

## **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar**

**Juwita Asmara**

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia  
[juwita.wtp@gmail.com](mailto:juwita.wtp@gmail.com)

**Irwan Koto**

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia  
[koto\\_irwan@yahoo.co.id](mailto:koto_irwan@yahoo.co.id)

### **Abstract**

*This research aims to (a) create and develop contextually based animated video learning media for learning science on Gaya material. Learning media is created by combining text, images, animation, audio and video. (b) to measure the feasibility and practicality of contextual-based learning video media. at SDN 11 Central Bengkulu. This research is research and development using the Borg and Gall model. The research object is contextual-based learning video media. The research stage includes (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) use trials, (7) product revision. The data collection technique used was a validation questionnaire from material experts, language experts and presentation experts which were analyzed quantitatively descriptively. The research subjects were 18 grade IV students at SDN Bengkulu Tengah. The results of this research are contextual-based learning video media in science learning style material with material aspect feasibility of 0.81 high validity with very feasible criteria, language aspect feasibility of 0.75 high validity with appropriate criteria, and presentation aspect 0.80 high validity with criteria worthy. Practicality with a score of 79.38 with a percentage of 79.38% meets the practicality criteria. So, contextual-based learning video media in learning science material in Gaya is feasible and practical to use.*

*Keywords: Video Media, Contextual, IPA.*

### **Pendahuluan**

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan siswa, agar tercapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. (Yaumi, 2017). Interaksi antara pendidik dengan siswa yang dimaksud dalam hal ini yaitu proses pembelajaran yang dilakukan secara formal di lembaga pendidikan atau sekolah. Namun pada saat ini dengan adanya virus Covid-19 di Indonesia berdampak bagi seluruh masyarakat.

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang memilukan melanda dunia. Seluruh segmen kehidupan di dunia terganggu, tanpa terkecuali pendidikan di Indonesia. Pemerintah dibelahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang bijak menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang untuk menyelamatkan hidup di negeri ini. Sejak bulan Maret 2020 aktivitas pembelajaran dalam jaringan (daring) menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 semakin meluas. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1, dinyatakan pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang siswanya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain (SNRI, 2003). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi komunikasi dan informasi sangatlah penting di dalam proses belajar-mengajar dan merupakan sebuah terobosan dan inovasi dalam dunia pendidikan. Bahwa pendidikan dan pembelajaran tidak lagi bersifat tradisional yang mengharuskan instruktur, pembimbing atau guru bertatap muka dengan siswa atau peserta pelatihan tetapi dengan menggunakan teknologi tersebut kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan dan keterampilan bisa dilaksanakan dengan baik.

Praktik pendidikan daring ini dilakukan oleh berbagai tingkatan jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar. Saat ini, dimasa newnormal sudah mulai diterapkannya sistem pembelajaran tatap muka di beberapa sekolah yang tetap menerapkan protokol kesehatan dalam proses belajar mengajar. Namun terdapat kendala dalam pembelajaran karena pembelajaran dibatasi dengan jumlah waktu yg dikurangi dari masa sebelum pandemi covid 19. Keadaan demikian menuntut guru untuk berinovasi dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran terutama pada proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, interaksi dan kemauan siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali (Suryani, Setiawan, Putria, 2019; Arsyad, 2017; Yaumi, 2019). Dalam hal ini, media pembelajaran yang akan digunakan yaitu video pembelajaran karena jenis media ini berupa audio visual, yang menggunakan indera penglihatan pendengaran. Berdasarkan rangkuman hasil angket terbuka yang diisi oleh guru kelas IV SD Negeri 11 Bengkulu Tengah yaitu ibu DMT, S.Pd. diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran berupa video. Disamping itu siswa kelas IV SD Negeri 11 Bengkulu Tengah mengisi angket tertutup pada tanggal 10 Januari 2021 diketahui bahwa siswa belum belajar menggunakan media berupa video. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran IPA membosankan, karena guru belum menggunakan media yang bervariasi padahal sarana prasarana di sekolah lengkap seperti proyektor, layar infokus, laptop, tablet, sound system, dan pengeras suara.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pelajaran baik yang bersifat konsep, prinsip prosedur, teori aplikasi pengetahuan dengan tujuan untuk membantu siswa terhadap suatu materi pembelajaran (Susilana & Riana 2008; Praherdhiono & Adi, 2008). Adapun aplikasi yang di gunakan untuk membuat video pembelajaran pada penelitian ini yaitu *Adobe Primier Pro* dan *Adobe After Effect CS.6*.

*Adobe Primier Pro* dan *Adobe After Effect CS.6* adalah software pengembangan model 3D yang bersifat gratis (open source). Software ini mendukung seluruh proses pengembangan 3D, mulai dari modeling, rigging, animation, simulation, rendering, dan compositing (Daylei, 2017). Perangkat ini diharapkan dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran tentang materi Gaya yang menyajikan audio dan visual sehingga media pembelajaran dapat terlihat lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Video pembelajaran ini merujuk pada model pembelajaran kontekstual yang memotifasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dunia nyata siswa. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Rusman, 2018). Pembelajaran kontekstual akan lebih bermakna dan mudah untuk dipelajari oleh siswa disekolah dengan memanfaatkan proses belajar yang menyenangkan melalui pengetahuan dan konsep pada ilmu pengetahuan yang dimiliki. Adapun ilmu pengetahuan yang akan diteliti yaitu pada mata pelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya. Materi IPA di Sekolah dasar (SD) konsep dasarnya merupakan generalisasi yang ditarik dari fenomena alam kemudian diakumulasikan dalam bentuk teori atau rumus. Berdasarkan analisis buku siswa kelas IV pada tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku pada materi Gaya, pada buku siswa terdapat materi, contoh-contoh, dan gambar yang disajikan belum luas dan belum bervariasi. Hal ini menjadi salah satu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran IPA yaitu membuat siswa kurang antusias dalam mempelajari buku siswa. Proses pembelajaran didalam kelas juga lebih banyak diarahkan kepada siswa untuk menghafal informasi tanpa di tuntut untuk memahami dan mengembangkan informasi yang diingat dalam kehidupan-kehidupan sehari-hari.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan Borg and Gall. ada sepuluh langkah penelitian menurut Borg and Gall namun hanya tujuh yang peneliti terapkan yaitu sampai pada uji coba penggunaan kemudian revisi produk jika ada saran dari validator. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah beberapa kali diuji coba dinyatakan praktis dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang berbentuk media pembelajaran yaitu video diharapkan membantu guru dalam proses belajar mengajar. Namun dalam penelitian ini tahapan uji coba lapangan dan produksi masal tidak dilaksanakan karena mengingat kondisi saat ini yang mengharuskan waktu belajar dikurangkan dan jam pertemuan dibatasi.

### *Partisipan*

Partisipan dalam penelitian ini adalah 6 validator ahli dan 18 siswa kelas IV dan 1 orang guru kelas.

### *Instrumen*

Instrumen dalam penelitian ini ada 2, yaitu untuk uji kelayakan menggunakan instrumen validasi aspek materi, aspek bahasa, dan aspek penyajian media, selanjutnya untuk uji kepraktisan menggunakan angket resepon pengguna.

### *Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menyebar angket untuk uji kelayakan menyebar angket kepada 6 validator ahli, masing-masing aspek 2 orang validator, kemudian untuk kepraktisan dengan menyebar angket respon pengguna yang di tujukan kepada siswa dan guru sebagai pengguna media video yang dikembangkan. adalah cara peneliti mengumpulkan data.

### Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, kemudian data diolah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media video yang dikembangkan. Untuk kelayakan menggunakan rumus Ratter dan untuk kepraktisan menggunakan rumus skala Guttman.

### Hasil

Validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan pakar atau ahli bagian materi, isi dan bahasa serta penyajian video yang sudah berpengalaman dibidangnya untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti menggunakan rumus Ratter. Berikut adalah hasil validasi dari para validator ahli:

**Tabel 1. Hasil Kelayakan Media Video Berbasis Kontekstual**

Aspek Validasi	Skor	Kriteria	Media Video Berbasis Kontekstual
Validasi Materi	0,81	Sangat Layak	Berdasarkan hasil validitas oleh validator bahwa video yang dikembangkan memenuhi kriteria layak
Validasi Bahasa	0,75	Layak	
Validasi Penyajian Media	0,80	Sangat Layak	
Rata-Rata	0.78	Layak	

**Tabel 2. Hasil Respon Pengguna**

No	Responden	Rata-Rata Skor	Keterangan
1	AF	73,3	Cukup Praktis
2	AS	80	Cukup Praktis
3	DV	80	Cukup Praktis
4	EZ	73,3	Cukup Praktis
5	FA	66,6	Cukup Praktis
6	FZ	66,6	Cukup Praktis
7	HZ	86,6	Praktis
8	IQ	73,3	Cukup Praktis
9	JS	86,6	Praktis
10	MD	86,6	Praktis
11	MM	73,3	Cukup Praktis
12	MR	93,3	Praktis
13	MT	80	Cukup Praktis
14	NR	86,6	Praktis
15	OL	73,3	Cukup Praktis
16	PK	80	Cukup Praktis
17	PB	86,6	Praktis
18	ZK	86,6	Praktis
Jumlah		1.432,6	
Rata-rata		79,58	Cukup Praktis

### Pembahasan

#### 1. Pengembang Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPA. Tujuan pengembangan video pembelajaran ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media video pembelajaran dilengkapi dengan isi materi, contoh dan berbagai pertanyaan yang merangsang siswa untuk menemukan pengetahuan.

Penelitian ini diawali dengan tahap potensi masalah di mana di SD Negeri 1 Bengkulu Tengah memiliki fasilitas IT yang cukup memadai, seperti telah memiliki

proyektor, laptop, tablet, sound system, pengeras suara, dan ruangan IT. Hal tersebut bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran dikelas. Untuk itu peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kontekstual di kelas IV SD Negeri 11 Bengkulu Tengah. Fasilitas pendukung tersebut dapat dimanfaatkan dalam pengembangan produk. Pengembangan ini berguna untuk meminimalisir permasalahan dikelas bahwa kurangnya media pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan, Pada tahap ini yang terpenting dilakukan adalah analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara terhadap guru SD Negeri 11 Bengkulu Tengah yaitu DMT, S.Pd bahwa di kelas IV guru hanya belum menggunakan media yang bervariasi, sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga menyebarkan angket kepada 18 siswa untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran. Hasil angket siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran berupa video animasi.

Selanjutnya tahap pengumpulan data, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan sumber atau referensi untuk pengembangan media pembelajaran didapatkan dari sumber yang relevan yaitu buku siswa kelas IV dari Kemdikbud sebagai acuan materi yang dijadikan materi dalam video. Materi yang dimuat dalam video sesuai dengan Kompetensi Dasar sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Selain itu mencari aplikasi yang mudah digunakan dalam membuat video. Aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Premier Pro CS.6* dan *Adobe After Effect CS.6*.

Tahap desain produk yaitu dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran animasi yang meliputi: menentukan konsep materi Gaya, pemilihan gambar, tata letak teks pada gambar, Kesesuaian pemilihan background, kesesuaian pemilihan ukuran dan jenis huruf, audio dan visual serta durasi yang peneliti gunakan. susunan desain penyajian media pembelajaran video harus disusun secara urut yang terdiri dari intro video, materi video dan penutup video (Arsyad, 2017).

Produk yang telah dibuat akan divalidasi oleh validator ahli. Validator ahli berjumlah 6 orang yang ahli dalam bidang materi, bahasa dan penyajian media. Pada tahap ini saran dan masukan dari validator digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk. Berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli beberapa catatan yang diberikan diantaranya adalah Validator 1 memberi saran contoh-contoh yang disajikan di dalam video hendaknya menggunakan gambar-gambar yang ada disekitar siswa. Masukan dan saran dari validator 2 hampir sama dengan validator 1 yaitu mengenai penggunaan contoh gambar dan menggunakan tabel untuk memperjelas tugas siswa. untuk ahli bahasa catatan masukan dan saran diantaranya Validator 1 memberi saran agar menggunakan Bahasa sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) seperti penggunaan tanda baca. Masukan dan saran dari validator 2 penggunaan kata depan "di" harus ditulis serangkaian dengan kata pengikutnya karena merujuk pada kata kerja bukan kata yang menunjukkan tempat. Berdasarkan hasil validasi dari validator serta masukan dan saran menjadi acuan dalam perbaikan dari aspek bahasa. Sedangkan ahli aspek media masukan dan saran dari validator adalah validator 1 memberi saran agar warna latar jangan terlalu mencolok, penggunaan gambar sesuai dengan materi. Masukan dan saran dari validator 2 contoh animasi yang disajikan sesuai dengan usia perkembangan siswa.

## 2. Kelayakan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Kelayakan media pembelajaran divalidasi oleh 6 validator ahli. Setiap validator mengisi angket berdasarkan keahlian masing-masing. Video sebagai media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi tiga komponen video sebagai media pembelajaran, yaitu: (1) kelayakan isi; (2) kelayakan bahasa, (3) kelayakan media dengan rincian butir pernyataan angket (BSNP, 2006).

Kelayakan materi didapat dari hasil penilaian oleh dua validator ahli. Hasil yang diperoleh adalah dengan rata-rata skor 0,81. Skor tersebut memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk

penyempurnan media pembelajaran video berbasis kontekstual diantaranya: Validator 1 memberi saran contoh-contoh yang disajikan di dalam video hendaknya menggunakan gambar-gambar yang ada disekitar siswa. Masukan dan saran dari validator 2 hampir sama dengan validator 1 yaitu mengenai penggunaan contoh gambar dan menggunakan tabel untuk memperjelas tugas siswa.

Kelayakan bahasa diperoleh dari hasil validasi ahli bahasa dengan skor rata-rata 0,75 skor tersebut memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Serta ada beberapa catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnan media pembelajaran video berbasis kontekstual diantaranya: Validator 1 memberi saran agar menggunakan Bahasa sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) Masukan dan saran dari validator 2 penggunaan kata berdasarkan perkembangan siswa.

Kelayakan validasi dari validator ahli penyajian media didapat skor rata-rata 0,80. Skor tersebut memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Serta ada beberapa catatan masukan yang diberikan oleh para validator untuk penyempurnan media pembelajaran video berbasis kontekstual diantaranya: Validator 1 memberi saran agar warna latar jangan terlalu mencolok, penggunaan gambar sesuai dengan materi. Masukan dan saran dari validator 2 contoh animasi yang disajikan sesuai dengan usia perkembangan siswa.

### 3. Kepraktisan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Kepraktisan produk yang dikembangkan diperoleh tanggapan pengguna pada saat uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan di SD Negeri 11 Bengkulu Tengah dengan jumlah siswa 21 orang namun yang hadir pada saat itu hanya 18 siswa. Berdasarkan hasil angket respon pengguna (siswa) diperoleh skor rata-rata sebesar 79,58 jika dikonversikan dalam bentuk persen sebesar 79,58 %. Hasil tersebut memenuhi kriteria cukup praktis. Dalam penelitian ini, nilai kepraktisan ditentukan dengan nilai minimal "B" dengan kategori "cukup praktis" jadi, jika hasil penilaian dari respon pengguna (siswa) yang telah dianalisis dengan hasil rata-rata memperoleh nilai "B" maka pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual di kelas V dianggap praktis untuk digunakan".

Berdasarkan penelitian terdahulu hasil penelitian dari hasil penelitian Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, Henry Praherdhiono Universitas Negeri Malang yang berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang", memiliki kesamaan jenis penelitian, produk yang dikembangkan, dan materi yang digunakan. Hasil penelitian tersebut berupa media pembelajaran berupa video animasi, namun dalam penelitian tersebut belum diintegrasikan dengan model kontekstual. sedangkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis kontekstual. Kelebihan lainnya dari media yang dikembangkan adalah media memberikan manfaat baru kepada siswa, baik dalam segi pemahaman materi maupun dalam pembentukan pengalaman belajar di mana media berupa video animasi berbasis kontekstual baru pertama kali digunakan di sekolah ini.

## Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah media video pembelajaran berbasis kontekstual. Produk dirancang dengan menggunakan model Borg and Gall dengan tujuh tahapan dari sepuluh tahapan, hal ini dikarenakan sitausi pandemic covid-19 jadi ada pembatasan pertemuan siswa. penelitian dilakukan di SD Negeri 11 Bengkulu Tengah pada tanggal 31 Maret 2021. Aplikasi yang digunakan dalam membuat media video pembelajaran adalah *Adobe Premier Pro CS.6* dan *Adobe After Effect CS.6*.

---

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, beberapa saran yang dapat diajukan sebagai berikut:

1. Untuk penelitian pengembangan selanjutnya agar menggunakan beberapa gabungan aplikasi dalam memudahkan pembuatan video.
2. Untuk memenuhi kriteria kelayakan peneliti selanjutnya memperhatikan hasil revisi yang ditemukan pada penelitian ini, terkhusus pada aspek bahasa, dalam penggunaan bahasa disesuaikan dengan tata cara penulisan dan perkembangan siswa sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) hal ini sebagai referensi untuk mengurangi kesalahan pada pembuatan media video pembelajaran selanjutnya.
3. Dalam pengembangan media video pembelajaran berikutnya disarankan untuk memilih animasi atau gambar yang variatif serta desain dari gambar dibuat semenarik mungkin agar memenuhi kepraktisan yang lebih maksimal.

## Referensi

- Arsyad., (2017) Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- BSNP., (2006). Panduan Pengembangan Bahan Ajar. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jendral Management Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Daylei, D.C., S. (2017). Aplikasi Adobe Primier Pro dan Adobe After Effect CS.6. Jakarta: Bumi Pena.
- Hidayanti, S.A., Adi, P.E., & Praherdhiono, H. (2019), Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di SDN Sukoiber 1 Jombang, JINOTEP VOL (6) No 1, UNM, 45-50. Diakses tanggal 04 Desember 2020
- Rusman. (2018), Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta: Raja Gapindo Persada.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, (2019), Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008), Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: Wacana Prima.
- Yaumi, M. (2017), Media dan Teknologi Pembelajaran, Jakarta: Prenadamedia Group.