

Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL Materi Siklus Mahkluk Hidup untuk Kelas IV

Popi Mailan

SD Negeri 26 Kota Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

popimailan60@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to develop CTL-based animated learning video media on the Cycles of Living Creatures for class IV students. The research subjects were 15 students and 1 class IV teacher at SDN 23 Central Bengkulu. Meanwhile, the object is a CTL-based animated learning video. This research uses the development of the Borg and Gall model which was carried out to produce a learning product. These stages include the potential and problem stages, data collection, product design, design validation, design revision, limited experimentation, product revision, field trials, product revision, and mass product. However, development was carried out only up to stage seven (development). The instruments used were expert validation sheets and interview guidelines as well as practicality test questionnaires. The results of the research show that the CTL-based animated learning video media developed is very feasible and practical for use by class IV students and teachers in science learning, especially material on the Cycles of Living Creatures.

Keywords: Media, Video, CTL Based.

Pendahuluan

Berdasarkan Permendikbud No 37 Tahun 2018 bahwa untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya pada era digital, perlu menambahkan dan mengintegrasikan muatan informatika pada kompetensi dasar dalam kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai strategi baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, media pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, tentunya guru harus mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik supaya dapat mendorong siswa belajar secara optimal. Dengan menerapkan model-model pembelajaran yang beragam, guru dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Shoimin, 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada SDN 23 Bengkulu Tengah berlangsung lebih banyak menggunakan metode konvensional. Metode konvensional tersebut meliputi siswa datang, duduk, menulis materi yang dituliskan oleh guru di papan tulis, mendengarkan guru menjelaskan materi dan mengerjakan tugas, dengan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.

Pengamatan selama proses observasi, penggunaan metode ceramah membuat siswa SDN 23 Bengkulu Tengah cenderung pasif dalam proses pembelajaran dan cepat bosan bila mendengarkan penjelasan atau informasi dari guru. Banyak juga siswa yang mengantuk ketika mengikuti pelajaran siklus mahluk hidup.

Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat adalah salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di atas. Pemilihan strategi pembelajaran idealnya disesuaikan dengan sifat materi, karakteristik peserta didik, lingkungan sekolah, d. Penggunaan strategi pembelajaran yang tepat tentunya dapat membarikan motivasi untuk belajar dan merangsang siswa untuk belajar aktif. Strategi pembelajaran CTL dianggap salah satu strategi pembelajaran yang bagus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa. Menurut Aqib (2014), strategi pembelajaran yang dapat mendukung implementasi CTL, seperti penggunaan media pembelajaran, diskusi kelompok, dan presentasi. Seperti yang dikatakan Zainal (2014), dengan menggabungkan berbagai model, media, dan strategi membantu guru dalam memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. CTL adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Dengan CTL, siswa diajak untuk belajar dengan cara yang lebih aktif, bermakna, dan relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka (Johnson, 2011). Penjelasan di atas diharapkan akan meningkatkan keaktifan dan tentunya hasil belajar bagi siswa. Bahwa ada tiga konsep yang harus kita pahami. Konsep yang pertama yaitu, CTL menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi. Konsep yang kedua yaitu, CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Konsep yang ketiga yaitu, CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan (Sanjaya, 2011).

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) menurut Winarni (2018) penelitian R&D adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono (2016) yang terdiri dari 10 tahap yaitu: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, eksperimen terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, dan produk masal. Tahap pertama sampai tujuh yaitu sering disebut sebagai bagian pengembangan, sedangkan bagian delapan sampai sepuluh disebut sebagai bagian penyebaran.

Partisipan

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah validator ahli, siswa dan guru kelas IV SDN 23 Bengkulu Tengah.

Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar wawancara tahap prapenelitian, lembar wawancara tahap penelitian dan angket validasi ahli.

Teknik Pengumpulan Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber darimana data diperoleh dalam hal ini data yang diperoleh peneliti berupa angket pra penelitian, angket validasi dan kepraktisan pengguna. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, survey dan dokumen.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran, atau komentar berdasarkan hasil penilaian yang terdapat pada wawancara tanggapan guru dan siswa. Analisis data yang dilakukan terhadap instrumen lembar validasi adalah dengan mengukur validitas yang ditentukan melalui kesepakatan ahli.

Tabel 1. Kriteria Validitas Aiken V

No	Indeks Validitas	Kriteria
1	$\leq 0,40$	Kurang valid
2	$0,40 < V \leq 0,80$	Sedang
3	$> 0,80$	Sangat valid

(Retnawati: 2016)

Tabel 2. Acuan Reliabilitas

Tingkat Reliabilitas	Persentase Data yang konsisten
Tidak ada	0-4%
Kecil	4-15%
Rendah	15-35%
Menengah	35-63%
Kuat	64-81%
Hampir sempurna	82-100%

(Mc. Hugh:2021)

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Kategori	Presentase	Keterangan	Skor
A	81%-100%	Praktis	4
B	61%-80%	Cukup Praktis	3
C	41%-60%	Kurang Praktis	2
D	< 40%	Tidak Praktis	1

Hasil

1. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL pada Materi Siklus Makhluk Hidup

a. Potensi dan Masalah

Sarana dan prasarana yang ada di SDN 23 Bengkulu Tengah sangat mendukung dalam penelitian R&D karena segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian semua ada di sekolah seperti laptop dan infokus. Komputer jenis laptop digunakan untuk menayangkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan, Infokus di gunakan untuk kegiatan pembelajaran namun selama ini infokus hanya digunakan apabila ada acara tertentu saja di sekolah. Infokus akan lebih bermanfaat, karena pembelajaran yang menggunakan video animasi ini membuat siswa tertarik selama pembelajaran berlangsung.

2. Kelayakan Media Video Pembelajaran Berbasis CTL Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Kelas IV

Setelah tahap pengembangan video dengan pendekatan CTL, langkah selanjutnya adalah proses validasi oleh para ahli. Validasi bahan ajar bertujuan untuk mengetahui kelayakan video animasi yang telah dikembangkan. Kelayakan Produk

yang dikembangkan menggunakan indikator validitas dan konsistensi antar validator/penilai. Validasi video animasi meliputi validasi aspek (1) isi/materi, (2) aspek kebahasaan, dan (3) aspek kegrafikan/penyajian.

3. *Kepraktisan Video Pembelajaran Berbasis CTL dengan Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV*

Kepraktisan video pembelajaran berbasis CTL dilakukan setelah video animasi melalui uji coba pemakaian secara terbatas. Uji coba terbatas penggunaan video bertujuan untuk mengetahui apakah video berbasis CTL yang dikembangkan untuk mengetahui kepraktisan video berbasis CTL. Uji kepraktisan coba secara terbatas dilakukan terhadap siswa dan guru kelas IV di SDN 23 Bengkulu Tengah.

Pembahasan

1. *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL*

Video animasi mengandung materi pelajaran tentang siklus hidup makhluk hidup. Peneliti menggunakan penelitian *R&D* model Borg dan Gall yang direkomendasikan oleh Sugiyono (2016) yang terdiri atas sepuluh tahap, namun peneliti hanya menggunakan 7 tahap pengembangan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, eksperimen terbatas, revisi produk.

2. *Kelayakan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Anak Kelas IV*

Kelayakan media video pembelajaran animasi berbasis CTL materi siklus makhluk hidup untuk anak kelas IV yang dikembangkan telah melalui tahap validasi oleh para ahli di bidang isi/materi, kebahasaan, dan kegrafisan. Setiap aspek yang di validasi tersebut berpedoman pada kriteria BSNP (2006). Validasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian media video dengan kebutuhan pembelajaran, Sehingga media video tersebut layak dan cocok digunakan dalam pembelajaran. Munir (2013) menyatakan bahwa menyajikan informasi secara visual dan audio, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. enggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang lebih baik.

3. *Kepraktisan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Siswa dan Guru Kelas IV*

Kepraktisan media video pembelajaran animasi berbasis CTL materi siklus makhluk hidup untuk kelas IV dibuktikan dengan melalui angket uji kepraktisan. Uji kepraktisan dilakukan guna mengetahui apakah video pembelajaran animasi berbasis CTL pada materi siklus makhluk hidup praktis digunakan oleh siswa dan guru kelas IV, Aspek yang dinilai dalam angket uji kepraktisan ini berupa kegunaan, kemenarikan sajian, manfaat video animasi.

Kepraktisan media video pembelajaran animasi berbasis CTL yang dikembangkan peneliti. Berdasarkan hasil angket uji kepraktisan yang diberikan kepada siswa kelas IV, seluruh siswa memberikan respon positif (Jawaban ya) yang bermakna video pembelajaran animasi membantu siswa kelas IV memperoleh materi.

Kesimpulan

1. *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL Materi Siklus Makhluk Hidup untuk Siswa Kelas IV*

Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis CTL dilakukan dengan 7 tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, eksperimen terbatas, revisi produk. Dari hasil pengembangan media video tersebut, diperoleh hasil berupa produk media video pembelajaran animasi berbasis CTL materi siklus makhluk hidup untuk siswa kelas IV.

2. *Kelayakan Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL Materi Siklus Mahkluk Hidup untuk Siswa Kelas IV*

Kelayakan media video pembelajaran animasi berbasis CTL mencakup kelayakan aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek media/kegrafisan yang diperoleh dari proses validitas dan reliabilitas. Kelayakan aspek materi, aspek kebahasaan, dan aspek media menunjukkan bahwa media video pembelajaran animasi berbasis CTL sangat layak di gunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi siklus makhluk hidup di kelas IV.

3. *Kepraktisan Video Pembelajaran Animasi Berbasis CTL Materi Siklus Mahkluk Hidup untuk Siswa Kelas IV*

Media video pembelajaran animasi berbasis CTL materi siklus makhluk hidup untuk siswa kelas IV praktis dan dapat di gunakan oleh siswa dan guru kelas IV dalam pembelajaran IPA. Kepraktisan tersebut diperoleh dari hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap siswa dan guru kelas IV. Media pembelajaran dapat menyajikan informasi secara visual dan audio, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien (Sudjana, 2005).

Saran

1. Untuk praktisi pendidikan, disarankan untuk dapat mengembangkan Video Pembelajaran Animasi dengan lebih kreatif lagi dalam membuat video yang didalamnya terdapat komponen CTL.
2. Untuk peneliti selanjutnya, Disarankan untuk dapat mengembangkan video pembelajaran animas Berbasis CTL disesuaikan dengan karakter siswa kelas IV.
3. Untuk peneliti selanjutnya, Disarankan agar Pengembangan video pembelajaran animasi berbais CTL materi siklus makhluk hidup dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran dikelas.

Referensi

- Aqib. (2014). *Model-model dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (innovative)*. Bandung: Yarmawijaya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi. Badan Standar Nasional Pendidikan*: Jakarta.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD /MI*. Jakarta: Dirjen.
- Johnson, E., (2011). *Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasikkan dan Bermakna*, Bandung. Kaifa Learning.
- Mc. Hugh, P.M. (2012). *Interrater Reliability: the Cappa statistic. Biochemia Medica*. 22 (3) hal. 279-282. Diakses 08 Juni 2021.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. Penerbit Alfabeta.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kwantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Parama Publishing.
- Sanjaya, W., (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Shoimin, A., (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA.
- Sudjana, N. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

-
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Winarni, E.W. (2018). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainal, A., (2014). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung. Yrama Widya