

PENGEMBANGAN VIDEO KEGIATANKU PADA MATERI MENULIS NARASI DI SEKOLAH DASAR

Istianatul Ulfa¹⁾

Universitas Muhammdiyah Gresik

Nanang Khoirul Umam²⁾

Universitas Muhammadiyah Gresik

Iqnatia Alfiansyah³⁾

Universitas Muhammdiyah Gresik

Corresponding Author E-mail: istianatululfa@gmail.com¹⁾, iqnatia@umg.ac.id²⁾,
nanang.khu@umg.ac.id³⁾

ABSTRAK

Kata Kunci:

Video
Kegiatanku,
Narasi, Validasi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video kegiatanku pada materi menulis narasi di sekolah dasar pada kelas 3 MI Al Ma'arif Sukomulyo tahun ajaran 2019//2020. Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE yang dimodifikasi dan disederhanakan yaitu, analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Hasil pengembangan media pembelajaran berupa video kegiatanku berisikan materi menulis narasi dan kisah sehari-hari. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli materi dan ahli media yang berjumlah 4 validator serta peserta didik kelas 3 dengan jumlah 28. Pengumpulan data yang digunakan adalah validasi media pembelajaran dan tes hasil belajar peserta didik. Dengan analisis data yaitu, analisis kevalidan media pembelajaran, analisis kepraktisan media pembelajaran serta efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis deskriptif data hasil validasi diperoleh bahwa pengembangan video kegiatanku pada materi menulis narasi di Sekolah Dasar memenuhi kriteria baik, sebagai berikut: a) Hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh 4 validator memperoleh presentase 100% oleh ahli materi 1 dan presentase 100% oleh ahli materi 2 dengan total rata-rata penilaian yakni 100%, dan presentase 100% oleh ahli media 1 dan presentase 79,2 % oleh ahli media 2 dengan total rata-rata penilaian yakni 89,6% yang dikategorikan dalam valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, b) Dikategorikan praktis dari hasil analisis dalam kepraktisan media pembelajaran oleh para validator menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi. c) sedangkan pada tes hasil belajar, peserta didik yang memperoleh nilai sebesar ≥ 70 adalah sebanyak 27 dari 28 jumlah peserta didik dengan presentase 96,42% yang dikategorikan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords:

*My Activity
Video, Narrative,
The validation*

This development research aims to find out develop videos of my activities on narrative writing material in elementary schools in 3rd grade MI Al Ma'arif Sukomulyo in the 2019/2020 school year. The process of learning development using ADDIE (analysis, design, development, and evaluation) and the result of learning is my activity video (aka vlog) which contain narration writing and daily routine stories. Sources of data in this development research are material experts and media experts, amounting to 4 validators and 28 grade 3 students. The data collection used was the validation of learning media and tests of student learning outcomes. With data analysis, namely, analysis of the validity of learning media, analysis of the practicality of learning media and the effectiveness of learning media. Based on the results of the descriptive analysis of the validation results, it was found that the development of my activity videos on narrative writing material in Elementary Schools met the following good criteria: material 2 with a total average assessment of 100%, and a percentage of 100% by media experts 1 and a percentage of 79.2% by media experts 2 with a total average rating of 89.6% which is categorized as valid and can be used in the process learning, b) being categorized as practical from the results of the analysis in the practicality of learning media by the validators shows that the media can be used with little or no revision. c) whereas in the learning outcome test, students who obtained a score of ≥ 70 were 27 of the 28 students with a percentage of 96,42% which were categorized as effective for use in the learning process.

PENDAHULUAN

Pada kurikulum 2013 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), menulis merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di Sekolah Dasar. Peserta didik dituntut untuk dapat terampil dalam menulis dengan tujuan agar peserta didik dapat aktif dalam mengungkapkan gagasan dalam suatu kerangka berpikir yang sistematis supaya dapat dipahami pada saat berkomunikasi secara tidak langsung dengan memperhatikan urutan, tanda baca maupun ejaan. (Indihadi, 2018: 17).

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara langsung peneliti dengan salah satu pendidik kelas 3 MI Al-Ma'arif Sukomulyo. Pendidik menyatakan bahwa tulisan yang dihasilkan peserta didik masih menunjukkan adanya tulisan yang belum runtut, sehingga tulisan hanya sebuah paragraf yang pendek. Selain itu, tanda baca maupun ejaan yang digunakan peserta didik masih kurang diperhatikan dengan baik. Hal itu dikarenakan peserta didik kurang termotivasi dalam merangkai gagasan dalam bentuk tulisan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian dari peserta didik kurang dapat berkonsentrasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan

menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan dari pemaparan tersebut, peneliti berencana mengembangkan media video karena media yang diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran hanya terbatas pada buku atau power point yang tidak mampu untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu juga pendidik belum pernah menggunakan video sebagai media pembelajaran pada materi menulis narasi meskipun terdapat sarana dan prasarana yang menunjang seperti LCD proyektor, Soundsystem, komputer atau laptop serta kemudahan bagi pendidik dalam mengoperasikan media tersebut untuk menunjang proses pembelajaran di MI Al-Ma'arif Sukomulyo.

Kemajuan teknologi membuat media video mengalami banyak perkembangan. Apalagi dapat dilihat dari karakteristik peserta didik yang mudah bosan. Dalam hal ini, peneliti bermaksud mengembangkan video kegiatanku menggunakan tampilan animasi komik dengan isi konten yang menampilkan kegiatan sehari-hari yang telah disesuaikan dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Menurut Martina (2018: 248) komik mempunyai sifat sederhana, dan jelas. Dengan memadukan antara efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu yang ditampilkan dalam proses pembelajaran.

Dengan kombinasi tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengeksplorasi informasi yang disampaikan melalui pengamatan secara tidak langsung karena konten yang dimuat pada video tersebut menampilkan kegiatan sehari-hari yang dapat dijadikan perantara dalam menyampaikan pesan edukasi dan menjadi sebuah penyegar dalam perantara penyerapan informasi maupun pengetahuan bagi peserta didik. Dari penjabaran latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti akan melakukan kegiatan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Kegiatanku pada Materi Menulis Narasi di Sekolah Dasar".

Rumusan masalah bagaimana proses pengembangan, hasil validasi media dan materi serta efektivitas pengembangan video kegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo? Adapun tujuan penelitian antara lain yaitu untuk mengetahui proses dari pengembangan, hasil validasi media dan materi serta efektivitas pengembangan video kegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di kelas 3 MI Al-Ma'arif Sukomulyo, Kecamatan Manyar, Kabupaten Gresik.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 4 validator yang terdiri atas 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi serta peserta didik kelas 3 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo dengan jumlah 28 peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Model pengembangan dengan menggunakan ADDIE. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, penelitian pengembangan dilakukan melalui 5 tahapan penelitian. Tahapan yang dimaksud dapat adalah: *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (uji coba/penerapan), dan *Evaluation* (perbaikan).

E. Pengumpulan Data

1. Validasi Media dan Materi Pembelajaran

Validasi Media Validasi dilakukan dengan cara memberikan skor penilaian secara obyektif oleh ahli media pada setiap aspek yaitu materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik. Serta ahli materi yang meliputi aspek format, bahasa, konstruksi, dan isi. Setiap aspek dinilai dengan memberikan tanda centang (√) pada skala penilaian (1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik).

2. Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes tulis dengan menggunakan lembar evaluasi yang terdiri atas soal uraian untuk dapat mengetahui keefektifan video kegiatanku pada materi menulis narasi pada peserta didik kelas 3 MI Al-Ma'arif Sukomulyo. Dengan menilai beberapa aspek dalam menulis narasi seperti isi/gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, penilaian kata (diksi), penggunaan ejaan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kevalidan media yang diisi oleh ahli media dan ahli materi pada lembar validasi yang dapat dilihat pada lampiran. Validasi oleh ahli media dilakukan dengan cara menilai aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik. Sedangkan validasi oleh ahli materi meliputi aspek format, bahasa, konstruksi, dan isi yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Aspek yang dinilai berisi beberapa kriteria yang telah dikembangkan oleh peneliti dengan mencocokkan kriteria yang pernah dipakai pada penelitian yang sudah dilakukan dan telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

2. Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa soal tes kemampuan untuk mengukur kemampuan menulis narasi peserta didik menggunakan lembar evaluasi yang terdiri dari beberapa soal uraian. Dengan menilai beberapa aspek dalam menulis narasi seperti isi/gagasan yang dikemukakan, organisasi isi, tata bahasa, penilaian kata (diksi), penggunaan ejaan.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran dan Materi pembelajaran

Penilaian validator terhadap kevalidan video kegiatanku terdiri dari 4 aspek yaitu materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan serta daya tarik. Sedangkan kevalidan materi terdiri dari 3 aspek yaitu isi, konstruksi, dan bahasa. Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk menganalisis data ini adalah:

- 1) Menyajikan dalam bentuk tabel kemudian memasukan data-data yang telah diperoleh dalam data kemudian menganalisis tabel tersebut.
- 2) Menghitung jumlah skor yang diberikan validator dalam setiap kriteria.

- 3) Menghitung nilai skor maksimum kriteria dengan rumus.

$$\text{Validitas } V = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 4) Kemudian nilai akhir dicocokkan pada interval kevalidan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Presentase Hasil Validitas

Presentase (%)	Kriteria Kevalidan
85,01 – 100 %	Sangat Valid
70,01 - 85,00 %	Cukup Valid
50,01 – 70,00%	Kurang Valid
01,00 – 50,00%	Tidak Valid

(Agustina, 2016)

Media dan materi pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka media tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator tentang media tersebut.

2. Analisis Tes Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis tes hasil belajar peserta didik dilakukan dengan melakukan penilaian tes tulis. Data yang dihasilkan berupa hasil belajar peserta didik yang diukur dengan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi menulis narasi. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini langkah-langkahnya menurut (Aljatila, 2015: 15) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Mengkonversi nilai pada tes evaluasi sesuai dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Penilaian Menulis Narasi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Maksimal
1	Isi/gagasan	30
2	Organisasi isi	20
3	Tata bahasa	20
4	Penilaian kata (diksi)	15
5	Penggunaan ejaan	15
	Jumlah	100

- b. Menghitung jumlah skor dalam setiap aspek.
 c. Mengkonversi nilai ke dalam rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

- d. Menentukan ketuntasan belajar klasikal (KBK)

Nilai ketuntasan belajar klasikal merupakan suatu nilai yang menjadi kualifikasi peserta didik terhadap penguasaan kompetensi dalam proses pembelajaran. Untuk menghitung nilai KBK digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{KBK} = \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

- e. Kemudian hasil nilai tersebut dikelompokkan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Belajar Klasikal

Kriteria	Kualifikasi	Nilai
85-100%	Sangat baik	A
65-84%	Baik	B
55-64%	Cukup	C
0-54%	Kurang	D

Aqib (2008: 41)

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran pada materi menulis narasi menggunakan video kegiatan peserta didik dinyatakan tuntas dalam tes hasil belajar dengan memperoleh nilai sebesar 70, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah dan tuntas secara klasikal apabila memperoleh sebanyak >65% dari peserta didik yang tuntas.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Menurut Nieveen dalam (Yumasari, 2010: 14) Media dapat dan untuk dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

a. Valid

Media pembelajaran dikatakan valid apabila mempunyai skor sebesar >70,00%. Apabila setelah dianalisis skor akhir yang diperoleh sebesar <70,01% maka media tersebut perlu untuk direvisi ulang dengan mempertimpangkan kritik dan saran dari validator.

b. Praktis

Media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila dapat memenuhi indikator yaitu validator menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

c. Efektif

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran pada materi menulis narasi menggunakan video kegiatan peserta didik dinyatakan tuntas dalam tes hasil belajar dengan memperoleh nilai sebesar 70, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh sekolah dan tuntas secara klasikal apabila sebanyak >65% dari peserta didik yang tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan video kegiatan mempunyai beberapa prosedur yang dilakukan oleh untuk mendukung kelancaran yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*) tahap uji coba/penerapan (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini terdiri dari 4 langkah yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Awal dan Akhir

Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di MI Al Ma'arif Sukomulyo. Hasil dari wawancara peneliti dengan wali kelas 3 A yaitu MI Al Ma'arif Sukomulyo sudah menggunakan kurikulum 2013. Sedangkan berdasarkan silabus yang diperoleh dari sekolah terdapat SK, KD dan materi menulis.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil wawancara terhadap wali kelas kelas 3 MI Al Ma'arif Sukomulyo menyatakan bahwa peserta didik kelas 3 masih menunjukkan adanya tulisan yang belum runtut, sehingga tulisan yang dihasilkan hanyalah sebuah paragraf yang pendek. Hal itu dikarenakan peserta didik kurang termotivasi dalam merangkai gagasan dalam bentuk tulisan. Selain itu, tanda baca maupun ejaan yang digunakan peserta didik masih kurang diperhatikan dengan baik.

Menurut Rahmawati (2018: 118) peserta didik yang berusia antara 7 – 12 tahun merupakan tahapan perkembangan yang penting untuk diketahui karakteristiknya. Pada perkembangan tersebut peserta didik berada pada tahap operasional konkrit. Oleh sebab itu, perlu adanya media untuk dapat mengkonkretkan sesuatu yang masih dianggap abstrak. Sedangkan untuk mata pelajaran yang dipilih hal ini didasarkan pada masih rendahnya hasil belajar dalam menulis narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi konsep relevan yang dijadikan acuan dalam melakukan pengembangan video kegiatanku. Analisis konsep mengenai materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi menulis narasi kelas 3. Kurikulum yang digunakan di MI Al-Ma'arif Sukomulyo ini menggunakan kurikulum 2013.

d. Analisis Sarana dan Prasarana

Untuk fasilitas yang dimiliki sudah dikatakan memadai seperti adanya LCD, Proyektor, dan *soundsystem* sehingga sangat cocok digunakan penelitian dalam pengembangan media seperti video kegiatanku.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah-langkah Pembuatan Video Kegiatanku dibagi menjadi 3 tahapan, beberapa tahapan tersebut menurut (Ibrahim, dkk. 2000:122), yaitu:

a. Pra Produksi

Tahapan perencanaan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- (1) Mengumpulkan berbagai referensi.
- (2) Merumuskan ide untuk mendapatkan gambaran media yang akan diproduksi yang telah disesuaikan dengan proses pembelajaran.
- (3) Membuat Desain Media (*Storyboard*)
- (4) Menyiapkan komponen pendukung

Beberapa perangkat lunak yang digunakan adalah animaker, inshot, audacity, format factory, pembuatan diagram alur (*Flowchart*).

b. Produksi

Dalam proses produksi video kegiatanku, ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu:

- (1) Membuat animasi dengan menggunakan aplikasi animaker yang sebelumnya telah dijabarkan di *storyboard*.
- (2) Animasi-animasi tersebut kemudian disusun menggunakan aplikasi inshot. Video diedit dengan menambahkan efek animasi maupun memotong hal-hal yang tidak diperlukan.
- (3) Setelah penggabungan animasi selesai, maka dilakukan penggabungan suara dengan menggunakan aplikasi Audacity. Sebelum penggabungan suara dan animasi sebelumnya sudah disuiapkan file suara atau audio yang telah direkam sebelumnya.

- (4) Video tersebut kemudian disimpan dan di export ke dalam format MP4 setelah semua proses selesai. Apabila ingin menyesuaikan format video bisa menggunakan aplikasi format factory.
- c. Pasca Produksi
 - (1) Mengevaluasi program dan hasil produksi kemudian melakukan revisi bila diperlukan.
 - (2) Mengadakan validasi dan revisi sesuai kebutuhan.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan produk media pembelajaran sebelum diujiakan, perlu divalidasi kepada para ahli. Validasi ahli berguna untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Pihak validasi meliputi ahli materi dan ahli media. Setelah dari pihak para ahli menyatakan layak, maka media pembelajaran berbentuk video tersebut dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya.

Media pembelajaran yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli menggunakan lembar validasi. Data berupa isian angket yang selanjutnya dihitung untuk mengetahui kelayakan media menurut ahli materi dan media. Data dikonversikan ke dalam angka dan dimasukkan ke dalam kategori tertentu. Data hasil validasi merupakan data awal yang digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran.

a. Validator

Validator yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari empat orang yang terdiri atas 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Validator media dalam penelitian ini adalah dosen prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Gresik yaitu Ismail Marzuki, M. Pd dan Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. Sedangkan untuk validator materi dalam penelitian ini adalah wali kelas 3 MI Al Ma'arif Sukomulyo yaitu Moh. Habibi, S.Pd.I selaku wali kelas 3 A dan Moh. Nur Sholeh, S.Pd selaku wali kelas 3 B. Dalam melakukan validasi, validator memberikan penilaian terhadap media dengan mengisi lembar validasi yang sudah disiapkan oleh peneliti, disertai perangkat pembelajaran yang menunjang.

b. Hasil Validasi Video Kegiatanku

1) Hasil Validasi Materi

Validasi yang dilakukan oleh 2 ahli materi dalam penelitian ini meliputi pengisian lembar validasi. Hasil validasi yang dilakukan yaitu menilai beberapa indikator, yakni: materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kesesuaian materi pembelajaran dengan media, mudah dalam memahami materi, mendukung materi pembelajaran, media dapat memotivasi peserta didik, teknik penyajian yang menarik, kejelasan materi pembelajaran, kelengkapan materi, bahasa yang mudah dipahami, keruntutan atau keterpaduan materi.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian	
			1	2
1.	Isi	a. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	4
		b. Kesesuaian materi pembelajaran dengan media	4	4
		c. Mudah dalam memahami materi	4	4
		d. Mendukung materi pembelajaran	4	4
		e. Media dapat memotivasi peserta didik	4	4
2	Konstruksi	a. Teknik penyajian yang menarik	4	4
		b. Kejelasan materi pembelajaran	4	4
		c. Kelengkapan materi	4	4
3	Bahasa	a. Bahasa yang mudah dipahami	4	4
		b. Keruntutan atau keterpaduan materi	4	4
<i>Jumlah</i>			40	40
<i>Presentase</i>			100%	100%
<i>Presentase Rata-rata</i>			100%	
<i>Kriteria</i>			Sangat valid	

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli materi menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah tidak baik, kurang baik, cukup baik, dan baik. Jumlah masing-masing total skor yang diperoleh adalah 40 dengan presentase masing-masing 100% dan rata-rata skor adalah 4. Setelah dikonversikan dengan skala 4 pada tabel 3.2 menunjukkan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli materi memberikan kesimpulan bahwa video kegiatanku dalam penelitian ini layak untuk digunakan.

2) Hasil Validasi Media

Validasi yang dilakukan oleh 2 ahli media dalam penelitian ini meliputi pengisian lembar validasi. Hasil validasi yang dilakukan yaitu menilai beberapa indikator, yakni: kesesuaian media dengan materi, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan Kompetensi Dasar, penyajian media memberikan ilustrasi yang disesuaikan dalam keadaan yang sebenarnya, media dapat memudahkan peserta didik dalam membayangkan, penyajian media video dilakukan secara runtut, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, suara dapat didengarkan dengan baik, teks dapat dibaca dengan jelas, kesesuaian tampilan warna dan background, media dapat menarik perhatian peserta didik, media meminimalisir salah persepsi yang terjadi

pada peserta didik. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Penilaian	
			1	2
1.	Materi	a. Media telah sesuai dengan materi	4	3
		b. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	3
		c. Media sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	3
2.	Ilustrasi	a. Penyajian media memberikan ilustrasi yang disesuaikan dalam keadaan yang sebenarnya	4	3
		b. Media dapat memudahkan peserta didik dalam membayangkan	4	3
		c. Penyajian media video dilakukan secara runtut	4	3
3.	Kualitas dan Tampilan	a. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	4	4
		b. Suara dapat didengarkan dengan baik	4	4
		c. Teks dapat dibaca dengan jelas	4	2
		d. Kesesuaian tampilan warna dan background	4	4
4.	Daya Tarik	a. Media dapat menarik perhatian peserta didik	4	3
		b. Media meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada peserta didik	4	3
<i>Jumlah</i>			48	38
<i>Presentase</i>			100%	79,2 %
<i>Presentase Rata-rata</i>			89,6%	
<i>Kriteria</i>			Sangat Valid	

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian ahli media ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman, menunjukkan indikator-indikator yang dinilai pada aspek ini adalah baik dan sangat baik. Jumlah masing-masing total skor yang diperoleh adalah 48 dari validator ahli media 1 dan 38 dari validator ahli media 2 dengan presentase masing-masing 100% dan 79,2% dan presentase rata-rata adalah 89,4%. Setelah dikonversikan dengan skala 4 pada tabel 3.1 menunjukkan kriteria baik, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi. Berdasarkan hasil validasi tersebut ahli media memberikan kesimpulan bahwa video kegiatanku dalam penelitian ini layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.

4. Tahap Uji Coba/Penerapan (*Implementation*)

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dengan menggunakan video kegiatanku dalam proses pembelajaran pada materi menulis narasi mata pelajaran bahasa Indonesia. Uji coba dilakukan di kelas 3A MI Al Ma'arif Sukomulyo pada hari Senin, 10 Desember 2020.

Proses kegiatan pembelajaran tersebut adalah meminta peserta didik mengamati video kegiatanku. Selanjutnya, peserta didik diminta mengerjakan lembar evaluasi yang sudah disediakan untuk mengetahui efektivitas media video yang dikembangkan yang melibatkan 28 peserta didik. Kelas yang dijadikan subjek dipilih atas saran dari kepala sekolah.

Hasil tes hasil belajar peserta didik diperoleh dari penilaian tes tulis. Data yang dihasilkan berupa hasil belajar peserta didik yang diukur dengan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi menulis narasi. Peserta didik diminta untuk mengerjakan tes evaluasi yang kemudian hasil tes tersebut dikonversikan ke dalam nilai. Peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mendapatkan nilai lebih atau sama dengan KKM. Adapun KKM di MI Al Ma'arif Sukomulyo adalah 70. Berikut tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Tes Hasil Peserta Didik

No. Absen	Nilai Total	Keterangan
1	95	Tuntas
2	90	Tuntas
3	70	Tidak tuntas
4	80	Tuntas
5	90	Tuntas
6	75	Tuntas
7	80	Tuntas
8	50	Tuntas
9	75	Tuntas
10	80	Tuntas
11	70	Tuntas
12	85	Tuntas
13	85	Tuntas
14	75	Tuntas
15	85	Tuntas
16	85	Tuntas
17	85	Tuntas
18	85	Tuntas
19	80	Tuntas
20	80	Tuntas
21	85	Tuntas
22	80	Tuntas
23	80	Tuntas
24	80	Tuntas
25	85	Tuntas
26	85	Tuntas
27	85	Tuntas
28	85	Tuntas

Tuntas	27
Tidak tuntas	1
Rata-rata nilai	80,89
Presentase	96,42%

Keterangan:

Tuntas (≥ 70)

Tidak tuntas (≤ 70)

Dari data perolehan hasil belajar peserta didik di atas diketahui dari 28 peserta didik yang mengikuti tes hasil belajar, sebanyak 1 peserta didik yang mendapatkan hasil tidak tuntas. Adapun ketuntasan klasikal diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Ketuntasan belajar klasikal} &= \frac{\text{jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% \\ &= \frac{27}{28} \times 100\% \\ &= 96,42\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas, menunjukkan bahwa hasil presentase belajar peserta didik secara klasikal termasuk ke dalam kategori tuntas. Sebab ketuntasan belajar klasikal di MI Al Ma'arif Sukomulyo adalah $>65\%$ sedangkan ketuntasan belajar klasikal menggunakan media video kegiatanku pada materi menulis narasi memperoleh presentase sebesar 96,42%

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari langkah pengembangan model ADDIE. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan, dan evaluasi secara keseluruhan yang dilakukan pada akhir kegiatan pengembangan. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi, ahli media, hasil tes peserta didik. Hasil analisis kevalidan media pembelajaran yang dilakukan peneliti kemudian disimpulkan bahwa dalam penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Kriteria tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Valid

Video kegiatanku dikatakan valid karena telah memperoleh hasil presentase $>70,00\%$ yaitu didapatnya presentase 100% dari kedua ahli materi dengan presentase rata-rata 100%. Sedangkan untuk hasil presentase ahli media 1 mendapatkan 100% dan ahli media 2 sebesar 79,2% dengan presentase rata-rata 89,6%. Maka dari itu, video kegiatanku dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Praktis

Video kegiatanku dikatakan praktis karena 3 dari 4 validator yaitu validator materi 1, validator materi 2, serta validator media 1 menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan.

c. Efektif

Media pembelajaran dalam penelitian ini dapat dikatakan efektif karena proses pembelajaran pada materi menulis narasi menggunakan video kegiatanku peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam tes hasil belajar sebanyak 33 peserta didik memperoleh nilai ≥ 70 dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar $>65\%$ yaitu memperoleh presentase sebesar 96,42%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media video kegiatanku menggunakan model ADDIE yang sudah dimodifikasi dan disederhanakan. Penelitian pengembangan ini melaksanakan 5 tahap yaitu, analisis (analysis), perancangan (desain), pengembangan (development), uji coba (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pengembangan ini dimulai dari analisis awal-akhir, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana. Berdasarkan analisis tersebut dirancang suatu media pembelajaran pada materi menulis narasi. Hasil analisis deskriptif data hasil validasi diperoleh bahwa video kegiatanku untuk materi menulis narasi dapat memenuhi kualitas baik dari hasil analisis dari validasi ahli menunjukkan nilai akhir dari validasi video kegiatanku memperoleh presentase 100% oleh ahli materi 1 dan presentase 100% oleh ahli materi 2 dengan total rata-rata penilaian yakni 100%, dan presentase 100% oleh ahli media 1 dan presentase 79,2% oleh ahli media 2 dengan total rata-rata penilaian yakni 89,6% yang dikategorikan dalam valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil analisis dalam kepraktisan media pembelajaran oleh para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan. Sedangkan untuk tes hasil belajar peserta didik untuk mengetahui keefektifan media menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh nilai sebesar ≥ 70 adalah sebanyak 27 dari 28 jumlah peserta didik dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar $>65\%$ yaitu memperoleh presentase sebesar 96,42%.

Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, menggunakan video kegiatanku yang telah dikategorikan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat menjadi alternatif penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran terutama pada materi menulis narasi dan membuat peserta didik lebih antusias serta mempermudah dalam memahami pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan pengembangan video dapat dikembangkan lebih lanjut dan lebih menarik bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljatila, L. O. (2015). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskriptif Melalui Model Kooperatif Tipe Round Table pada Siswa Kelas X-1 SMAN 1 Kulisusu Barat*, 15.
- Aqib, H. (2008). *Statistika Dasar*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ibrahim, dkk. (2000). *Media Pembelajaran Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang: Depdiknas, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Indihadi, D. (2018). *Teknik "Brain Stroming" dalam Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar*, 18-19.
- Rahmawati, E. A. (2018). *Pengembangan PUCI (Pop Up Culture Of Indonesia) Sebagai Media Menulis Karangan Sederhana Pada Siswa SD/MI*, 115.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.