

VIDEO PEMBELAJARAN TEKNOLOGI PRODUKSI, KOMUNIKASI DAN TRANSPORTASI: PRODUK PENGEMBANGAN UNTUK MATA PELAJARAN IPS

I Gede Agung Oka Badra¹, I Dewa Kade Tastra², Luh Putu Putrini Mahadewi³

Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {agung_oka_badra@yahoo.com¹, kadetastra@undiksha.ac.id²,
mahadewi@undiksha.ac.id³}

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya daya serap siswa dalam mengikuti pelajaran IPS sehingga mengakibatkan rendahnya nilai rata-rata siswa pada pelajaran IPS yaitu 5,7 lebih rendah dari standar nilai ketuntasan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan media video pembelajaran dengan model PBK. Disamping itu penelitian ini juga untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 3 Tunjuk menurut review para ahli dan uji coba produk. Model pengembangan yang digunakan adalah model pembelajaran berbantuan komputer (PBK) yang dikembangkan oleh Luther terdiri dari enam tahap yaitu; a) konsep (concept), b) desain (design), c) pengumpulan bahan materi (collecting materials), d) pembuatan (assembly), e) uji coba (tes drive) dan f) distribusi (distribution). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif *kualitatif* dan teknik analisis deskriptif *kuantitatif*. Hasil dari penelitian ini menghasilkan desain pengembangan yang berupa *flowchart* dan *storyboard* untuk memproduksi media. Kelayakan pada media video didapat dari hasil penyajian dan analisis data yaitu (1) menurut review ahli isi mata pelajaran menunjukkan kategori sangat baik (96%), (2) menurut review ahli desain pembelajaran berada pada kategori sangat baik (90%), (3) menurut review ahli media pembelajaran menunjukkan kategori baik (83%), (4) berdasarkan uji coba perorangan menunjukkan kategori baik (89,44%), dan (5) berdasarkan uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat baik (90,83). Dengan demikian media video pembelajaran ini layak pakai sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri 3 Tunjuk kabupaten Tabanan.

Kata Kunci: pengembangan, media video pembelajaran, IPS

Abstract

The problem faced was the low absorption of students in participating the social studies which resulting the low value of the student average in social studies that is 5.7 which lower than the standard value of completeness. This study aimed to describe the development design of instructional video media with PBK model. Besides, this study was also to determine the feasibility of instructional video media on social studies teaching of fourth grade students in SD Negeri 3 Tunjuk which based on the expert review and products testing. The development model which used was a computer-assisted learning model (EAPs), developed by Luther which consists of six stages, namely: a) concept, b) design, c) materials collection, d) assembly, e) test drive and f) distribution. Data collection methods which used were interviews and questionnaires. Data analysis technique which used was descriptive qualitative analysis and descriptive quantitative

analysis techniques. The results of this study produced the development design in the form of flowcharts and storyboards to produce media. The feasibility of the instructional video media obtained from the presentation and analysis of data that is (1) according to the review of course content expert shows very good category (96%), (2) according to the review of instructional design expert was in a very good category (90%), (3) according to the review of instructional media expert showed a good category (83%), (4) based on individual testing showed a good category (89.44%), and (5) based on a small group testing was in excellent category (90.83) . Thus instructional video media was suitable to be used in based on the characteristics of the fourth grade students at SD Negeri 3 Tunjuk, Tabanan regency.

Keywords: development, instructional video media, social studies

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Penyediaan media yang relevan sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media yang mendukung. Guru yang mengajar siswa dengan media pembelajaran kemungkinan besar memperoleh hasil belajar yang baik pula. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat terjadi. Media pendidikan adalah salah satu faktor yang mengakibatkan keberhasilan suatu pembelajaran yang baik, hal ini disebabkan karena media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat memudahkan para guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran di dalam kelas. Guru membawa media ke dalam kelas agar siswa tertarik untuk memperhatikan poses pembelajaran.

SD Negeri 3 Tunjuk merupakan salah satu sekolah yang terletak di kecamatan Tabanan, kabupaten Tabanan dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda. Dalam kurikulumnya SD Negeri 3 Tunjuk menyertakan pelajaran IPS sebagai salah satu pelajaran yang wajib diikuti oleh setiap siswa. Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran

yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan supaya bermakna bagi siswa dalam kehidupannya. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan kepada bahan kajian geografi, ekonomi, sosiologi, tata Negara, dan sejarah. Ilmu pengetahuan yang dikembangkan dalam pelajaran IPS tidak terbatas pada pengembangan sosial, tetapi lebih kompleks yang di dalamnya terdapat sejumlah ilmu yang akan memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui penyajian IPS, berbagai perkembangan kehidupan masyarakat dari dahulu sampai sekarang dipelajari. Seperti diketahui bahwa "Dengan pelajaran IPS guru dapat menceritakan kehidupan suatu bangsa atau suatu negara bergantung pada bangsa dan negara lain. Dalam IPS diceritakan pula lembaga-lembaga atau badan-badan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, seperti rumah sakit rumah gadai, bank-bank, badan-badan sosial, perusahaan-perusahaan vital, dan lain-lain" (Purwanto (2006:173). Jadi pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah yang mencakup aspek sosial dari hidup bermasyarakat hingga hidup bernegara dan dengan pelajaran ini siswa diajarkan untuk bisa hidup sebagai makhluk sosial dan mengetahui kegiatan sosial di dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS, I Gede Putu Arya Dwija, S.Pd.

yang mengajar di SD Negeri 3 Tunjuk bahwa rendahnya daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran, bahwa nilai hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS belum memuaskan. Dari data yang diberikan oleh guru ditemukan nilai rata-rata pada pelajaran IPS khususnya kelas IV masih belum memuaskan yaitu 5,7 lebih rendah dari standar nilai ketuntasan untuk mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tunjuk yaitu 60. Rendahnya nilai rata-rata siswa pada pelajaran IPS di kelas IV disebabkan karena proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang berkualitas. Banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai rata-rata siswa. Hasil dari observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Tunjuk salah satu faktorannya adalah peralatan pembelajaran yang kurang memadai dan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar pelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan bahan ajar cetak seperti buku pedoman dan LKS sehingga siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media yang digunakan oleh para guru di sekolah cenderung membuat proses belajar mengajar tidak berjalan dengan efektif. Dalam pelajaran IPS tidak cukup dengan menggunakan media ajar cetak karena pelajaran IPS menyangkut aspek kehidupan sosial di dalam masyarakat. Siswa sangat mengharapkan agar guru merancang suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi dalam pelajaran IPS, serta dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap mata pelajaran IPS, maka para siswa dan guru sangat membutuhkan media dan bahan pembelajaran yang sesuai. Media video pembelajaran untuk mata pelajaran IPS adalah media yang belum ada dan perlu dikembangkan di SD Negeri 3 Tunjuk. Dengan adanya media ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan bisa menarik minat siswa serta bisa meningkatkan daya serap siswa dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPS.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian pengembangan ini diharapkan minat belajar siswa di SD Negeri 3 Tunjuk menjadi semakin bertambah tinggi sehingga prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Tunjuk dapat meningkat dengan adanya proses pembelajaran yang berbantuan media video pembelajaran.

Untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang pengembangan video pembelajaran teknologi produksi, komunikasi dan transportasi, di bawah ini akan diuraikan beberapa teori yang terkait dalam penelitian ini yaitu: (1) media pembelajaran, (2) media video, (3) media dalam pembelajaran IPS.

Yang pertama adalah media pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk memberikan atau menyalurkan informasi kepada penerima media. Menurut Sadiman, dkk (1984:6) mengatakan, "media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Gagne (dalam Sadiman, 1984:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Sementara Briggs (dalam Sadiman, 1984:6) berpendapat bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya".

Yang kedua adalah media video. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi, tetapi dia dapat juga digunakan dalam aplikasi tehnik, saintifik, produksi dan keamanan. Kata video berasal dari kata latin, yang artinya "saya lihat", (Wikipedia). Istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari video tape, dan juga perekam video dan pemutar video. Video merupakan salah satu contoh dari media audio visual. Mahadewi, dkk., (2006:4) mengartikan "video pembelajaran sebagai media yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan

siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan, dan informasi secara audio visual". Siswa yang melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media video akan lebih termotivasi dan bisa meningkatkan prestasi belajarnya dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran seperti teknik ceramah yang hanya menggunakan media cetak. Maka dari itu, media video dalam pembelajaran sangat perlu digunakan oleh siswa supaya siswa bisa lebih tertarik dengan materi pelajaran serta siswa juga lebih cepat menangkap dan mencermati materi yang disampaikan oleh media video.

Berdasarkan dari pendapat tersebut jelas dapat diketahui unsur utama yang terjadi dalam video adalah unsur gambar (visual) dan unsur suara (audio). Media video merupakan rangkaian gambar elektronis yang disertai oleh unsur suara audio dan unsur gambar yang digabungkan menjadi satu. Rangkaian gambar tersebut kemudian diputar dengan suatu alat yaitu video cassette atau video player.

Yang ketiga adalah media dalam pembelajaran IPS. IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. IPS sebagai mata pelajaran di SD pada hakekatnya merupakan suatu integrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan IPS di tingkat SD untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya. Tujuan lain dilihat dari pendekatan rasionalitas bahwa pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan terhadap setiap persoalan yang dihadapinya. Tujuan IPS agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan ketrampilan sosial yang berguna bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.

Pembelajaran IPS di sekolah, terutama di sekolah dasar (SD) bersifat integratif yaitu materi yang diajarkan merupakan akumulasi sejumlah disiplin

ilmu sosial. Siswa diharapkan memahami sejumlah konsep, dan melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang dimilikinya. IPS merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah dasar. Guru yang mengajar siswa dalam belajar IPS yang hanya menggunakan media buku dan metode ceramah tidak akan bisa menyampaikan materi secara maksimal karena pelajaran IPS mengemas berbagai materi pelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa agar dapat berkembang dalam kehidupan sehari-hari, maka diperlukan suatu media yang digunakan untuk menyampaikan materi secara optimal sehingga media memegang peranan sebagai alat yang diharapkan dapat mendorong belajar yang lebih efektif.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV adalah model pengembangan produk pembelajaran berbantuan komputer (PBK) Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Luther (dalam Sutopo, 2003:32) berpendapat, model pengembangan produk pembelajaran berbantuan komputer (PBK) merupakan model yang disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni; konsep (concept), rancangan (design), pengumpulan bahan materi (collecting materials), perakitan (assembly), uji coba (tes drive), dan penyebaran produk pembelajaran (distribution). Pemilihan

model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran.

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas desain validasi, subyek validasi produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Pengembangan media pembelajaran berupa media video pembelajaran ini harus diuji tingkat validitas dan efektifitasnya. Hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni uji coba oleh ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Pada tahap ini subyek validasi terdiri dari satu orang ahli isi bidang studi adalah seorang guru yang mengajar kelas IV di SD Negeri 3 Tunjuk yang merupakan guru mata pelajaran IPS yang minimal berspesifikasi Sarjana (S1), satu orang ahli desain produk pembelajaran adalah seorang teknolog pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran dengan spesifikasi minimal Sarjana (S1) Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha). Pada tahap uji perorangan, subyek coba terdiri atas 3 (tiga) orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Tunjuk. Siswa-siswa tersebut terdiri atas satu orang siswa dengan hasil belajar IPS tinggi, satu orang dengan hasil belajar IPS sedang, dan satu orang dengan hasil belajar IPS rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil nilai semes-ter siswa bersangkutan.

Pada tahap ini menggunakan subyek coba sebanyak 12 (dua belas) orang siswa kelas IV SD Negeri 3 Tunjuk. Siswa tersebut terdiri atas 4 (empat) orang siswa hasil belajar IPS tinggi, 4 (empat) orang siswa hasil belajar IPS sedang, dan 4 (empat) orang siswa hasil belajar IPS rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari hasil nilai semester siswa bersangkutan.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, pencatatan dokumen dan angket/kuisisioner. Metode observasi dilakukan pada saat

melakukan tahap analisis di SD Negeri 3 Tunjuk. Observasi yang dilakukan untuk kegiatan proses pembelajaran di kelas dan melihat lingkungan dan fasilitas belajar yang dimiliki oleh SD Negeri 3 Tunjuk.

Metode wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas IV di SD Negeri 3 Tunjuk. Dimana pada wawan-cara ini hal yang ditanyakan adalah mengenai cara mengajar, materi yang memerlukan media, buku yang dijadikan penunjang dalam penyampaian materi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Metode pencatatan dokumen, digunakan untuk mendeskripsikan langkah-langkah atau desain pengembangan produk. Sedangkan metode kuesioner digunakan pada tahap evaluasi mengukur kelayakan produk yang telah dibuat baik itu pada tahap review para ahli maupun uji coba perorangan dan kelompok untuk kecil.

Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah anget. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan dan kelompok kecil.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna (2010:101) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = (F : N)$$

Keterangan:

F= jumlah persentase keseluruhan subyek

N= banyak subyek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Konveksi tingkat pencapaian dengan skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
90 – 100	Sangat baik
75 – 89	Baik
65 – 74	Cukup
55 – 64	Kurang
0 – 54	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2010:58)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum membuat produk media video pembelajaran ini hal yang perlu dilakukan adalah mengembangkan desain media. Desain pengembangan media ini dapat dikatakan sebagai alur kerja program media yang dibuat oleh pengembang. Desain pengembangan media ini berguna untuk memperjelas tentang bagaimana langkah atau alur kerja program dari awal sampai akhir media itu dibuat, agar sampai ke produk yang dihasilkan. Adapun desain pengembangan dari video pembelajaran yang dikembangkan dengan model Pembelajaran Berbatuan Komputer (PBK) adalah mengembangkan flowchart dan storyboard.

Penyusunan flowchart video pembelajaran adalah suatu gambar atau bagan yang memperlihatkan proses pembuatan video pembelajaran dan berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja produk mulai awal hingga akhir, sehingga nantinya dalam pembuatan produk selalu berpedoman pada flowchart yang telah dibuat.

Sedangkan storyboard adalah serangkaian sketsa yang dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) beserta naskah yang disajikan dalam media. Dalam kata lain, storyboard dapat diartikan sebagai

uraian yang berisikan tentang penjelasan dari masing-masing alur dalam flowchart.

Pada penelitian pengembangan ini terdapat lima hal pokok yang dibahas, yaitu; (1) validasi ahli isi mata pelajaran, (2) validasi ahli desain pembelajaran, (3) validasi ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba kelompok kecil.

Pada validasi ahli isi mata pelajaran, produk ini dinilai oleh seorang ahli isi sekaligus sebagai guru mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tunjuk yaitu I Gede Putu Arya Dwija, S.Pd. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli isi mata pelajaran ini adalah angket.

Berdasarkan hasil review/validasi ahli isi mata pelajaran dapat dihitung persentase tingkat pencapaian kualitas media video pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\ &= 29/(6 \times 5) \times 100\% \\ &= 29/30 \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Pada validasi ahli desain pembelajaran, media pembelajaran divalidasi kepada seorang ahli media pembelajaran atas nama I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil review/validasi ahli desain pembelajaran dapat dihitung persentase tingkat pencapaian kualitas media video pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\ &= 63/(14 \times 5) \times 100\% \\ &= 63/70 \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi

isi/substansi materi yang disajikan dalam media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Pada validasi ahli media pembelajaran, media pembelajaran divalidasi oleh seorang ahli desain pembelajaran Dr. I Made Tegeh, M.Pd.

Berdasarkan hasil review/validasi ahli media pembelajaran sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.6, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian kualitas media video pembelajaran dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{\sum(\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100 \% \\ &= 58 / (14 \times 5) \times 100 \% \\ &= 58 / 70 \times 100 \% \\ &= 83 \%\end{aligned}$$

Setelah dikonversi-kan dengan tabel konversi skala lima, persentase tingkat pencapaian 83% berada pada kualifikasi baik, sehingga dari segi media pembelajaran dalam media video pembelajaran ini tidak perlu direvisi.

Pada uji coba perorangan, yang diambil sebagai subjek dari uji coba perorangan ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Tunjuk berjumlah 3 (tiga) orang. Ketiga orang tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, satu orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari rekapan nilai IPS tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan hasil persentase tiap individu siswa dan total persentase telah diketahui, selanjutnya dapat dihitung persentase keseluruhan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{F}{N} \times 100 \% \\ &= 268,33 / 3 \times 100 \% \\ &= 89,44 \%\end{aligned}$$

Dari uji coba perorangan, didapat hasil rerata persentase $268,33\% : 3 = 89,44\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala lima, persentase tingkat pencapaian 89,7 % berada pada

kualifikasi baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Terakhir, dilakukanlah uji coba kelompok kecil, yang diambil sebagai subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Tunjuk berjumlah dua belas (12) orang. Kedua belas siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa berprestasi belajar tinggi, empat orang siswa berprestasi belajar sedang, dan empat orang siswa berprestasi belajar rendah. Prestasi belajar siswa dilihat dari rekapan nilai IPS tahun pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil hasil persentase tiap individu siswa dan total persentase telah diketahui, selanjutnya dapat dihitung persentase keseluruhan siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{F}{N} \times 100 \% \\ &= 1089,99 / 12 \times 100 \% \\ &= 90,83 \%\end{aligned}$$

Dari uji coba kelompok kecil, didapat hasil rerata persentase $1089,99\% : 12 = 90,83\%$. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala lima, persentase tingkat pencapaian 90,83% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga media yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Produk dari penelitian pengembangan ini adalah media video pembelajaran yang dikemas dalam bentuk DVD yang memuat materi tentang teknologi produksi, komunikasi dan transportasi untuk mata pelajaran IPS kelas IV semester II.

Desain pengembangan media video pembelajaran menghasilkan flowchart merupakan bagan yang merupakan langkah awal dalam pembuatan media video pembelajaran dan storyboard yang merupakan uraian yang berisikan tentang penjelasan dari masing-masing alur dalam bagan flowchart.

Pada media video pembelajaran ini media didesain dengan tampilan awal yang menampilkan identitas lembaga yaitu menampilkan logo UNDIKSHA dan nama jurusan Teknologi Pendidikan. Setelah bagian awal ditampilkan, dilanjut-

kan dengan tampilan intro yang berisikan tentang gambaran secara singkat materi pada media video pembelajaran. Judul video ditampilkan setelah intro, hal ini dilakukan untuk memberikan penjelasan kepada pengguna tentang judul dari media ini. Judul media video pembelajaran didesain dengan huruf Stencil Std ukuran 38 points berwarna biru dengan bayangan huruf berwarna putih dan dengan latar belakang (background) video standar berwarna hitam. Ini dilakukan supaya pengguna bisa dengan jelas membaca judul dari media video pembelajaran. Setelah judul dilanjutkan dengan tampilan pembuka yang dibawakan oleh pembawa acara dengan memberikan pemaparan tentang judul dan isi materi pada media video pembelajaran. Pada penampilan pembawa acara, ditampilkan juga tentang nama pembawa acara pada bagian pojok kanan bawah dan tampilan nama lokasi dari pembawa acara itu berada. Ini dilakukan supaya pengguna mengetahui identitas dan lokasi dari pembawa acara. Identitas pembawa acara ditampilkan dengan huruf Elephant ukuran 24 points berwarna hitam dengan latar belakang tulisan berwarna putih dan tampilan huruf tentang lokasi pembawa acara ditampilkan dengan huruf Aerial berukuran 14 points berwarna putih dengan bayangan tulisan berwarna hitam. Hal ini dilakukan untuk memperjelas tulisan pada tayangan video. Isi materi pada media video pembelajaran menampilkan video tentang materi yang dijelaskan oleh narator dan tampilan tulisan dalam penjelasan pada materi menggunakan huruf Aerial ukuran 26 points warna putih dengan bayangan tulisan warna hitam untuk memperjelas tampilan tulisan.

Berdasarkan dari hasil uji coba dan penilaian yang dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil media video pembelajaran dengan model PBK layak untuk digunakan dilapangan.

Hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran IPS diketahui bahwa media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 96%. Hasil penilaian tersebut diperoleh

berdasarkan kriteria penilaian yang tersaji pada tabel 4.2 bahwa rancangan media video pembelajaran ini memperoleh kualifikasi sangat baik karena proses penyusunannya sudah berdasarkan sumber-sumber yang relevan, baik itu berupa buku, modul, tutorial, maupun sumber dari internet. Penentuan materi juga tidak terlepas dari silabus dan RPP yang digunakan, dan juga telah melalui pertimbangan dari guru bidang studi yang bersangkutan.

Hasil penilaian ahli desain pembelajaran menunjukkan media video pembelajaran memiliki kualifikasi sangat baik dengan persentase 90%. Dapat dilihat dari penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran pada media video pembelajaran ini dari 14 komponen pada instrumen yang dinilai, 7 komponen mendapatkan nilai 5 (sangat baik) dan 7 komponen mendapatkan nilai 4 (baik). Dengan hasil penilaian ini media video pembelajaran dianggap layak untuk digunakan dilapangan.

Hasil penilaian ahli media pembelajaran sudah memenuhi kriteria layak. Menurut hasil penilaian yang dilakukan ahli media pembelajaran dari 14 komponen penilaian pada instrumen, 2 komponen mendapatkan nilai 5 (sangat baik) dan 12 komponen mendapatkan nilai 4 (baik). Berdasarkan hasil penilaian ini, media video pembelajaran berada pada persentase 83% dengan kualifikasi baik sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan dilapangan.

Berdasarkan penilaian siswa dalam uji perorangan dan uji kelompok kecil yang dilakukan di SD Negeri 3 Tunujuk bahwa media video pembelajaran sudah memenuhi kriteria layak. Hasil penilaian dari uji coba perorangan dengan jumlah tiga orang siswa, persentase yang didapat pada media video pembelajaran adalah 89,44% dengan kualifikasi baik dan hasil penilaian dari kelompok kecil dengan jumlah dua belas orang siswa, persentase yang didapat adalah 90,83% dengan kualifikasi sangat baik. Dari penilaian yang telah dilakukan maka dapat dihasilkan sebuah produk media video pembelajaran yang teruji kualitasnya berdasarkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pem-

belajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil, sehingga produk media video pembelajaran ini layak digunakan dilapangan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan, didapat dua buah simpulan. Adapun simpulan dari penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

Desain media video pembelajaran ini menghasilkan flowchart dan storyboard yang digunakan untuk memproduksi media video teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV semester genap di SD Negeri 3 Tunjuk.

Kualitas media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan dengan model PBK adalah; 1) uji coba ahli isi materi pelajaran oleh guru mata pelajaran IPS memperoleh tingkat pencapaian 96% dengan kategori sangat baik, 2) uji ahli desain pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian 90% dengan kategori sangat baik, 3) ahli media pembelajaran memperoleh tingkat pencapaian 83% dengan kategori baik oleh dosen Teknologi Pendidikan, 4) uji coba perorangan memperoleh tingkat pencapaian 89,44%, dengan kategori baik dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh tingkat pencapaian 90,83% dengan kategori sangat baik oleh siswa kelas IV di SD Negeri 3 Tunjuk.

Dengan demikian media video pembelajaran tidak perlu direvisi dan dapat digunakan lebih lanjut.

Selain itu, disampaikan saran berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dibagi menjadi empat yaitu sebagai berikut.

Saran yang pertama yaitu saran kepada siswa, Siswa diharapkan tidak hanya menjadikan media ini sebagai satu-satunya sumber belajar. Siswa hendaknya dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan yang sejenis secara aktif baik di dalam ataupun di luar proses pembelajaran di sekolah dan menggali lebih banyak lagi sumber belajar lainnya.

Saran yang kedua yaitu saran kepada guru, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran sehingga

memudahkan siswa dalam belajar pada pelajaran IPS. Guru juga dapat memanfaatkan media lainnya yang dapat mengakomodasi pembelajaran dikelas maupun diluar kelas.

Saran yang ketiga yaitu untuk kepala sekolah, diharapkan media ini dapat dijadikan sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu juga dapat melakukan pengadaan media pembelajaran sejenis guna menunjang proses pembelajaran siswa.

Saran yang ke empat yaitu kepada peneliti lain, diharapkan kepada peneliti lain supaya hasil pengembangan media ini dapat dijadikan refrensi dalam mengadakan atau melakukan penelitian-penelitian lain yang lebih inovatif lagi, sehingga dapat menghasilkan media yang lebih bermanfaat lagi bagi siswa dan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan jurnal ini, banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus ahli desain pembelajaran, Dr. I Made Tegeh, M.Pd., selaku ahli media pembelajaran, Bapak serta Ibu dosen di lingkungan Jurusan Teknologi Pendidikan, Drs I Nengah Arsana selaku kepala SD Negeri 3 Tunjuk, I Gede Putu Arya Dwija, S.Pd., selaku guru mata pelajaran dan sebagai ahli isi mata pelajaran IPS di SD Negeri 3 Tunjuk.

DAFTAR RUJUKAN

Adnan, Latief Mohammad. 2009. "Penelitian Pengembangan". Tersedia pada <http://sastra.um.ac.id/wpcontent/uploads/2009/09/Pengemb.pdf> (diakses tanggal 21 Mei 2012).

Agung, A.A. Gede. 2010. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- , 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chen, Ronie. 2010. "Hakekat dan Tujuan IPS". Tersedia pada <http://www.scribd.com/doc/46014624/Hakekat-Dan-Tujuan-IPS> (diakses tanggal 7 Desember 2012).
- Mahadewi, Luh Putu Putrini, dkk. 2006. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Oktaviandy, Navel. 2011. "Penelitian Pengembangan (Development Research)". Tersedia pada <http://navel.mangelep.wordpress.com/2012/04/01/penelitian-pengembangan-development-research/#more-703> (diakses pada tanggal 22 Mei 2012).
- Purwanto, M. Ngalim. 2006. *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sadiman, Arief S dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Santyasa, I Wayan. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Makalah disajikan dalam Pelatihan Bagi Para Guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK, Bali 12-14 Januari 2009*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made. dan I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Singaraja: Diki.