

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *POWER DIRECTOR* DAN *PLOTAGON STORY* PADA BUKU KELAS III TEMA 4 SUBTEMA 3 DI SDN 04 PALEMBANG

Ikhwan Rahmaddani¹, Makmum Raharjo^{2*}

¹⁻²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, Sumatera Selatan, Indonesia

* Email Corresponding Author: makmunraharjo@unsri.ac.id

Abstract: *This study aims to develop learning videos based on the power director application and plotagon story on the theme of 4 sub-theme 3 in grade III SDN 04 Palembang, and also aims to determine the validity and responses of students to the attractiveness of learning videos. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model with four stages consisting of Analyze, Design, Development, and Implementation. Researcher validated media experts, material experts and practitioners of sixth grade teachers and tested it on 30 sixth grade students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage value of 82,5% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 87.5% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from expert learning practitioners for class III teachers obtained a percentage value of 89,58% which was categorized as very valid. Field trials, in small group trials consisting of 4 students scored 98,75% and large group trials consisting of 26 students scored 86,98%, the attractiveness of learning videos in the very interesting category. Based on the results of the assessment, it can be concluded that the learning video is feasible and interesting to use as a learning medium.*

Keywords: *Pengembangan, Power Director, Plotagon story*

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis aplikasi *power director* dan *plotagon story* pada tema 4 subtema 3 di kelas III SDN 04 Palembang, dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE dengan empat tahap terdiri dari *Analyze, Design, Development, dan Implementation*. Peneliti melakukan validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi guru kelas III serta diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas III. Hasil penilaian validasi dari ahli media diperoleh nilai persentase 82,5% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli materi diperoleh nilai persentase 87,5% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli praktisi pembelajaran guru kelas III diperoleh nilai persentase 89,58% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang peserta didik memperoleh nilai 98,75% dan uji coba kelompok besar terdiri dari 26 orang peserta didik memperoleh nilai 86,98% maka kemenarikan video pembelajaran pada kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata-kata kunci: Pengembangan, E-LKPD, Website Wizer.me

Copyright © 2023 (Ikhwan Rahmaddani, Makmum Raharjo)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia untuk hidup bermasyarakat. Dengan menempuh pendidikan, maka tiap manusia akan mempunyai pandangan yang lebih rasional di dalam menjalani kehidupan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia (UU RI) No. 2 tahun 1989 pada bab 1 pasal 1 bahwasanya pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan adalah bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai

kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain (Amka, 2019). Selain itu, Horne dalam Amka menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar terhadap Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Lebih lanjut, Ki Hajar Dewantara (Amka, 2019) menguraikan pengertian pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anakanak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Maka dari itu, berdasarkan pendapat para ahli dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa yang diberikan kepada anak yang berlangsung secara terus menerus (abadi) untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anakanak itu, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat mampu mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pada nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945). Dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat (3) disebutkan bahwa pemerintah menyelenggarakan dan mengusahakan sistem pendidikan nasional untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam lingkup kehidupan untuk mencerdaskan bangsa yang diatur undang-undang. Pendidikan nasional berdasarkan UU no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Jadi, pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dasar merupakan kewajiban yang harus diikuti oleh setiap warga negara. Menurut UUD 1945, pendidikan sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Jadi, pendidikan dasar atau juga disebut sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang berlangsung selama 6 tahun dan sebagai jenjang pendidikan level rendah yang akan menentukan pembentukan karakter peserta didik kedepannya. Dalam membentuk karakter peserta didik yang baik, tentu dimulai dari program sekolah yang telah terencana dengan baik pula.

Sekolah dengan prestasi yang baik tentu akan menghasilkan alumni-alumni yang berkompeten. Sejalan dengan itu, pemerintah terus memperbaharui penerapan kurikulum yang ada sebagai pedoman dalam menjalankan pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Hampir seluruh sekolah di Indonesia saat ini telah menerapkan sistem kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 di Indonesia telah berjalan sejak tahun 2013, dan terus mengalami perombakan

Kurikulum guna menghasilkan Kurikulum yang lebih baik. Berdasarkan UU RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, kurikulum 2013 diharapkan mampu menjawab tantangan global dan menjadi manusia yang berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sesuai tujuan pendidikan nasional.

Hingga saat ini sudah genap tiga tahun pembelajaran jarak jauh di terapkan di berbagai tingkatan. Pembelajaran masa kini telah memasuki fase pembelajaran 4.0, yang artinya pembelajaran di era ini telah mengalami perkembangan dalam bidang teknologi. Keberhasilan pembelajaran di masa pandemi ini ditentukan oleh kemampuan guru dalam beradaptasi. Kemahiran dalam mengukur profesionalisme seorang guru bukan ditentukan oleh sertifikasi ataupun selama apapun guru mengajar di sekolah, tetapi oleh kemampuan beradaptasi dalam memulai budaya baru, yaitu melakukan kontekstualisasi ke murid dengan situasi yang bersifat variatif. Dalam proses pembelajaran saat ini, tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran.

Saat ini media sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar demi terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Bastian dalam Hamdan (2021) media adalah segala sesuatu yang dipakai guna mentransfer pesan dari pengirim kepada penerimanya. Sejalan dengan pendapat tersebut, media dapat diartikan sebagai penghubung dan perantara dari yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan berupa materi ajar kepada peserta didik dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi belajar bagi peserta didik (Tafonao, 2018). Dalam proses pembelajaran media mempunyai arti cukup penting agar dapat tercapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya, karena dengan adanya media dapat memvisualisasikan materi yang abstrak menjadi materi yang lebih konkret bagi peserta didik (Pulungan et al., 2022).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran digital di dalam kegiatan belajar dan mengajar. Sama seperti media pembelajaran, media pembelajaran digital menurut Pranata dalam (Panjaitan, 2020) juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan terbukti efektif menunjang proses pembelajaran siswa. Lebih lanjut, Menurut Azhar Arsyad dalam (Yaumi, 2018), ada empat alasan urgensi penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, memenuhi kebutuhan pasar, dan visi pendidikan global. Oleh karena itu, urgensi penggunaan media pembelajaran dapat ditinjau dari pengaruhnya terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, pengaruh terhadap pengajar dalam mengajar, dan pengaruh dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang efektif.

Media pembelajaran biasanya ditampilkan di kelas, namun saat ini para guru dan peserta didik dipaksa untuk melakukan pertemuan tatap muka terbatas di sekolah demi keselamatan serta kesehatan semua. Ini terjadi karena adanya Pandemi Covid-19 yang masih melanda Indonesia yang juga berdampak pada bidang pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada bulan Juni 2021 menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2021 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. Surat edaran yang dikeluarkan Kemendikbud yang mengharuskan sistem pendidikan dilakukan dengan pertemuan

tatap muka terbatas merupakan salah satu upaya dalam melindungi warga satuan pendidikan dari dampak Covid-19 serta mencegah penyebaran dan penularannya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 33 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana (Program SPAB) yaitu upaya pencegahan dan penanggulangan dampak bencana di Satuan Pendidikan. Dengan diberlakukan Pembelajaran Tatap Muka terbatas mengharuskan semua warga satuan pendidikan, baik itu guru maupun peserta didik terhubung dalam jaringan. Selama pembelajaran jarak jauh, banyak guru telah menggunakan teknologi dengan berbagai variasi, diantaranya penggunaan laptop dan handphone (HP), serta pemanfaatan beberapa aplikasi seperti WhatssApp, GoogleClassroom, dan lain sebagainya.

Perkembangan media digital di dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang relevan pada hubungan interaksi antara siswa dan guru. Pentingnya penggunaan media digital juga sejalan dengan teori kognitif Bruner. Menurut Bruner (1964), tingkatan cara belajar diawali dari pengalaman langsung (enactive), pengalaman melalui gambar (iconic), hingga menuju pada pengalaman abstrak (symbolic) (Ekawati, 2019). Oleh karena itu, pengalaman langsung dalam kegiatan belajar bisa menggunakan benda dan peristiwa yang ada di sekitar siswa, sedangkan pengalaman melalui gambar dapat dilaksanakan dengan menggunakan media visual (gambar) ataupun media audio-visual (video), dan pengalaman abstrak dapat dirancang menggunakan media visual simbolis, seperti buku teks, simbol-simbol, dan gambaran yang mewakili konsep tertentu.

Namun dalam penggunaan media pembelajaran, Miarso (Fatikh Inayahtur Rahma, 2019) mengemukakan bahwa langkah pertama yang harus dilakukan seorang guru agar penggunaan media efektif dalam pembelajaran ialah mencari, menemukan, kemudian memilih media yang dapat memenuhi kebutuhan belajar anak, membangkitkan minat belajar, kesesuaian dengan perkembangan anak, dan pengalaman (experience) serta karakteristik khusus dalam suatu kelompok belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Zainiyati (2017) menegaskan bahwa seorang guru harus mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik seperti visual, auditori, dan kinestetik agar berfungsi sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, salah satu media yang memiliki tiga unsur pokok gaya belajar peserta didik adalah media video pembelajaran. Karena, media video dapat menyajikan materi berupa tampilan visual, suara dan gerak. Pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Fadilah Safinatu Salama (2018) video animasi pembelajaran dapat digunakan sebagai visualisasi suatu materi pembelajaran agar peserta didik lebih paham. Agar lebih menarik perhatian video animasi disajikan secara 3D.

Memasuki era sekarang ini, berbagai aplikasi android yang menarik untuk digunakan sebagai pengolah video pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang tidak memanfaatkan penggunaan aplikasi yang tersedia, dikarenakan masih banyak aplikasi-aplikasi editing video yang sulit untuk digunakan, namun ada beberapa aplikasi yang sangat mudah untuk menggunakannya salah satunya yaitu *Power director*. Dan untuk membuat scene video animasi 3D menggunakan aplikasi android yaitu *Plotagon story*. *Power director* merupakan aplikasi pengedit video yang bisa di unduh melalui Play Store di android. Sedangkan *Plotagon story* merupakan aplikasi opensource yang sering digunakan animator untuk membuat video animasi 3D. hasil output yang dihasilkan yaitu video.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan bersama guru kelas III SDN 04 Palembang, didapat kesimpulan bahwa dalam masa pembelajaran jarak jauh, guru memberikan materi ajar dengan merekam buku materi dan dibantu dengan suara guru menjelaskan dari balik kamera dan sesekali menggunakan video dari Youtube. Tidak hanya itu, kemudian menampilkan video yang berkaitan dengan materi ajar yang diambil dari Youtube. Di sekolah masih belum menggunakan media pembelajaran digital berbasis aplikasi dan masih menggunakan media seperti buku dan media konvensional lainnya. Maka sebagai guru yang mampu beradaptasi, guru juga harus percaya bahwa teknologi terkini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, dengan cara merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Namun, peneliti belum menemukan guru yang memanfaatkan aplikasi pengedit video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video agar terlihat lebih menarik dan tentu di dalam video tersebut terdapat guru yang sedang menjelaskan ditambah dengan animasi-animasi pendukung. Maka peneliti melakukan sebuah pengembangan dalam pemanfaatan media yang digunakan guru dalam mengajar selama pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka.

Sejalan dengan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Power director* dan *Plotagon story* pada Buku Kelas III Tema 4 Subtema 3 di SDN 04 Palembang”.

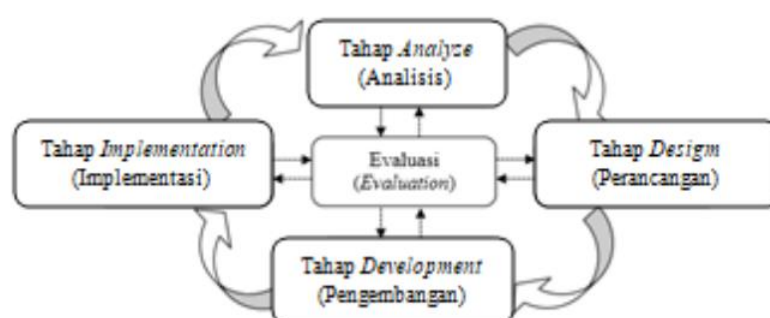
METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris biasa disebut *Research and Development* (RnD) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut. Borg and Gall (1998) dikutip Sugiyono (2019) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Menurut Gay (1999) dikutip Sugiyono (2019) Penelitian pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidangbidang pengetahuan Alam dan teknologi. Hampir semua produk teknologi seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obatobatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat, dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan dapat juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain Sugiyono (2019). Penelitian pengembangan digunakan dalam rangka menghasilkan sebuah produk serta untuk menguji kevalidan dan kemenarikan dari produk yang telah dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas III.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri atas tahap analisis (*Analyze*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan produk (*Development*), tahap uji coba (*Implementation*)

dan tahap evaluasi (*Evaluation*). Menurut Shelton et. al., (Sa'Adah & Wahyu 2020) mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran yang menyediakan proses terorganisasi dalam menciptakan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka di kelas maupun daring.

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada model ini karena prosedur nya sederhana dan implementasi nya bersifat sistematis yakni pada setiap langkah yang akan dilalui selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diharapkan dapat diperoleh produk yang valid. Kegiatan penelitian dilakukan pada tanggal 26 Januari 2022 hingga 23 Februari 2022. Dalam pengambilan data, subjek penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas III A yang terdiri dari 30 orang dengan 10 laki-laki dan 20 perempuan sebagai penunjang dalam pengumpulan data dan guru kelas III di SD Negeri 04 Palembang. Subjek uji coba terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba pada kelompok kecil dan uji coba pada kelompok besar. Subjek uji coba pada kelompok kecil terdiri dari 4 orang peserta didik dan subjek uji coba pada kelompok besar terdiri dari 28 orang peserta didik, karena menurut (Hamzah, 2019) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-5 responden dan untuk kelompok besar antara 15 – 50 responden. Untuk menghindari pengaruh subjektif peneliti, maka subjek uji coba kelompok kecil dipilih oleh guru kelas secara acak. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan sebagai berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Tahapan pertama ini ialah kegiatan analisis kebutuhan siswa, materi dan juga mengenai situasi pembelajaran dan lingkungan di SDN 4 Palembang sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan peserta didik ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru kelas tentang penggunaan media pembelajaran dan permasalahan yang ditemui selama pembelajaran daring maupun tatap muka. Kemudian dilanjutkan analisis materi pembelajaran dengan menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Tahapan selanjutnya yaitu perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan sesuai dengan analisis sebelumnya. Adapun tahap perancangan ini menjelaskan tentang pemilihan teknologi yang digunakan yaitu aplikasi *Power Director* dan *Plotagon Story*, kemudian merancang materi dengan membuat perangkat pembelajaran yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), bahan ajar, media

pembelajaran serta instrumen penilaian. Serta menentukan tampilan desain produk yang akan dihasilkan serta instrumen penilaian media. Instrumen penilaian yang dibutuhkan ialah lembar validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon oleh guru dan peserta didik. Setelah tahapan perancangan video pembelajaran selesai dilakukan, langkah selanjutnya ialah tahapan pengembangan yaitu pembuatan dan pengujian produk. Kegiatan diawali dengan pembuatan produk video pembelajaran yang selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media maupun ahli materi untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan valid dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan serta revisi produk. Setelah produk selesai dan telah dilakukan validasi oleh para ahli selanjutnya yaitu tahap implementasi, pada tahapan ini ialah kegiatan menggunakan produk dalam kegiatan pembelajaran yang sudah di rancang sebelumnya. Dalam hal ini, produk yang dihasilkan akan diuji coba ke peserta didik kelas III dan meminta guru untuk mengisi angket respon terhadap media. Adapun analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli media dan ahli materi mempunyai 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan pernyataan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat validasi. Peneliti menggunakan skala Likert, dengan pilihan skala empat (Widoyoko, 2020). Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial (Bahrin, et., al. 2018). Maka dari itu, skala likert merupakan skala yang diterapkan didalam pengukuran sikap dan pendapat yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Interpretasi Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Setelah hasil dari ahli media dan ahli materi diperoleh, kemudian menentukan persentase hasil yang dapat dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{ff}{nn} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

n = Skor maksimum

100% = Konstanta

Hasil persentase yang didapatkan dari perhitungan nilai akhir tersebut dapat dicocokkan dengan kriteria yang dilihat pada tabel 3.9. Media video pembelajaran dapat dikatakan valid jika mendapat kriteria “cukup valid” dan atau “sangat valid”.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Presentase (%)	Kriteria Validasi
75,01-100,00	Sangat Valid
50,01-75,00	Valid
25,01-50,00	Kurang Valid
00,00-25,00	Tidak Valid

Analisis Data Uji Coba Produk Tingkat

Angket respon peserta didik terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban sesuai pernyataan. Masingmasing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Untuk mengolah data kemenarikan dari angket yang diberikan kepada peserta didik digunakan rumus sebagai berikut.

$$K = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

K = Persentase kemenarikan

F = Jumlah keseluruhan jawaban

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pernyataan angket

R = Jumlah responden

100% = Konstanta (Riduwan, 2020: 15)

Hasil persentase yang diperoleh dapat diperhitungan rumus diatas dapat disesuaikan dengan kriteria pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Kriteria Kemenarikan Media

Interval	Kriteria
80-100	Sangat Menarik
60-79	Menarik
50-59	Kurang Menarik
>49	Tidak Menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk video pembelajaran berbasis aplikasi Power Director dan Plotagon Story pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE

dengan 4 tahap prosedur pengembangan, yaitu tahap analyze, tahap design, tahap development dan tahap implementation.

Hasil Validasi Kevalidan Produk

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori
1.	Penyajian Media	11	12	91,66%	Sangat Valid
2.	Tampilan Visual	12	16	75%	Cukup Valid
3.	Suara	6	8	75%	Cukup Valid
4.	Operasional	4	4	100%	Sangat Valid
Jumlah		33	40	82,5%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian oleh ahli media, peneliti melakukan analisa data dengan jumlah skor diperoleh yaitu 33 dengan hasil persentase nilai 82,5% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Validator ahli media memberikan kesimpulan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori
1.	Keterkaitan dengan Kurikulum	Materi 12	12	100%	Sangat Valid
2.	Isi Materi	13	16	81,25%	Sangat Valid
3.	Interaksi	3	4	75%	Cukup Valid
4.	Tata Bahasa	7	8	87,5%	Sangat Valid
Jumlah		35	40	87,5%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi, peneliti menghitung skor total yang diperoleh yaitu 35 dengan hasil persentase nilai 87,5% yang termasuk kedalam kategori “Sangat Valid”. Validator ahli materi memberikan kesimpulan bahwa video pembelajaran yang telah dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan.

Tabel 6. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Presentase (%)	Kategori
1.	Media	21	24	87,5%	Sangat Valid
2.	Materi	22	24	91,66%	Sangat Valid
Jumlah		43	48	89,58%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian oleh ahli praktisi pembelajaran, peneliti menghitung jumlah skor yang diperoleh yaitu 43 dengan hasil persentase nilai 89,58% yang termasuk kedalam kategori

“Sangat Valid”. Guru ahli praktisi pembelajaran menyimpulkan bahwa video pembelajaran sudah layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Hasil Angket Kemenarikan Produk

Setelah peneliti melakukan tahapan pengembangan produk melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran serta tahapan revisi produk. Selanjutnya produk video pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik kelas IIIA SDN 04 Palembang pada tanggal 23 Februari 2022 dengan uji coba skala kelompok kecil terdiri dari 4 peserta didik dan pada tanggal 26 Februari 2021 uji coba skala kelompok besar terdiri dari 26 peserta didik. Uji coba yang dilakukan kepada peserta didik ini bertujuan untuk menguji kemenarikan dari produk video pembelajaran yang telah dikembangkan.

Uji coba kelompok kecil melibatkan 4 orang peserta didik yang dipilih secara acak dengan memanggil peserta didik satu per satu. Setelah diujicoba kemudian peserta didik kemudian diberikan angket respon terhadap kemenarikan dari video pembelajaran yang telah digunakan dengan hasil dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 7 Hasil Presentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil

Aspek	Nomor Item	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
Media	1, 5, 10, 11, 13, 14	96	96	100%	Sangat Menarik
Tampilan	2, 4, 6, 9, 12	79	80	98,75%	Sangat Menarik
Materi	3, 7, 8, 15	62	64	96,87%	Sangat Menarik
Jumlah		237	240	98,75%	Sangat Menarik

Berdasarkan analisis uji coba pada skala kelompok kecil diatas, penilaian dari aspek media, aspek tampilan, dan aspek materi diperoleh hasil persentase nilai 88,75% dan termasuk dalam kategori “sangat menarik”

Tabel 8. Hasil Presentase Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar

Aspek	Nomor Item	Skor Tiap Aspek	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
Media	1, 5, 10, 11, 13, 14	543	624	87,01%	Sangat Menarik
Tampilan	2, 4, 6, 9, 12	468	520	90%	Sangat Menarik
Materi	3, 7, 8, 15	346	416	83,17%	Sangat Menarik
Jumlah		1357	1560	86,98%	Sangat Menarik

Berdasarkan analisa data dari tabel 7 diatas. Maka diperoleh hasil uji coba lapangan pada kelompok besar dengan perolehan persentase nilai 86,98% dengan kategori yang dicapai yaitu “sangat menarik”. Dengan demikian video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media dalam kegiatan proses belajar mengajar pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas III SD.

Dalam tahap pengembangan ini tidak lepas dari saran-saran yang telah diberikan. Produk yang telah dikembangkan kemudian direvisi pada beberapa aspek dan indikator bagian yang harus diperbaiki dalam video pembelajaran, seperti mengubah warna, ukuran serta jenis

tulisan dalam video pembelajar agar lebih menarik, menambahkan kesimpulan, sumber-sumber gambar dalam video pembelajaran, pembahasan soal-soal di dalam video pembelajaran, dan menambahkan evaluasi atau penugasan di akhir pembelajaran.

Hasil akhir pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi Power Director dan Plotagon Story ini layak digunakan dan menarik sebagai media video pembelajaran pada materi tema 4 subtema 3 pembelajaran 1 di kelas III SDN 04 Palembang dapat dilihat pada tampilan gambar sebagai berikut.

Mencakup tahap analyze (analisis), tahap design (perancangan), tahap development (pengembangan), tahap implementation (implementasi), dan tahap evaluation (evaluasi). Tetapi pada pelaksanaan prosedur pengembangan video pembelajaran hanya sampai tahap implementasi disebabkan tujuan penelitian hanya sebatas mengetahui respon peserta didik terhadap kemenarikan video pembelajaran dan karena adanya keterbatasan waktu serta menyesuaikan kondisi sekolah.

Hasil validasi yang telah dilakukan validator terhadap video pembelajaran, memperoleh penilaian dari ahli media mencapai 82,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ahli materi mencapai 87,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan penilaian praktisi pembelajaran mencapai 89,58% termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Peserta didik dengan perolehan persentase nilai 85,12%. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat tersebut disimpulkan bahwa video pembelajaran tergolong dalam interpretasi kemenarikan pada kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan ketertarikan peserta didik menggunakan video pembelajaran sebagai media dalam penyampaian materi pada tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 3 Kewajiban dan Hakku Bertetangga pembelajaran 1.

KESIMPULAN

Memasuki era sekarang ini, berbagai aplikasi android yang menarik untuk digunakan sebagai pengolah video pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang tidak memanfaatkan penggunaan aplikasi yang tersedia, dikarenakan masih banyak aplikasi-aplikasi editing video yang sulit untuk digunakan, namun ada beberapa aplikasi yang sangat mudah untuk menggunakannya salah satunya yaitu *Power director* dan untuk membuat scene video animasi 3D menggunakan aplikasi android yaitu *Plotagon story*. Hasil validasi yang telah dilakukan validator terhadap video pembelajaran, memperoleh penilaian dari ahli media mencapai 82,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Penilaian ahli materi mencapai 87,5% termasuk dalam kategori sangat valid. Sedangkan penilaian praktisi pembelajaran mencapai 89,58% termasuk dalam kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Peserta didik dengan perolehan persentase nilai 85,12%. Berdasarkan hasil respon peserta didik dapat tersebut disimpulkan bahwa video pembelajaran tergolong dalam interpretasi kemenarikan pada kategori “sangat menarik”. Hal ini menunjukkan ketertarikan peserta didik menggunakan video pembelajaran sebagai media

dalam penyampaian materi pada tema 4 Kewajiban dan Hakku subtema 3 Kewajiban dan Hakku Bertanggung jawab pembelajaran 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Mudinillah, A., & Ulya, F. (2021). Pemanfaatan aplikasi Benime untuk pembelajaran mufradat siswa Kelas 1 di MIN 1 Solok. *Arabia Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 13(2): 191-212.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(1): 49-56.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fajarani, A., Hidayati, S., & Marjianto, A. (2021). Metode bercerita Flipaclip meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut di SDN Gubeng 3 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi (JIKG)*. 2(1): 135-141.
- Hasanah, U., & Nulhakim, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran film animasi sebagai media pembelajaran konsep fotosintesis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA*. 1(1): 91-106.
- Hikmawati, S. A. (2018). Pendekatan dan model model pengembangan kurikulum bahasa arab pada madrasah/sekolah di Indonesia. *IHTIMAM Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 1(2): 231-260.
- Hutama, F. S. (2016). Pengembangan bahan ajar IPS berbasis nilai budaya using untuk siswa sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* . 5(2): 817829.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran bahasa arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya* . 8(1): 17-32.
- Karwono, & Mularsih, H. (2017). *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Maharani, A. D., & Toybah. (2021). Pengembangan media pembelajaran animasi Powtoon pada materi bangun datar di Kelas IV SD Negeri 05 Indralaya. Skripsi. Indralaya: FKIP Unsri.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITR AH :Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2): 333-352.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh media pembelajaran digital animasi dan kepercayaan diri terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2): 588-596.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). Pengembangan aplikasi kuesioner survey berbasis web menggunakan skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika*. 5(2): 128-137.
- Pratomo, Adi & Agus, Irawan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal Positif*. 1 (1): 14-28.

- Pulungan, M., Maharani, S. D., Waty, E. R. K., Safitri, M. L. O., Suganda, V. A., & Husni, F. T. (2022). Development of E-Student Worksheets in the form of Picture Stories Using Live Worksheets in Primary Schools. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 7(2), 157–167. <https://doi.org/10.25217/ji.v7i2.1759>
- Rahma, F. I. (2019). Media pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar). *Jurnal Studi Islam*. 14(2): 87-99.
- Rahmadi, P. (2020). Pengembangan media video pembelajaran berbasis powerpoint pada pembelajaran tematik Kelas IV sekolah dasar. *Skripsi*. Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan video animasi guna meningkatkan penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*. 5(1): 35-44.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'adah, Risa Nur & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R & D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi
- Salama, F. S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbentuk cerita animasi berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon pada sub pokok bahasan perbandingan senilai dan berbalik nilai. *Skripsi*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Setiawan, A. R. (2020). Pembelajaran tematik berorientasi literasi saintifik. *Jurnal Basicedu*. 4(1): 51-69.
- Shihab, N. (2021). *Teknologi untuk masa depan hadir di pembelajaran masa kini*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis aplikasi Plotagon pada siswa MA NU Petung Panceng Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab VI*, (hal. 320-326).
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan aplikasi komik hadist berbasis multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*. 2(2): 113- 121. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sundari, & Fauziati, E. (2021). Implikasi teori belajar bruner dalam model pembelajaran kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*. 3(2): 128-136
- Thohir, M., Muslimah, K. C., & Musyafa'ah, N. (2021). Prelude aplikasi plotagon story untuk keterampilan berbicara pada pembelajaran bahasa arab sesuai KMA 183 tahun 2019. *TADARUS: Jurnal Pendidikan Islam*. 10(1): 1-12.