



Development of learning videos at SDN 106104 Sambirejo

Maisyaroh¹, Syarifah², Mursid³

^{1,2,3}Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Indonesia

maisamaisa089@gmail.com¹, syarifahahmad@gmail.com², mursid.tp@gmail.com³

ABSTRACT

The lecture learning method sometimes makes students bored, so it is necessary to develop learning methods that are effective and fun for students. This research aims to determine the feasibility and effectiveness of using instructional videos in teaching my area, my pride, class V at SDN 106104 Sambirejo. This research is development research, which refers to the 4-D development model, which consists of 4 stages, namely the Define, Design, Development, and Disseminate stages. Data was collected through observation, interviews, validation questionnaires, and tests. Based on research results, the developed learning video was validated by material expert validators, obtaining a feasibility percentage of 95.38 percent, a very valid criteria. The results of the small group trial obtained a practicality percentage of 88.50 percent, very practical criteria. The field trials' results show the percentage of practicality was 91.57 percent, a very practical criteria. At the field trial stage, effectiveness was achieved at 100 percent classically, with a gain score of 0.615 classified as medium effectiveness criteria. The percentage increase in learning outcomes is 92 percent, meaning that learning videos can be effectively used in the learning process of my proud region in class V at SDN 106104 Sambirejo

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 6 Mar 2024

Revised: 25 May 2024

Accepted: 27 May 2024

Available online: 29 May 2024

Publish: 30 May 2024

Keyword:

4-D; learning outcomes; video learning

Open access

Inovasi Kurikulum is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Metode pembelajaran ceramah terkadang membuat peserta didik bosan, sehingga perlu dilakukan pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran daerahku kebangganku kelas V SDN 106104 Sambirejo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap Define, Design, Development, dan Disseminate. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, angket validasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian video pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh validator ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 95,38 persen kriteria sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase kepraktisan sebesar 88,50 persen kriteria sangat praktis. Hasil uji coba lapangan persentase kepraktisan sebesar 91,57 persen kriteria sangat praktis. Pada tahap uji coba lapangan keefektifan tercapai dengan 100 persen secara klasikal, dengan hasil gain score sebesar 0,615 diklasifikasikan dalam kriteria efektivitas sedang. Persentase peningkatan hasil belajar sebesar 92 persen, artinya video pembelajaran dapat efektif digunakan dalam proses pembelajaran daerahku kebangganku di kelas V SDN 106104 Sambirejo.

Kata Kunci: 4-D; hasil belajar; video pembelajaran

How to cite (APA 7)

Maisyaroh, M., Syarifah, S., & Mursid, M. (2024). Development of learning videos at SDN 106104 Sambirejo. *Inovasi Kurikulum*, 21(2), 1235-1246.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2024, Maisyaroh, Syarifah, Mursid. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: maisamaisa089@gmail.com

INTRODUCTION

Media pembelajaran sebagai sarana dan metode yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan pasti selalu mengalami perubahan yang lebih baik dan kuat dari sebelumnya (Ariani, 2019). Media memegang peran yang sangat penting dan tidak bisa digantikan dalam pendidikan di sekolah. Kehadirannya sebagai bagian integral menjadikannya elemen kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan efisien dan efektif. Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran sebagai suatu keharusan yang dilakukan dalam menghadapi tantangan perubahan di era globalisasi, karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini sudah memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran termasuk (Firmadani, 2020; Giwangsa, 2019).

Berdasarkan wawancara dan observasi dilakukan peneliti di Sekolah Dasar negeri kelas V Sambirejo Timur kota medan, bahwa di sekolah tersebut belum menerapkan media video pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah, jika pun ada alat peraga, guru hanya menggunakan gambar. Pembelajaran yang dirasakan peserta didik masih monoton dan belum menarik, sehingga aktivitas partisipasi di kelas masih sangat kurang. Penyajian materi yang kurang menarik mengakibatkan peserta didik kurang paham dan kurang kondusif dalam pembelajaran sedangkan dalam pembelajaran IPS peserta didik dituntut harus mampu menguasai pembelajaran memahami materi dan mengembangkan kompetensi dan hasil belajar. Peran penting teknologi pendidikan yang ada saat ini sangat berguna untuk pembelajaran dari tingkat bawah sampai tingkat atas seperti media pembelajaran yang dapat di fungsikan sebagai media untuk belajar yang mengasyikkan (Dwijayani, 2019).

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar maupun disekolah tingkat lainnya, pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan agar dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara Indonesia yang baik (Khasanah, 2020). Hal ini dimungkinkan karena terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaannya metode dan media yang tepat bagi pembelajaran IPS, kurangnya kreativitas serta terbatasnya media yang tersedia untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar (Widagdo, 2020). Permasalahan hadir tatkala peserta didik mulai jenuh dan merasa monoton jika hanya terfokus pada gambar yang ada di buku dikarenakan sifatnya hanya satu arah (Triyanto, 2021).

Berdasarkan informasi yang disampaikan di atas, media pembelajaran menjadi penting digunakan untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Penyampaian materi menggunakan media berupa video akan memberikan panduan yang bisa diputar ulang sendiri oleh peserta didik. Pendidik juga harus bisa menjelaskan materi dengan baik agar peserta didik bisa memahami apa yang telah disampaikan melalui media audio visual secara kreatif agar tidak membuat peserta didik mudah bosan untuk melihat setiap saat, daya tarik visual memainkan peran penting dalam mempengaruhi minat dan perhatian anak-anak terhadap sesuatu. Anak-anak biasanya tertarik pada gambar, warna, dan desain yang menarik dan lucu (Mukaromah *et al.*, 2021).

Hal ini disebabkan oleh kemampuan berpikir abstrak mereka yang belum sepenuhnya berkembang, Faktor utama yang membuat sesuatu menarik secara visual bagi anak-anak adalah warna cerah, bentuk sederhana, serta ekspresi wajah yang lucu dan menggemaskan. Ketika sebuah karakter atau objek memiliki daya tarik visual yang kuat, anak-anak cenderung lebih tertarik untuk berinteraksi dengannya. Melalui aplikasi, pengguna dapat membuat video dengan mudah. Mulai dari pemilihan latar/background, karakter, hingga pengisian suara dan efek suara yang ingin dihasilkan. CapCut salah satu kemajuan paling menarik dalam teknologi pendidikan, yang memungkinkan anak-anak mempunyai kesempatan untuk menjadi berpikir kreatif tanpa henti, yang bisa digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami materi, sebagai stimulus untuk menarik atensi atau perhatian peserta didik (Priandini *et al.*, 2023).

Hasil dari proses interaktivitas ini berupa respons pengguna terhadap media. Dengan memberikan interaktivitas peserta didik dapat merasa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lain menyatakan bahwa media untuk belajar yang memberikan interaktivitas dalam belajar dapat memotivasi peserta didik untuk belajar (Kusumawati & Mustadi, 2021; Mawaddah *et al.*, 2019; Octafiana *et al.*, 2018; Purnomo & Sujatmiko, 2022). Oleh karena itu media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran dalam mencapai tujuan. maka peran guru begitu penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Hal ini karena guru merupakan kunci keberhasilan dalam proses keberhasilan pembelajaran yang tentunya juga harus didukung oleh faktor-faktor lainnya seperti sarana prasarana, peserta didik, orang tua, dan yang lainnya.

Hasil penelitian menjadi dasar bagi peneliti bahwa peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran sehingga sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik paham, mengerti materi serta aktif dan kondusif saat pembelajaran, serta media yang cocok dengan pembelajaran dengan penyampaian yang jelas dan gambar-gambar yang menarik untuk dilihat sehingga peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan benar. Kemudian peneliti menyusun media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pada penjelasan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran dalam materi daerahku kebanggaanku sebagai materi pembelajaran IPS di kelas V SDN 106104 Sambirejo.

LITERATURE REVIEW

Pengembangan Video Pembelajaran

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik (Hasyim, 2022). Pengembangan pembelajaran video dapat membantu guru untuk mensinkronisasikan materi serta berkualitas dan layak digunakan di sekolah dasar. Berkat video yang menarik dan penjelasan yang ringkas, peserta didik tidak kesulitan memahami materi yang diajarkan di kelas saat menggunakan sumber belajar video digital. Hasil belajar yang dicapai melalui penggunaan media video biasanya lebih berhasil atau memiliki dampak positif dari pada belajar tanpa media animasi dan video. Salah satu aspek yang ditekankan dalam penelitian-penelitian terdahulu adalah kemampuan video untuk menyajikan informasi secara visual. Gambar dan animasi dalam video dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dalam ilmu pengetahuan dengan lebih baik (Apriadi, 2021).

Narasi yang disampaikan dengan jelas dan berpengalaman dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan dalam video (Indriani, 2019). Media berperan sebagai perantara bagi pengirim dan penerima pesan dalam proses pertukaran pesan dan informasi (Azis, 2020). Media video untuk belajar dapat menghilangkan batas ruang dan waktu dalam konteks pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memberikan akses pendidikan yang lebih fleksibel dan mudah (Gafur *et al.*, 2023). Media video pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang digunakan dalam untuk mendukung proses pembelajaran dengan memotivasi peserta didik (Khairani *et al.*, 2019). Penyampaian komunikasi dan informasi dapat dengan mudah dilakukan dengan bantuan media pembelajaran (Mulhayatiah, 2019). Pemanfaatan video pembelajaran dapat membantu peserta didik secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memahami pelajaran dengan baik

Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi pun semakin berkembang pesat. Teknologi ini memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Segala bentuk dalam kegiatan pembelajaran bisa dilakukan dengan mudah pada era teknologi saat ini. Teknologi dalam pendidikan ini digunakan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran baik sebagai sarana untuk mengakses informasi maupun sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran maupun pengerjaan tugas (Permana *et al.*, 2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi atau digital ini membantu untuk menghidupkan suasana di kelas agar terjadinya komunikasi dan diskusi yang aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan mudah dipahami juga oleh peserta didiknya, serta memberikan dimensi pembelajaran yang lebih menarik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien (Anam, 2021). Kebijakan pendidikan nasional terus mengalami pembaharuan dan inovasi mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran saat ini (Zen, 2019). Pengembangan video pembelajaran menjadi salah satu bentuk inovasi yang muncul akibat perkembangan teknologi yang diharapkan dapat membawa dampak baik untuk peserta didik (Basyaev *et al.*, 2021).

Media Audio Visual

Teknik audio visual adalah cara membuat atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio dan visual. Media audio visual adalah salah satu dari banyak bentuk media pembelajaran. Media audio visual termasuk media yang mengandung suara dan gambar yang dapat dilihat, semacam video rekaman, film-film, dan lainnya. Sarana pendidikan yang baik dapat mendorong peserta didik untuk menerapkan praktik yang tepat, memberikan umpan balik, dan memberikan tanggapan. Media audio visual memiliki kelebihan untuk menampilkan objek belajar secara konkret, memiliki daya tarik sendiri dengan audio visual, dan mengurangi kebosanan dalam belajar. Sedangkan, kekurangan media audio visual yaitu memerlukan dana besar untuk pengadaannya, membutuhkan listrik, dan bersifat komunikasi searah (Nomleni, 2018).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Berdasarkan program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan materi yang sesuai dengan humaniora, matematika dan ilmu pengetahuan alam. Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji interaksi antara individu, masyarakat, dan lingkungannya. Praktik pembelajaran IPS dapat dicocokkan dalam pembelajaran di dalam kelas dan kehidupan sehari-hari (Yuanta, 2020).

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research & Development). Menurut Sugiyono dalam buku "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*" penelitian R&D merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Adapun tujuan dari metode *Research and Development* adalah untuk menciptakan suatu produk tertentu yang digunakan untuk penelitian, kemudian harus analisis kebutuhan terlebih dahulu dan diuji keefektifan produk. Penelitian menggunakan model Four-D Model dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang menyatakan 4 tahap pengembangan suatu media di antaranya pendefinisian, perancangan, pengembangan serta penyebaran.

Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan menetapkan syarat-syarat pembelajaran untuk pengembangan video pembelajaran di kelas V SD. Ini meliputi analisis kebutuhan (*needs assessment*) untuk memahami kondisi lapangan dan analisis karakteristik peserta didik kelas V SD, termasuk aspek kognitif, bahasa, sosial, dan lainnya.

Tahap perancangan (*design*) fokus pada merancang pengembangan video pembelajaran, dengan memperhatikan kesesuaian kalimat dan gambar, tingkat keterbacaan yang mudah dipahami, serta cara penyajian materi yang efektif. Tujuannya adalah menciptakan alur yang jelas agar pengembangan sesuai dengan yang diinginkan dilihat dari segi desain, segi materi dan segi bahasa dan tahap perencanaan atau perancangan dari pengembangan konsep produk.

Tahap pengembangan (*develop*) bertujuan menghasilkan video pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Ini termasuk validasi produk oleh ahli untuk mendapatkan masukan terhadap seluruh media pembelajaran yang dikembangkan. Jika video pembelajaran belum memenuhi validasi, akan dilakukan revisi. Jika sudah valid, dilakukan uji coba terbatas untuk mengevaluasi kepraktisan atau keterpakaian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahap ini mencakup uji validitas, praktikalitas, dan kelayakan media pembelajaran.

Tahap penyebaran (*disseminate*) adalah tahap akhir dari langkah 4-D. Setelah media pembelajaran divalidasi dan diuji praktikalitasnya di satu kelas, jika terbukti valid dan praktis, dilakukan penyebaran dalam skala lebih luas. Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengevaluasi keterlibatan mereka dalam proses dan daya tarik produk yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan tidak hanya di kelas tertentu tetapi juga di kelas lain. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Sambirejo Timur Kota Medan. Pemilihan sampel dilakukan dengan cara mengambil semua populasi. Populasi dan sampel sebanyak 24 peserta didik.

RESULT AND DISCUSSION

Tahap Pendefinisian

Pada tahap ini dilakukan analisis tujuan dari batas materi pelajaran untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahapan ini meliputi analisis kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, tugas, dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil observasi pada peserta didik didapati hasil bahwa media pembelajaran jarang digunakan bahkan tidak sama sekali dimanfaatkan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa guru lebih berfokus pada penggunaan buku ajar ketika mengajar. Gambar sebagai salah satu alat bantu yang tersedia juga kurang membantu dalam menumbuhkan semangat peserta didik. Hasil analisis tugas dan tujuan pembelajaran didapati bahwa materi yang ditampilkan pada video pembelajaran ini adalah daerahku kebanggaan dan nantinya akan diberikan beberapa tugas agar peserta didik dapat menguasai pembahasan melalui video pembelajaran secara mendalam. Sesuai hasil analisis materi dan analisis tugas maka dari tujuan pembelajaran (dapat dilihat pada tabel 1) dirincikan sebagai berikut.

Tabel 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 sejarah-sejarah

Sumber: Dokumentasi penulis, 2024

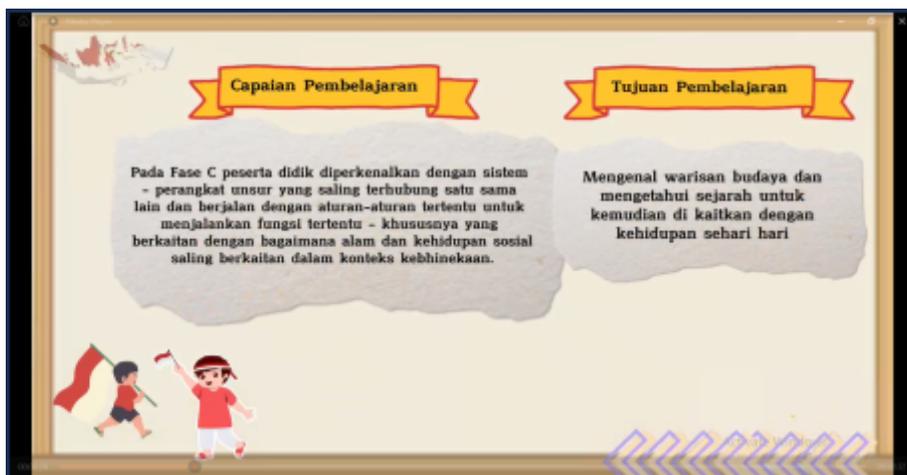
Tahap Perancangan

Tahap ini merupakan bagian dari perancangan video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi CapCut untuk menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara. Format tampilan video pembelajaran akan dijelaskan sesuai dengan desain yang direncanakan. Tampilan awal video pembelajaran terdapat identitas video seperti identitas penulis, judul dan hal yang berhubungan dengan materi (lihat **Gambar 1**).



Gambar 1. Tampilan Awal Video
Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

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



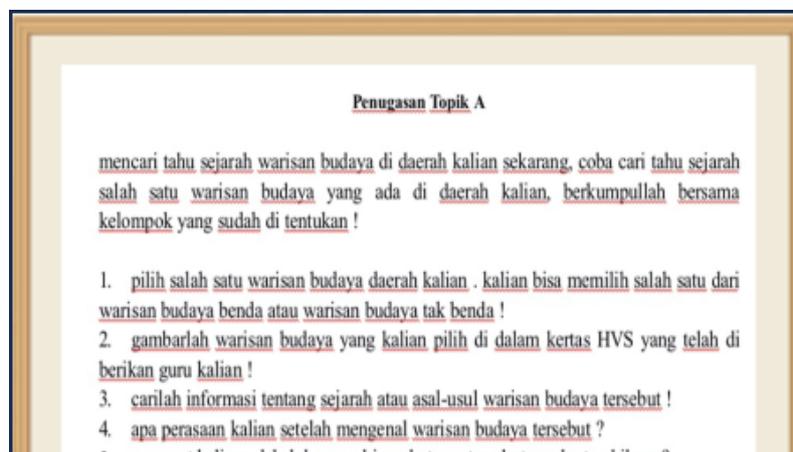
Gambar 2. Tampilan Video Pembuka
Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

Tampilan materi mencakup sejarah, jenis, dan upaya pelestarian warisan budaya, dengan dukungan gambar animasi dan video yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (lihat **Gambar 3**).



Gambar 3. Tampilan Materi
Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

Tampilan penugasan berisi latihan soal yang terdiri dari 5 soal berbentuk esai mengenai materi mengenai warisan budaya dan mengetahui sejarahnya (lihat **Gambar 4**). Penugasan digunakan untuk mengetahui seberapa paham dan meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai materi yang sudah dipelajari melalui video pembelajaran ini.



Gambar 4. Tampilan Penugasan
Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

Tahap Pengembangan

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 validasi uji coba dapat dilihat melalui **Tabel 2** berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Uji Coba

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi (%)	Kriteria Persentasi
1	Uji Ahli materi	95,38%	Sangat valid
2	Uji Ahli Media	94%	Sangat valid
3	Uji Ahli Bahasa	90,76%	Sangat valid
4	Uji Coba Kelompok Kecil	88,50%	Sangat praktis
5	Uji Coba Lapangan	91,57%	Sangat praktis

Sumber: Dokumentasi Penulis 2024

Hasil Validasi ahli materi menunjukkan persentase 95,38%, yang menunjukkan dinyatakan layak untuk diimplementasikan di lapangan. Hasil penilaian validasi ahli media persentase 94% capaian sangat layak dan bermakna video pembelajaran terkategori layak diuji coba kepada peserta didik. Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan hasil menunjukkan hasil 90,76% (Sangat valid).

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah revisi video pembelajaran berdasarkan penilaian ahli. Uji coba ini melibatkan 9 peserta didik kelas V-B dan V-C yang dibagi menjadi 3 kelompok. Peserta didik diperkenalkan cara pembelajaran menggunakan video, lalu diminta mengisi angket respons. Hasil angket menunjukkan video pembelajaran sangat praktis dengan nilai rata-rata 88,50%, sehingga layak untuk uji coba lapangan guna menilai efektivitasnya.

Tahap uji coba lapangan bertujuan menilai kepraktisan dan efektivitas video pembelajaran. Peneliti memberikan angket kepada 24 peserta didik kelas V untuk menilai kepraktisannya. Berikut hasil kepraktisan uji coba lapangan. Dari angket respons peserta didik, terlihat bahwa peserta didik sangat tertarik dengan penggunaan video pembelajaran, dengan respons mencapai 91,57% dalam kriteria sangat praktis, menjadikannya praktis untuk digunakan.

Tahap Penyebaran

Selanjutnya, dilakukan penyebaran video pembelajaran di kelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan dengan jumlah peserta didik 24 orang. Pada uji coba lapangan peserta didik akan diberikan soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Peserta didik 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 peserta didik mengerjakan soal *pre-test*, peneliti melakukan pembelajaran yaitu materi pada Daerahku Kebanggaanku melalui penayangan video pembelajaran mulai dari materi awal sampai akhir materi, kemudian ditutup dengan peserta didik mengerjakan soal *post-test*.

Berdasarkan hasil perolehan peserta didik kelas V pada kegiatan evaluasi diperoleh hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar dapat dilihat melalui **Tabel 3** sebagai berikut.

Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik Uji Coba Lapangan

No	Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
1	Peserta didik 1	70	92	Meningkat
2	Peserta didik 2	52	96	Meningkat
3	Peserta didik 3	62	88	Meningkat
4	Peserta didik 4	76	88	Meningkat
5	Peserta didik 5	62	96	Meningkat
6	Peserta didik 6	66	100	Meningkat
7	Peserta didik 7	74	88	Meningkat
8	Peserta didik 8	66	100	Meningkat
9	Peserta didik 9	74	96	Meningkat
10	Peserta didik 10	76	96	Meningkat
11	Peserta didik 11	66	90	Meningkat
12	Peserta didik 12	62	92	Meningkat
13	Peserta didik 13	58	96	Meningkat
14	Peserta didik 14	62	96	Meningkat
15	Peserta didik 15	44	100	Meningkat
16	Peserta didik 16	52	96	Meningkat
17	Peserta didik 17	52	86	Meningkat
18	Peserta didik 18	64	80	Meningkat

No	Peserta Didik	Pre-Test	Post-Test	Keterangan
19	Peserta didik 19	68	90	Meningkat
20	Peserta didik 20	74	90	Meningkat
21	Peserta didik 21	62	76	Meningkat
22	Peserta didik 22	66	96	Meningkat
23	Peserta didik 23	66	100	Meningkat
24	Peserta didik 24	70	86	Meningkat
Rata-rata		64.3	94.2	Meningkat

Sumber: Dokumentasi penulis 2024

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 3** bahwa peserta didik yang tuntas pada perlakuan *pre-test* adalah sebanyak 2 orang peserta didik dan yang tidak tuntas sebanyak 22 peserta didik. Setelah dilakukan perlakuan dengan menerapkan pembelajaran berupa video pembelajaran, terjadilah suatu peningkatan dari sebelumnya yang di mana berdasarkan hasil *post-test* peserta didik dinyatakan tuntas secara keseluruhan yaitu 24 peserta didik berdasarkan standar KKM yang telah di tetapkan.

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

Persentase hasil peserta didik yang tuntas berdasarkan nilai *pre-test* yaitu sebagai berikut.

$$\text{Persentase peserta didik yang tuntas} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{2}{24} \times 100\% = 8$$

Persentase hasil peserta didik yang tuntas berdasarkan nilai *post-test* adalah sebagai berikut.

$$\text{Persentase peserta didik yang tuntas} = \frac{\text{banyaknya siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa keseluruhan}} \times 100\% = \frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$$

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat melalu selisih nilai *pre-test* dan *post-test*. Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 24 peserta didik yang mengikuti *pre-test* terdapat 8% peserta didik yang tuntas dan 92% peserta didik yang tidak tuntas. Selanjutnya hasil *post-test* setelah dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia berupa video pembelajaran terdapat 100% peserta didik 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 peserta didik kelas V.

Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas V.

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

Sumber: Penelitian 2024

Pada tabel 4 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 peserta didik kelas V.

Discussion

Tahap uji coba di lapangan dilakukan dikelas V SDN 106164 Sambirejo Timur Kota Medan dengan jumlah peserta didik sebanyak 24 orang. Sejalan dengan pendapat Widoyoko dalam “*Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*” bahwa kriteria keefektifan dikatakan baik jika persentase ketuntasan klasikal besar dari 75%. Jika peserta didik mampu memahami materi

pelajaran dan mencapai hasil belajar yang diharapkan, media pembelajaran dianggap efektif. Hasil pelaksanaan *post-test* diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik nilainya lebih dari KKM ≥ 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 peserta didik dikelas V. Pemanfaatan video sebagai salah satu media pada proses pembelajaran efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah (Purnama *et al.*, 2023).

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik 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 peserta didik 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 peserta didik secara menyeluruh. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas V. Secara umum, penggunaan video pada proses pembelajaran meningkatkan ketuntasan nilai peserta didik dengan meningkatnya hasil belajar mereka (Hita *et al.*, 2021).

Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar peserta didik dapat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya (Saputra *et al.*, 2023). Ketersediaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam keberhasilan peserta didik mencapai tujuan akademik. Video pembelajaran meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari (Kusumawati & Mustadi, 2021; Mawaddah *et al.*, 2019; Indriani, 2019). Guru perlu menjelaskan konsep secara jelas untuk optimalisasi pembelajaran IPS. Video pembelajaran diharapkan mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat, terutama pada materi Daerahku Kebanggaanku, agar peserta didik dapat menyelesaikan masalah lapangan di sekitarnya dengan baik karena materi IPS lekat dengan keseharian peserta didik (Yuanta, 2020; Khairani *et al.*, 2019). Dalam memperoleh hasil belajar yang berkualitas dibutuhkan suatu terobosan inovasi pengembangan model pembelajaran, maka dari itu peran guru dibutuhkan guna menghasilkan suatu pembelajaran inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan maksimal (Wahyono, 2019).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk pembelajaran matematika kelas V pada pembelajaran Daerahku Kebanggaanku. Video ini juga terbukti sangat praktis dengan mendapatkan respons positif dari uji kelompok kecil dan uji lapangan di SDN 106164 Sambirejo Timur. Secara efektivitas, video pembelajaran mencapai keefektifan klasikal maksimal dengan peningkatan hasil belajar pada uji lapangan, serta *gain score* 0,766 yang menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi. Minat belajar peserta didik merupakan aspek yang sangat penting dan membutuhkan perhatian khusus, baik dari para pendidik maupun pihak terkait dalam dunia pendidikan. Penggunaan video animasi hasil belajar IPS meningkatkan hasil belajar efisiensi belajar peserta didik. Pembelajaran IPS melalui peranan media video dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dan berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai metode yang akan digunakan saat merancang proses pengembangan sehingga dihasilkan produk yang lebih baik. Selain itu, produk yang dikembangkan juga dapat disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang direncanakan sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan dapat tercapai dengan lebih maksimal.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme

REFERENCES

- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76-87.
- Apriadi, H. (2021). Video animasi Matematika dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173-187.
- Ariani, R. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif program pasca sarjana pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5(2), 157-160.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. (2020). Analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris dasar berbasis android. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 4(3), 1-5.
- Basyaev, M. H., Diens, N. A. A., & Suwandi, M. F. K. (2021). Implementasi pembelajaran dengan teknologi video based learning. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 82-94.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series* 1321(2), 171-87.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Kopsen: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Gafur, A., Sapta, A., & Jameel, A. H. (2023). Learning through Youtube: Is it effective for improving student learning outcomes?. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 23(16), 1-10.
- Giwangsa, S. F. & Novianti, P. R. (2019). Implementasi model pembelajaran ucing sumput untuk pembentukan karakter kemandirian siswa dalam pembelajaran IPS. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 148-154.
- Hasyim, M. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis ICT dengan Model Blended Project Based Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1083-1097.
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan pembelajaran melalui media pembelajaran video animasi untuk sekolah dasar. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 115-127.
- Indriani, M. S. (2019). Meningkatkan kemampuan menulis cerita fantasi dengan penggunaan video cerita. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 14(2), 56-64.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.
- Khasanah, K. (2021). Efektifitas media whatsapp group dalam pembelajaran daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan* 10(1), 47-75.
- Kusumawati, L. D., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31-51

- Mawaddah, W., Ahied, M., Hadi, W. P., & Wulandari, A. Y. R. (2019). Uji kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint disertai permainan Jeopardy terhadap motivasi belajar siswa. *Natural Science Education Research (NSER)*, 2(2), 174-185.
- Mukaromah, W., Sudadio, S., & Sholih, S. (2021). Pengembangan media video interaktif pada layanan informasi karir siswa SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 45-56.
- Mulhayatiah, D., Purwanti, P., Setya, W., Suhendi, H. Y., Kariadinata, R., & Hartini, S. (2019). The impact of digital learning module in improving students' problem-solving skills. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 8(1), 11-22.
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Octafiana, W., Ekosusilo, M., & Subiyantoro, S. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada materi pesawat sederhana untuk siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168-175.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Priandini, D., Supriatna, N., & Anggraini, D. N. (2023). The use of CapCut application in improving students' creativity in social studies learning at junior high school. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(4), 857-866.
- Purnama, P., Pattaufi, P., & Nurhikmah, H. Development of animation video assistant teaching science courses in SD Negeri 056 Lamasariang. *Inovasi Kurikulum*, 20(2), 351-362.
- Purnomo, M. D. L., & Sujatmiko, B. (2022). Pengaruh media pembelajaran video interaktif menggunakan metode R&D pada mata pelajaran dua dimensi kompetensi keahlian animasi di SMK Negeri 2 Surabaya. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(1), 67-73
- Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis multikultural pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21-23.
- Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 10(7), 1651-1658.
- Triyanto, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 1-12.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran ekonomi interaktif berbasis android sebagai upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74-86.
- Widagdo, A. (2020). Pengembangan media kartu kuartet berbasis tai pada muatan IPS. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182-189
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100.
- Zen, Z. (2019). Inovasi pendidikan berbasis teknologi informasi: Menuju pendidikan masa depan. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-12.