat Praktis
22	Siswa 22	72	84,71	Sangat Praktis
23	Siswa 23	77	90,59	Sangat Praktis
24	Siswa 24	77	90,59	Sangat Praktis
Total skor		1868		
Rata-rata persentase		91,57%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Dari hasil pengisian angket respon siswa, diketahui bahwa siswa tertarik dengan penggunaan video pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan respon sebesar 91,57% dengan kriteria sangat praktis, sehingga video pembelajaran praktis untuk digunakan.

4.1.4 Keefektifan video pembelajaran

Mengukur keefektifan video pembelajaran dilakukan dengan perlakuan tes berupa esai. Tes bermaksud untuk melihat perkembangan serta sejauh mana pemahaman mereka akan materi yang diajarkan baik. Sebelum diberlakukan tes kepada siswa, terlebih dahulu soal yang dibuat perlu diuji validitas dan reliabilitas suatu tes. Berikut hasil uji kalibrasi tes.

1. Uji Kalibrasi Tes

Soal yang digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test* pada uji coba lapangan harus dilakukan validitas tes dan reliabilitas tes terlebih dahulu. Soal yang telah

disusun sebanyak 7 butir dalam bentuk esai kemudian akan diuji kevalidan kepada siswa kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan berjumlah 20 orang.

a. Uji Validitas Tes

Uji kalibrasi tes diawali dengan menguji validitas tes yaitu harga r_{hitung} dibandingkan dengan harga r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan berbantuan aplikasi SPSS 25. Sehingga diperoleh hasil sesuai dengan tabel 4.8.

Tabel 4.8. Hasil Validasi Soal

No Soal	r_{xy}	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,886	8,121	0,444	Valid
2	0,804	5,737	0,444	Valid
3	0,086	0,368	0,444	Tidak valid
4	0,732	4,568	0,444	Valid
5	0,767	5,071	0,444	Valid
6	0,752	4,843	0,444	Valid
7	-0,133	-0,571	0,444	Tidak valid

sehingga dari tabel menjelaskan bahwa soal yang valid sebanyak 5 butir soal dan yang tidak valid sebanyak 2 butir soal. Sehingga pada soal yang valid akan dilakukan uji reliabilitas. Berikut butir soal yang valid pada table 4.9.

Tabel 4.9. Butir Soal yang Tervalidasi

No Soal	r_{xy}	Tingkat Korelasi	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,886	Sangat Kuat	8,121	0,444	Valid
2	0,804	Sangat Kuat	5,737	0,444	Valid
3	0,732	Kuat	4,568	0,444	Valid
4	0,767	Kuat	5,071	0,444	Valid
5	0,752	Kuat	4,843	0,444	Valid

b. Reliabilitas

Setelah soal telah valid, maka dilakukan uji reliabilitas. Dengan berbantuan aplikasi SPSS 25 diperoleh hasil reliabilitas tes sebagai berikut.

Tabel 4.10. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
------------------	------------

.859	5
------	---

Pada tabel menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* adalah sebesar 0,859 sehingga interpretasinya berada pada Tingkat reliabilitas sangat tinggi. Sehingga soal dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pada peningkatan hasil belajar.

2. Hasil Keefektifan video pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah tahap melihat keefektifan media pada hasil belajar siswa. Pada uji coba lapangan ini dilakukan di kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan dengan jumlah siswa 24 orang. Pada uji coba lapangan siswa akan diberikan soal *pre-test* dan *post-test* berupa esai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Siswa diberikan *pre-test* oleh guru sebelum menggunakan media video pembelajaran dengan soal berupa materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya sesuai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan di modul ajar sebelumnya. Setelah siswa mengerjakan soal *pre-test*, peneliti melakukan pembelajaran yaitu materi pada daerahku kebangganku melalui penayangan video pembelajaran mulai dari materi awal sampai akhir materi, kemudian ditutup dengan siswa mengerjakan soal *post-test*. Sehingga dari Langkah ini peneliti dapat menemukan adakah peningkatan hasil belajar siswa serta kreativitas belajar siswa setelah adanya multimedia berupa video pembelajaran yang diukur melalui tes *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil perolehan belajar siswa.

a. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil perolehan siswa kelas V-A pada kegiatan evaluasi diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar sebagai berikut, perhatikan tabel 4.11.

Tabel 4.11. Data Hasil Belajar Siswa Uji Coba Lapangan.

No	Siswa	<i>pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Keterangan
1	siswa 1	70	92	Meningkat
2	siswa 2	52	96	Meningkat
3	siswa 3	62	88	Meningkat
4	siswa 4	76	88	Meningkat
5	siswa 5	62	96	Meningkat
6	siswa 6	66	100	Meningkat
7	siswa 7	74	88	Meningkat
8	siswa 8	66	100	Meningkat
9	siswa 9	74	96	Meningkat
10	siswa 10	76	96	Meningkat
11	siswa 11	66	90	Meningkat
12	siswa 12	62	92	Meningkat
13	siswa 13	58	96	Meningkat
14	siswa 14	62	96	Meningkat
15	siswa 15	44	100	Meningkat
16	siswa 16	52	96	Meningkat
17	siswa 17	52	86	Meningkat
18	siswa 18	64	80	Meningkat
19	siswa 19	68	90	Meningkat
20	siswa 20	74	90	Meningkat
21	siswa 21	62	76	Meningkat
22	siswa 22	66	96	Meningkat
23	siswa 23	66	100	Meningkat
24	siswa 24	70	86	Meningkat
Rata-rata		64.3	94.2	Meningkat

Nilai KKM mata Pelajaran Ips kelas V adalah 75. Nilai yang termasuk kategori tuntas berdasarkan KKM adalah 75 sampai 100. Berdasarkan hasil uji coba lapangan diterangkan pada tabel 4.11 bahwa siswa yang tuntas pada perlakuan *pre-test* adalah sebanyak 2 orang siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 22 siswa. Hal ini menerangkan bahwa 22 orang siswa tidak tuntas berdasarkan standar KKM yang ditetapkan. Setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran berupa video pembelajaran, terjadilah suatu peningkatan dari sebelumnya yang dimana

berdasarkan hasil *post-test* siswa dinyatakan tuntas secara keseluruhan yaitu 24 siswa berdasarkan standar KKM yang telah ditetapkan.

Selanjutnya dijelaskan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Persentase hasil siswa yang tuntas berdasarkan nilai *pre-test* yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase siswa yang tuntas} &= \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{2}{24} \times 100\% \\ &= 8\% \end{aligned}$$

Persentase hasil siswa yang tuntas berdasarkan nilai *post-test* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase siswa yang tuntas} &= \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\% \\ &= \frac{24}{24} \times 100\% \\ &= 100\% \text{ berada pada kategori Sangat baik} \end{aligned}$$

Data hasil ketuntasan hasil belajar siswa lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Lapangan

Nilai	Kategori	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
70 – 100	Tuntas	2	8%	24	100%
0 – 71	Tidak tuntas	22	92%	-	-

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat melalui selisih nilai *pre-test* dan *post-test*. Tabel 4.12 menunjukkan bahwa dari 24 siswa yang mengikuti *pre-test* terdapat 8% siswa yang tuntas dan 92% siswa yang tidak tuntas. Selanjutnya hasil *post-test* setelah dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia berupa video pembelajaran terdapat 100% siswa yang tuntas secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan berbantuan SPSS 25 diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut. Deskripsi hasil perhitungan N-Gain terhadap hasil belajar siswa kelas V.

Tabel 4.13. Hasil Perhitungan N-Gain Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V-A

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	24	.37	1.00	.7666	.18922
Valid N (listwise)	24				

Pada tabel 4.13 menerangkan bahwa hasil perhitungan dengan berbantuan SPSS 25 diperoleh hasil N-Gain rata-rata sebesar 0,7666. Menempatkan rata-rata dengan kriteria “tinggi”. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V-A.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Pembahasan Proses Pengembangan Video Pembelajaran

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R &D). Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model 4 D (*Define, Design, Development, Dissemination*) (Sugiyono, 2022). Pengembangan video pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis dalam upaya menghasilkan suatu produk yaitu video pembelajaran. Dasar pengembangan video pembelajaran ini yaitu berdasarkan hasil dari peninjauan kebutuhan yang diharapkan pada sekolah SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan. Tahap ini dilakukan dengan cara melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di sekolah yang dituju. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan

guru, analisis karakteristik siswa, analisis tugas, analisis tujuan pembelajaran. Tahap analisis ini dilakukan untuk mendapatkan informasi aktual dan menjadi acuan dalam pengembangan media. Video pembelajaran dikembangkan untuk menjadi alat pendukung pada pembelajaran IPS khususnya materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya. Rustana & Sunaryo (2018) video pembelajaran merupakan salah satu yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis menerangkan bahwa sekolah SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan menggunakan Kurikulum Merdeka dikelas V sehingga menjadi acuan dalam Menyusun rancangan pembelajaran pada media.

Berdasarkan hasil analisis siswa bahwa yang menjadi subjek penelitian berada pada usia 10-11 tahun di mana siswa memerlukan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan secara konkret sehingga media yang berupa multimedia sangat diperlukan. Media ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa agar dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dengan teknologi. Siswa sudah mampu mengoperasikan teknologi seperti android ataupun laptop dan bisa akses ke internet. Artinya video pembelajaran ini mampu diakses secara individu atau kelompok. Keadaan ini sesuai dengan pendapat Husain (2014) IPTEK seperti multimedia dalam pembelajaran berperan penting sebagai perantara dalam pelaksanaan menyalurkan ilmu pengetahuan yang berlangsung pada suatu kelas. Perubahan pada pola pembelajaran sangat dibutuhkan untuk melaksanakan penyesuaian oleh dinamika pengembangan zaman yang sangat cepat ini, hal ini dipengaruhi oleh pengembangan IPTEK.

Tahap kedua adalah tahap desain. Tahap desain merupakan tahapan perancangan multimedia yang meliputi Menyusun materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah diuat pada modul ajar serta mencari referensi materi, gambar, atau ilustrasi sebagai bahan materi pada pembelajaran mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya. Pada tahap desain media perlu dikemas sesuai dengan struktur pada pembelajaran. Dimulai dari pembuka, isi dan penutup pada video pembelajaran. Materi dalam hal ini mampu membuat siswa aktif dalam belajar dan mampu mengembangkan ide pikiran secara luas. Sehingga pembelajaran itu akan semakin bermakna pada setiap siswa.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan (Thiagaraja dalam sugiyono, 2022). Fase pengembangan ini adalah fase di mana lingkungan belajar dikembangkan dari semua komponen yang diproduksi menjadi satu kesatuan utuh yang dirancang sebagai lingkungan belajar berbasis teknologi, yaitu sebagai video pembelajaran. Menurut Murni (2015) ada beberapa alasan peningkatan pembelajaran melalui multimedia interaktif yaitu pembelajaran lebih mudah, lebih praktis, mudah diatur, pesan tersampaikan karna disampai dengan jelas dan runtun, memudahkan siswa memahami dan mengingat serta mampu mengakses Kembali tanpa mengurangi informasi, hemat biaya, tenaga, dan waktu. Setelah media selesai dibuat maka media akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media guna memperoleh masukan terhadap produk pengembangan. Menurut Fadillah & Bilda, (2019) validasi sebagai tahap untuk

mengetahui apakah produk dinilai layak untuk di implementasikan atau tidak, butuh revisi keseluruhan atau sebagian.

Tahap keempat adalah tahap desiminasi. *Dissemination* berisi kegiatan menyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan orang lain (Sugiyono, 2022). Pada tahap ini media yang telah selesai dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada siswa. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Pada tahap ini terdapat dua uji coba yaitu, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil diambil siswa secara *random* guna menyeimbangkan dan mengolaborasi kemampuan siswa sehingga video ini terlihat berdampak nantinya. Pada uji coba lapangan dilakukan sesuai dengan pembelajaran pada umumnya dengan acuan modul ajar, nantinya akan dimintakan respon siswa atas mutu video pembelajaran yang diterapkan. Selama proses pelaksanaan dalam uji coba lapangan terdapat kendala bahwa ruangan tidak terlalu besar sehingga ruang untuk membentuk formasi belajar tidaklah memungkinkan. Sehingga Solusi guru mengarahkan untuk membuat formasi belajar seadanya tanpa mengganggu kenyamanan belajar. Pada tahap pembelajaran siswa diajak membentuk kelompok diskusi guna mengolaborasi, mendiskusikan Solusi terhadap masalah atau kasus yang ditayangkan pada video pembelajaran. Hasil pada penerapan ini siswa aktif belajar, menghasilkan ide kreatif, menemukan Solusi dan membuat kelas tidak vakum serta tidak monoton. Video pembelajaran yang telah diputar juga dapat diakses oleh siswa melalui situs internet dan bisa mempelajari lebih dalam lagi baik di rumah atau di tempat tertentu. Hal ini menggambarkan bahwa video pembelajaran merupakan sesuatu yang praktis dalam penerapan dan mudah diakses.

4.2.2 Pembahasan Kelayakan Video Pembelajaran

Video pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan hasil respon dari para ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut persentase validasi rata-rata setiap komponen.

- 1) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi memperoleh persentase dengan hasil 95,38% dengan kategori sangat valid, sehingga video pembelajaran model layak untuk diuji coba.
- 2) Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase dengan hasil 90,76% dengan kategori sangat valid, sehingga video pembelajaran layak untuk diuji coba.
- 3) Data diperoleh dari hasil validasi ahli media memperoleh persentase dengan hasil 94% dengan kategori sangat valid, sehingga video pembelajaran model layak untuk diuji coba.

Kepraktisan media pembelajaran selanjutnya dapat dibuktikan dari respon siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti diperoleh hasil respon kelompok kecil yang terdiri dari Sembilan orang dengan hasil 88,50% kategori sangat praktis sehingga layak untuk di uji coba pada lapangan.

Pada uji coba lapangan dapat diketahui bahwa kepraktisan video pembelajaran juga memperoleh hasil yang positif. Pada data yang diperoleh persentase dengan nilai 91,57% berada pada kategori sangat praktis sehingga video pembelajaran memenuhi kriteria dan standar dalam pembelajaran, serta layak diakses dan digunakan oleh pihak sekolah bagi yang membutuhkan. Selanjutnya

dilakukan penyebarluasan melalui jurnal sebagai alternatif bagi guru dan dalam memahami materi mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya.

4.2.3 Keefektifan Penggunaan Video Pembelajaran

Keefektifan video pembelajaran pada materi pecahan diketahui melalui uji coba lapangan. Pada tahap ini peneliti mengukur keefektifan penggunaan video pembelajaran dengan Menggunakan tes keberhasilan akademik.

Tahap uji coba di lapangan dilakukan dikelas V-A SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Kriteria keefektifan dikatakan baik jika persentase ketuntasan klasikal besar dari 75% (Widoyoko, 2009). Jika siswa mampu memahami materi Pelajaran dan mencapai hasil belajar yang diharapkan, media pembelajaran dianggap efektif. Hasil pelaksanaan *post-test* diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa nilainya lebih dari $KKM \geq 75$. Ketuntasan klasikal secara keseluruhan setelah adanya pemberlakuan video pembelajaran adalah 100% dengan kriteria “Sangat baik”. Artinya video pembelajaran dapat efektif digunakan dalam proses pembelajaran muatan IPS siswa dikelas V-A.

4.2.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil tes yang diberikan baik secara *pre-test* dan *post-test*. Rata-rata nilai *pre-test* secara keseluruhan adalah 64,3% dan *post-test* secara keseluruhan rata-rata adalah 92,3%. Persentase peningkatan hasil belajar setelah penerapan video pembelajaran mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 92%.

N-Gain digunakan untuk menghitung selisih hasil belajar siswa antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Menerangkan bahwa hasil perhitungan dengan penggunaan

aplikasi SPSS 25 diperoleh hasil N-Gain rata-rata sebesar 0,766. Menempatkan rata-rata dengan kriteria “tinggi”. Hal ini menggambarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V-A.

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah Widiarti et al., (2021) media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V secara keseluruhan. Dengan video animasi hasil belajar IPS materi bidang usaha dan memanfaatkan sumber daya alam mengalami peningkatan hasil belajar secara keseluruhan 100% serta dapat meningkatkan efisiensi belajar siswa (Rachmi et al., 2023). Pembelajaran IPS melalui peranan media video dapat meningkatkan aktivitas siswa dan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa (Yatri & Pratiwi, 2018).

