

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA
MENGENAI CIRI-CIRI DAN KEBUTUHAN MAKHLUK HIDUP
UNTUK SISWA KELAS III DI SDN SIDOHARJO 1 LAMONGAN**

Marta Ainul Fitri Maharani

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, mARTHA.MAHARANI1993@gmail.com

Utari Dewi, S.Sn, M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,

Abstrak

Penelitian pada siswa kelas III SDN Sidoharjo 1 Lamongan dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk tepatnya pada Sub Bab cirri-ciri pada hewan dikarenakan banyak materi yang harus dipelajari oleh siswa berupa penjelasan cirri-ciri pada hewan yang mana proses-proses tersebut tidak dapat dilihat secara langsung. Selain itu siswa sering lupa jika guru mereview materi sebelumnya, karena dalam proses pembelajaran yang selama ini di lakukan, penjelasan mengenai proses-proses yang tersebut hanya dijelaskan secara lisan dan menggunakan papan tulis, serta buku paket yang dikemas dalam *power point* dan materi penunjang seperti buku BSE sebagai sumber belajar, sedangkan dalam buku BSE sendiri tidak banyak ilustrasi gambar yang dapat menjelaskan proses tersebut, sehingga pembelajaran yang terjadi didalam kelas bersifat konvensional yaitu *textbook oriented* dan *teacher centered*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Video yang layak dan efektif untuk siswa kelas III SDN Sidoharjo 1 Lamongan.

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik analisis data yaitu wawancara, angket dan tes. Teknik analisis data dengan menggunakan wawancara dan angket digunakan untuk memperoleh data kualitatif tentang kelayakan media Video Pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran dikelas, sedangkan teknik analisis data dengan menggunakan tes digunakan untuk mengetahui apakah media Video Pembelajaran efektif digunakan dengan melalui soal uji pretest dan uji posttest.

Berdasarkan hasil analis data yang diketahui dari hasil wawancara ahli materi dan ahli media dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (a) hasil presentase Ahli Materi I: 7% % (baik sekali), (b) hasil presentase Ahli Materi II: 10% (baik sekali), (c) hasil presentase Ahli Media I: 20% (baik sekali), (d) hasil presentase Ahli Media II: 18% (baik sekali). Melalui hasil angket uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa : (a) hasil presentase uji orang perorangan 10% (baik sekali), (b) hasil presentase uji coba kelompok kecil 30% (baik sekali), serta (c) hasil presentase pada uji coba kelompok besar 27,4 % (baik sekali). Dengan hasil yang diperoleh tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Video Pembelajaran ini dikategorikan sangat baik sehingga layak dan efektif untuk digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, IPA

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

Abstract

Introduction Research on third student of SDN Sidoharjo 1 Lamongan is because student not really understand in natural sciences in class about the characteristics of the creature needs especially about traits in animals cause its too much matter that student must be learn and student cant see directly about animals trait. Besides that students often forget that teachers review the material before.because in the learning process so far only made orally and using a blackboard and textbooks that have made power point and additional material such as BSE, whereas BSE books are not many illustrations to explain more matter, so that the learning happens in the classroom is conventional that textbook oriented and teacher centered.

Research aims to develop video media is feasible and effective for students in grade three in SDN sidoharjo 1 Lamongan.

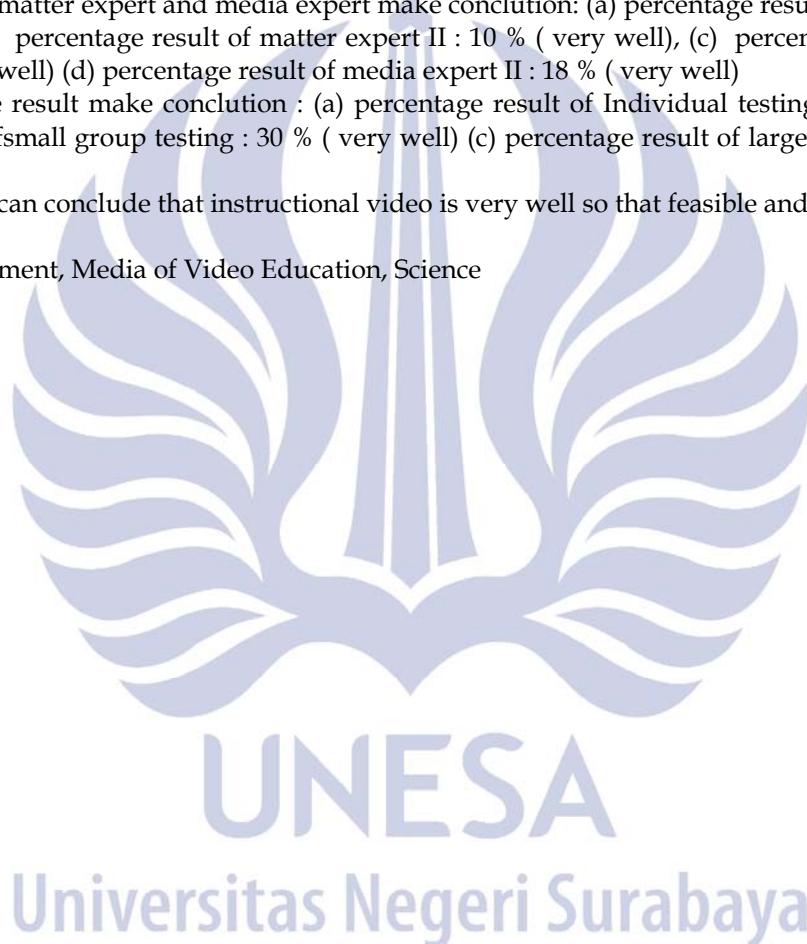
Learning is use on class, developer use pretest and post to know how instructional video can be effective to use

Data analysis from matter expert and media expert make conclusion: (a) percentage result of matter expert I : 7 % (very well) (b) percentage result of matter expert II : 10 % (very well), (c) percentage result of media expert I: 20% (very well) (d) percentage result of media expert II : 18 % (very well)

From questionnaire result make conclusion : (a) percentage result of Individual testing : 10 (very well) (b) percentage result of small group testing : 30 % (very well) (c) percentage result of large group testing (very well)

From the result we can conclude that instructional video is very well so that feasible and effective for use

Keyword : Development, Media of Video Education, Science



*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pengelolaan pembelajaran IPA disekolah, guru harus dapat memberikan pengetahuan peserta didik mengenai konsep yang terkandung dalam materi IPA tersebut. Selain konsep, hendaknya guru dapat menanamkan sikap ilmiah melalui model-model pembelajaran ataupun melalui alat bantu berupa media pembelajaran. Jadi pelajaran IPA tidak hanya bermanfaat dari segi materinya namun bermanfaat juga terhadap penanaman nilai-nilai yang terkandung ketika proses pembelajarannya.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Pusat Kurikulum 2006:4). Dalam pusat kurikulum (2006:7-8) pembelajaran IPA terpadu mempunyai tujuan. Berikut ini akan diuraikan tujuan pembelajaran IPA terpadu yaitu :

- a. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas Anak usia 7-14 tahun masih dalam peralihan dari tingkat berpikir operasional konkret ke berpikir abstrak dan masih memandang dunia sekitar secara holistik. Penyajian pembelajaran secara terpisah-pisah memungkinkan adanya tumpang tindih dan pengulangan sehingga kurang efektif dan efisien serta membosankan bagi peserta didik.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi Pembelajaran IPA terpadu dapat mempermudah dan memotivasi peserta didik untuk mengenal, menerima, menyerap, dan memahami keterkaitan antar konsep yang satu dengan konsep yang lainnya yang teramat dalam tema. Peserta didik akan terbiasa berpikir terarah, teratur, utuh, menyeluruh, sistematik dan analitik.
- c. Beberapa kompetensi dasar dapat dicapai sekaligus Pembelajaran IPA terpadu dapat menghemat waktu, tenaga, sarana, dan biaya karena beberapa Kompetensi Dasar (KD) dapat dicapai sekaligus menjadi sebuah tema. Tema tersebut didasarkan atas pemaduan sejumlah Standart Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) yang dipandang memiliki keterkaitan.

Dari pernyataan diatas tujuan dari pembelajaran IPA terpadu yaitu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta beberapa kompetensi dapat dicapai sekaligus, maka untuk penyampaian pelajaran IPA diperlukannya cara-cara khusus, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satunya yaitu dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran, karena dalam mata pelajaran IPA memerlukan sebuah sumber belajar lainnya sebagai alat bantu yang membuat konkret konsep-konsep yang abstrak dalam materi. Karena mata pelajaran IPA terdapat materi yang memerlukan praktik langsung atau gambaran secara jelas mengenai isi materi. Oleh karena itu, dibutuhkan

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

suatu sarana yang dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Dalam hal ini perantaranya yaitu melalui penggunaan media video.

Apabila dapat diterjemahkan dapat diartikan sebagai tampilan dari berbagai gambar dalam sebuah televisi atau sejenis layar. Dalam bahasa latin video diartikan sebagai "saya lihat (*I see*)". Setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan baguan gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Berdasarkan hasil observasi awal (Lampiran hal 149) pada siswa kelas III SD Negeri Sidoharjo I Lamongan, menunjukkan bahwa guru mempunyai beberapa kendala dalam menyampaikan materi yang menyangkut mengenai masalah pertumbuhan yang terjadi pada makhluk hidup (tumbuhan, hewan dan manusia) karena ketidak mungkinan waktu apabila dilakukan pengamatan secara langsung dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Guru hanya membacakan atau menjelaskan mengenai materi pertumbuhan makhluk hidup tanpa menunjukkan hal yang konkret mengenai pertumbuhan yang terjadi pada makhluk hidup. Dari kendala yang dialami oleh guru tersebut menyebabkan siswa bersikap pasif dan kurang tertarik pada pembelajaran karena media yang digunakan kurang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan dan karakteristik peserta didik. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil nilai belajar para peserta didik (Lampiran hal 149). Dari hasil nilai harian dan ujian 8 dari 30 siswa atau 26,7% dari jumlah siswa di kelas mendapatkan nilai dibawah standart

ketentuan sekolah yaitu 75. Maka dalam hal tersebut media video pembelajaran cocok untuk membantu dalam penyampaian materi mengenai ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa. Disamping itu, melalui alat bantu belajar ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditoy dan kinestetiknya. Media video pembelajaran dirasa cocok untuk membantu dalam proses pembelajaran karena dapat mengefisiensi waktu, mengurangi verbalisme dalam penyampaian materi, dan mengatasi permasalahan jarak, ruang dan waktu untuk penyampaian materi karena apabila dilakukan praktek secara langsung mengenai materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup akan membutuhkan waktu yang cukup lama. Misalnya ciri-ciri pada perkembangbiakan ayam yang mulai dari telur sampai menetas kemudian menjadi ayam kecil lalu ayam besar, dalam hal tersebut pasti membutuhkan waktu yang cukup lama antara telur menetas sampai dengan menjadi ayam besar.

Salah satu bentuk media audio visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2004:36) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang memebentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Menurut Heinich, Molenda, Russel (1993: 188) video diartikan sebagai berikut : *"The primary meaning of video is the display of pictures on a television type screen (the latin word video literally means "I see") Any media format that employs a cathode-ray screen to present the picture portion of the message can be referred to as video"*.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena media dijadikan salah satu alat komunikasi. Dikatakan demikian sebab di dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Sedangkan pesan yang dikirimkan, biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim pesan. Pesan tersebut adakalanya disampaikan dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang, seperti kata, bunyi, gambar, dan lain sebagainya (Indriana, 2011:15-16).

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah melahirkan media belajar yang interaktif pula. Sehingga media ajar yang digunakan tidak hanya terbatas menggunakan papan tulis untuk menerangkan materi tertentu, atau mendengarkan penjelasan guru secara lisan. *Video* pembelajaran merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi satu alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk

ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk (Arsyad, 2004:36) .

Alasan pemilihan media *Video* sebagai media dalam menyampaikan informasi mengenai ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup dalam mata pelajaran IPA adalah karena media tersebut dapat menyampaikan informasi melalui gambar dan suara tanpa membutuhkan waktu yang lama dan tidak perlu melakukan pengamatan yang cukup lama untuk memperoleh informasi. *Video* pembelajaran ini termasuk kedalam format *video Dokumenter* karena merekam hal-hal yang penting mengenai materi. Selain itu media *video* pembelajaran ini juga memiliki kelebihan yaitu cukup efektif dan efisien untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran karena penggunaan medianya yang mudah. Karena itu dalam hubungan ini ada beberapa alasan praktis dalam pemilihan media, pemilihan media menurut Arif Sadiman (1996:84) yaitu pertama, *Demonstrasi* yaitu media yang dapat digunakan sebagai alat mendemonstrasikan sebuah konsep alat, objek kegunaan cara mengoperasikan lain-lain. Kedua *Familiarity* yaitu penggunaan media mempunyai alasan pribadi mengapa ia menggunakan media karena sudah menguasai media tersebut. Jika mempelajarinya membutuhkan waktu, tenaga dan biaya sehingga secara terus menerus ia menggunakan media yang sama. Ketiga yaitu *Clarity* yaitu dengan menggunakan media dapat memperjelas pesan pelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih kognitif. Dan yang terakhir adalah *Active Learning* yaitu dengan pembelajaran *active learning*

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

siswa harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental dan emosional. Pemilihan media video pembelajaran ini juga di karenakan sekolah yang telah saya observasi menggunakan VCD dan TV sebagai alat bantu penyampaian pesannya, sehingga media video saya rasa yang paling tepat dan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Karena format media video yang saya gunakan juga berbentuk *Compact Disk* (CD) sehingga memudahkan guru dalam penggunaannya. Media video pembelajaran akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran serta dapat memudahkan siswa dalam memperoleh informasi mengenai materi yang diajarkan. Terutama pada siswa kelas III yang masih dalam tahap perkembangan masa kanak-kanak, dimana pada tahapan tersebut perkembangan siswa dimulai dengan makin berkembangnya fungsi-fungsi indra untuk melakukan pengamatan (Rousseau dalam Soemanto, 2006: 68). Oleh sebab itu perlu adanya media dalam proses pembelajaran agar siswa mudah menerima materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPA Mengenai Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo I Lamongan**".

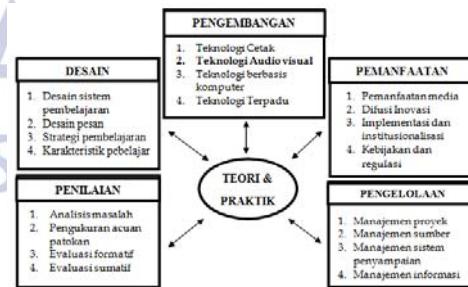
2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut AECT tahun 1994 memberikan definisi Teknologi Pembelajaran yaitu " *Instructional Technology is the theory and practice of design, development, utilization,*

management, and evaluation of processes and resources for learning".

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Barbara B. Seels & Rita C. Richey: 1). Dalam hal ini teknologi pendidikan diartikan sebagai ilmu yang mempelajari lima bidang garapan yakni pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan perencanaan terhadap segala sumber dan media yang digunakan untuk mengatasi masalah belajar yang dilami peserta didik. **Kawasan Teknologi Pendidikan**

Mengacu pada definisi Teknologi Pendidikan menurut (Seels dan Richey, 1994:28) yang terbagi menjadi lima domain atau bidang garapan yaitu pengembangan, pengambangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian serta perencanaan. Setiap domain mencakup beberapa kawasan teori dan praktik yang dapat digambarkan sebagai berikut :

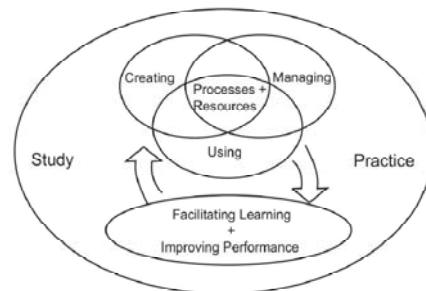


Gambar 2.1
Kawasan Bidang Garapan Teknologi Pembelajaran
(Seels dan Richey, 1994:28).

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

Berdasarkan bagan di atas maka kawasan bidang garapan teknologi pendidikan terdiri dari pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan perancangan.. Dalam bidang pengembangan ada teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi Berbasis komputer, dan teknologi terpadu. Dalam bidang pemanfaatan ada pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan institutionalisasi, dan kebijakan dan regulasi. Dalam bidang pengelolaan ada manajemen proyek, manajemen sumber, manajemen system penyampaian, manajemen informasi, dan analisis makalah. Sedangkan dalam evaluasi atau pengukuran ada pengukuran acuan patokan, evaluasi formatif, dan evaluasi sumatif. Dalam didang perencanaan terdapat empat sub yaitu desain sistem pembelajaran,desain pesan, strategi pembelajaran, dan karakteristik pebelajar.

Jika dikaitkan dengan definisi terbaru teknologi pendidikan (Januszewski & Molenda, 2008:34), dijelaskan bahwa teknologi pendidikan merupakan studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola sesuai proses teknologi dan sumber daya. Berikut disajikan bagan kawasan teknologi pendidikan 2008:



Gambar 2.2 Bagan Kawasan Teknologi Pendidikan (Januszewski & Molenda, 2008:34)

Berdasarkan bagan di atas dapat dilihat terdapat beberapa kata kunci yang terkandung dalam kawasan teknologi pembelajaran 2008. Berikut penjelasan secara singkat dari kata kunci tersebut:

1. Study (studi) merupakan pemahaman teoritis yang diperlukan dalam praktek teknologi pendidikan untuk konstruksi dan perbaikan pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran.
2. Etical Practice (praktek beretika) mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang didefinisikan oleh Komite Etika AECT tentang apa saja yang harus dilakukan oleh praktisi Teknologi Pendidikan.
3. Facilitating (fasilitasi) hadir sebagai akibat adanya pergeseran paradigma pembelajaran yang memberikan peran dan tanggung jawab lebih besar kepada peserta didik sehingga peran teknologi pendidikan berubah menjadi pemfasilitasi.
4. Learning (pembelajaran) selain berkenaan dengan ingatan juga berkenaan dengan pemahaman.

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

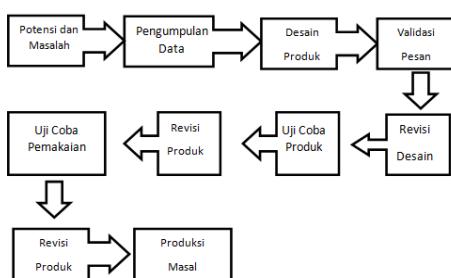
- Tugas pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan pada berbagai taksonomi. Pengertian pembelajaran saat itu sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu.
- 5. Improving (peningkatan) berkaitan dengan peningkatan kualitas produk yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata.
 - 6. Performance (kinerja) berkaitan dengan kesanggupan peserta didik untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.
 - 7. Creating (penciptaan) mengacu pada penelitian, teori dan praktek dalam pembuatan materi pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan sistem pembelajaran dalam beberapa setting yang berbeda, formal dan non formal.
 - 8. Using (pemanfaatan) mengacu pada teori dan praktek yang terkait dengan membawa peserta didik berhubungan dengan kondisi dan sumber belajar.
 - 9. Managing (pengelolaan) berkaitan dengan manajemen perorangan dan manajemen informasi yang mengacu pada masalah pengorganisasian orang-orang dan perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengelolaan informasi.
 - 10. Processes (proses) dapat didefinisikan sebagai serangkaian kegiatan yang diarahkan pada hasil yang spesifik.
 - 11. Resources (sumber daya) telah diperluas dengan inovasi teknologi dan dengan pengembangan pemahaman baru mengenai bagaimana alat-alat teknologi dapat membantu peserta didik belajar.

Berdasarkan kawasan teknologi pendidikan di atas, permasalahan dalam penelitian pengembangan ini termasuk kedalah kawasan menciptakan (*creating*) disebabkan media video diciptakan dan didesain berdasarkan tujuan untuk memberikan solusi dalam memecahkan kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa kelas III SDN Sidoharjo 1 Lamongan pada materi cirri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada mata pelajaran IPA.

3. METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan Media Video ini yaitu model R&D dari sugiyono. Model ini dipilih karena beberapa alasan yang mendasarnya yaitu model ini paling sesuai dan cocok untuk mengembangkan media Video yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Karena dalam model tersebut terdapat langkah-langkah khusus yang lebih mendetail dan sistematis serta lebih sesuai dengan karakteristik media yang akan dikembangkan oleh peneliti dan hasil akhir dari pengembangan ini adalah menghasilkan suatu produk.

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*



Gambar 3.1 Model Research&Development
R&D Sugiyono 2008:298

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Hasil Wawancara

Jenis data yang diperoleh dari hasil wawancara yaitu jenis data kualitatif karena hasil data tersebut diperoleh dari hasil pertanyaan yang diajukan secara lesan dengan guru ataupun siswa kelas 3 di SDN Sidoharjo 1 Lamongan.

2. Analisis Hasil Angket

Jenis data yang diperoleh dari hasil wawancara berupa data kualitatif, agar mudah dalam menganalisis data maka hasil wawancara dikuantitatifkan. Kuantitatif adalah hasil data yang diperoleh dari keabsahan angka yang dapat dari pengisian angket yang sudah diisi oleh ahli materi.

3. Analisis Data Hasil Tes

Data yang diambil dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum melakukan eksperimen dan sesudah melakukan eksperimen. Yang pertama, dilakukan sebelum eksperimen disebut pre-test dan yang kedua dilakukan sesudah eksperimen yang disebut post test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil Pengembangan Media Video Pembelajaran diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media dan uji coba pada siswa dan tes pada siswa.

Hasil Validasi Ahli Materi I dan II :

Adapun validasi desain ahli materi 1 dan 2 sebagai berikut:

a. Validasi desain ahli materi I

Nama : Julianto, S.Pd.,M.Pd
NIP: 198106192006041003

Jabatan : Dosen Jurusan PGSD

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

b. Validasi desain ahli materi II

Nama : Lulu'in Nafisah , S. Pd. SD.
NIP: 196508262006042002

Jabatan : Guru kelas

Lembaga : SDN Sidoharjo 1 Lamongan

Dari hasil prosentase dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli materi 1 dan 2 mendapatkan prosentase nilai sebanyak 75%. Prosentase yang diperoleh dari media Video Pembelajaran mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III SDN Sidoharjo 1 Lamongan termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Hasil Validasi Ahli Media I dan II :

a. Validasi Ahli Media I

Validasi desain ahli media I

Nama : Khusnul Khotimah, S.Pd.,M.Pd.
NIP: 197906042003122006

Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan

Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

b. Validasi desain ahli media II

Nama : Andri Kurniawan S.Pd.,
Jabatan : Kepala Laboratorium Produksi Media Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Lembaga : Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

Dari hasil prosentase dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek reviewer ahli media 1 dan 2 mendapatkan prosentase nilai sebanyak 92,8%. Prosentase yang diperoleh dari media Video Pembelajaran mata pelajaran IPA untuk siswa kelas III SDN Sidoharjo 1 Lamongan termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Hasil Uji Coba Perorangan :

Hasil penilaian uji coba perorangan, jika dirata-rata mendapatkan nilai rata-rata 89,9%, maka menunjukkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup kelas III SDN Sidoharjo 1 lamongan dalam kategori **Sangat Baik**.

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil :

Hasil penilaian uji coba kelompok kecil, jika dirata-rata mendapatkan nilai rata-rata 93%, maka menunjukkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup kelas III SDN Sidoharjo 1 lamongan dalam kategori **Sangat Baik**.

Hasil Uji Coba Kelompok Besar :

Hasil penilaian uji coba kelompok besar, jika dirata-rata mendapatkan nilai rata-rata 92,3%, maka menunjukkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup kelas III SDN Sidoharjo 1 lamongan dalam kategori **Sangat Baik**.

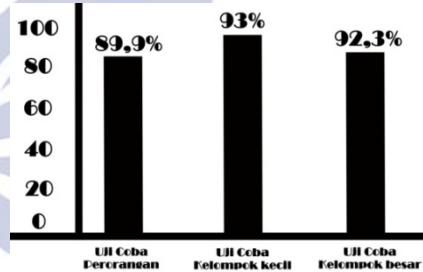
Pembahasan

Hasil Validasi digunakan untuk mengetahui dan mengukur kelayakan suatu media dan hasil validasi media Video Pembelajaran pada mata pelajaran IPA adalah sebagai berikut :

1. Ahli Materi I Dan II memberikan hasil penilaian sebanyak 75 % dengan kategori sangat baik.

2. Ahli Media I Dan II memberikan hasil penilaian sebanyak 92,8 % dengan kategori sangat baik.
3. Uji Coba Perorangan memberikan hasil penilaian sebanyak 89,9 % dengan kategori sangat baik.
4. Uji Coba Kelompok Kecil memberikan hasil penilaian sebanyak 93,2% dengan kategori sangat baik.
5. Uji Coba Kelompok Besar memberikan hasil penilaian sebanyak 92,32 % dengan kategori sangat baik

Berdasarkan hasil uji coba maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang sudah dibuat sudah cocok digunakan untuk menyampaikan pembelajaran hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata yang diperoleh yaitu 7,58. Berikut adalah diagram hasil uji coba dari hasil uji coba perorangan, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar :



Gambar 4.1
Diagram Hasil Uji Coba

5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan setelah melalui tahapan pengembangan menggunakan model pengembangan R&D (*Research & Development*) dari Brog and Gall, mulai dari persiapan pengembangan, pelaksanaan pengembangan media video pembelajaran, hingga evaluasi atau uji coba Video pembelajaran, maka pengembangan media video

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi cirri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada kelas III SDN Sidoharjo 1 Lamongan dinyatakan **Efektif** hal tersebut dibuktikan dari hasil uji coba ahli materi dan ahli media serta uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

2. Dari hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPA Mengenai Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo I Lamongan" bahwa setelah melakukan uji coba pada 30 siswa telah mendapatkan hasil yaitu media video pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media 1 dan ahli media 2 yaitu ahli media 1, media video pembelajaran dan buku penyerta rata-rata variable menunjukkan sangat baik. Ahli media 2, media video pembelajaran dan buku penyerta rata-rata variable menunjukkan sangat baik.

Berdasarkan hasil presentase yang di peroleh dari hasil uji coba perorangan, jika dirata-rata mendapatkan nilai rata-rata 10%, maka menunjukkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup kelas III SDN Sidoharjo 1 lamongan dalam kategori **Sangat Baik**. Sedangkan dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil, jika dirata-rata mendapatkan nilai rata-rata 30%, maka menunjukkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup kelas III SDN Sidoharjo 1 lamongan dalam kategori **Sangat Baik**. Hasil penilaian uji coba kelompok besar, jika dirata-rata

mendapatkan nilai rata-rata 27,4%, maka menunjukkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi Ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup kelas III SDN Sidoharjo 1 lamongan dalam kategori **Sangat Baik**.

Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPA Mengenai Ciri-Ciri Dan Kebutuhan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo I Lamongan" perlu untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengatasi masalah kesulitan belajar yang dihadapi oleh siswa kelas III pada mata pelajaran IPA materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media video pembelajaran dalam kelompok media audio visual. Hal tersebut dapat dilihat dari pengertian Arsyad (2004:36) yaitu video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara dalam satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur dengan pesan-pesan didalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan ini menghasilkan produk media video pembelajaran dan buku penyerta yang disesuaikan dengan indikator dan materi mata pelajaran IPA materi ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup. Oleh karena itu adapun saran untuk media video pembelajaran ini adalah:

Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan guru

*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA
Mengenai Ciri-ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas III Di SDN Sidoharjo 1
Lamongan*

memperhatikan beberapa hal penting yaitu :

- a. Petunjuk penggunaan yang ada di dalam buku penyerta.
- b. Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
- c. Materi yang akan disampaikan.

Saran Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi cirri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup pada siswa kelas III ini harus memperhatikan kondisi,, karakter siswa serta kebutuhan pembelajaran sehingga dapat membantu dalam menyelesaikan masalah pembelajaran.

Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk yang telah dikembangkan berupa video pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dikelas III untuk mata pelajaran IPA materi mengenai ciri-ciri dan kebutuhan makhluk hidup dengan dilengkapi latihan-latihan soal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim H.Achmad (2007), *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM,Makassar.
- Arthana, I Ketut & Dewi, Damadjanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran ; (Bahan Ajar Mata Kuliah Evaluasi Media)* Unesa.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2013) . *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Haryanto. (2012). *SAINS untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta : Erlangga.

- [http://e-jurnal.uajy.ac.id/414/1/
OEM17181.pdf](http://e-jurnal.uajy.ac.id/414/1/OEM17181.pdf) diakses hari sabtu 1 November 2014 jam 1.20 WIB.
- [http://www.tedcbandung.com/tedc2011/pdf/
mjld0211.pdf](http://www.tedcbandung.com/tedc2011/pdf/mjld0211.pdf) diakses hari sabtu 1 November 2014 jam 12.05 WIB.
- [http://www.guni07.blogspot.com/2009/01/pe
ngembangan
.media.pembelajaran,htm\)dubis 20 februari
2013](http://www.guni07.blogspot.com/2009/01/pe)
- Pidarta, Made. 2009. *Landasan Kependidikan : Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indoesia*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Prawiradilaga, Dewi. (2012) . *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Rusman, Deni dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press.
- Seels, Barbara & Richey, Rita. (1994). *Teknologi Pembelajaran*, Wasington DC.
- Slavin, Robert. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta : Indeks.
- Sudjana,nana. (2013) . *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sutejo. (2010). *Stilistika Teori, Aplikasi, Alternatif Pembelajaran*, Pustaka Felicha.
- Tim Penyusun Penulisan dan Penilaian Skripsi. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Yusuf, Syamsul. (2012) . *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.