



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7508-7520

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Video Pembelajaran Hidup Bersih Dan Sehat Di Kelas 2 SD

Oktaviana^{1✉}, Dian Nuzulia Armariena², Sylvia Lara Syaflin³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Email: okta5156@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran hidup bersih dan sehat di kelas 2 sd, dalam muatan pembelajaran hidup bersih dan sehat di kelas 2 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu : Tahap Analisis (*Analyze*), Tahap Desain (*Design*), Tahap Pengembangan (*Development*), Tahap Implementasi (*Implementation*) dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Dalam subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD N 1 Lais. Hasil penialian ahli media dan materi memperoleh 95,5% menunjukkan bahwa video pembelajaran hidup bersih dan sehat yang dikembangkan termasuk "Sangat Valid", sedangkan hasil yang didapatkan dari respon guru memperoleh 96 % dalam kriteria "Sangat Layak". Hasil yang diperoleh angket respon siswa memperoleh presentase 93% menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Praktis". Hasil tes ketutasan dalam belajar siswa mendapatkan rata – rata 87,7 % menunjukan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kriteria "Sangat Efektif". Sehingga pengembangan video pembelajaran hidup bersih dan sehat di kelas 2 sd layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Pembelajaran Hidup Bersih dan Sehat Di Kelas 2*

Abstract

This study aims to develop learning videos for clean and healthy living in grade 2 elementary school, in the learning content for clean and healthy living in grade 2 on theme 4 sub-theme 1 learning 1. This research and development was carried out using the ADDIE development procedure with 5 stages, namely: Analysis Stage (Analyze), Design Stage (Design), Development Stage (Development), Implementation Stage (Implementation) and Evaluation Stage (Evaluation). In this research trial subjects were grade 2 students of SD N 1 Lais. The results of media and material experts' assessments obtained 95.5% indicating that the clean and healthy living learning video that was developed was "Very Valid", while the results obtained from the teacher's response obtained 96% in the "Very Eligible" criteria. The results obtained by the student response questionnaire obtained a percentage of 93% indicating that the learning videos developed were included in the "Very Practical" criteria. The results of the completeness test in student learning get an average of 87.7% indicating that the learning video developed is included in the "Very Effective" criteria. So that the development of clean and healthy living learning videos in grade 2 elementary school is suitable for use in learning.

Keyword: Development, Clean and Healthy Living Learning Videos in Class 2

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan momentum untuk meningkatkan kualitas pada sumber daya manusia (SDM), termasuk *SDM* Indonesia. Menurut Uno dan Lamatenggo, (2012, p. 21) dalam kehidupankita dimasa mendatang. Sektor teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang paling dominan. Siapa saja yang paling menguasai teknologi, maka dia akan menjadi pemimpin dalam dunianya. Oleh karena itu pendidikan haruslah mengikuti perkembangan *IPTEK*, karena pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk kepribadian siswa untuk hidup dimasa sekarang saja, tetapi untukhidup dimasa yang akan datang. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia ini, perlu didukung oleh berbagai aspek kehidupan, salah satunya adalah aspek pendidikan.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan, Indah, et al.,(2021). Menyatakan bahwa mampu membawa dampak positif, baik dalam perangkat kerasmaupun lunak, serta memberikan banyak manfaat bagi lembaga pendidikan. Untuk menciptakan perubahan tersebut salah satunya dalam penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Guru pada hakikatnya sosok yang menentukan baik buruknya siswa. Salah satu cara guruuntuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi ialah dengan melaksanakan penggunaan media video dalam pembelajaran. Adanya media video yang akan digunakan dapat menghasilkan semangat belajar yang baru, waktu belajar yang efektif

dan tetap terlaksananya proses pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu faktor akan rendahnya kualitas pendidikan, sebagai guru perlu menyempedakan kompetensinya dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pada saat ini. Apabila pembelajaran yang kurang menarik dapat menimbulkan kemauan belajar pada siswa rendah, yang sering ditunjukkan dengan siswa masuk dengan terlambat, sering melamun, kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Bahkan siswa cenderung memilih mengobrol dengan teman sebangkunya dari pada mendengarkan apa yang di jelaskan oleh guru, seringnya izin keluar kelas dan ada juga yang mengganggu teman-temannya saat pembelajaran sedang berlangsung dan kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi tersebut menjadi salah satu penyebab kurangnya siswa menjadi pasif, dan kurang interaktif dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya Jaringan internet merupakan sistem jaringan yang populer dimanfaatkan banyak orang bahkan seluruh dunia, dengan menggunakan aplikasi online dan offline yang bisa digunakan. Melalui internet dapat mengakses sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual dengan sangat cepat agar dapat digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran Sanaky,(2013, p. 222). Sehingga guru dapat membuat video yang berfungsi dengan kebutuhan siswa dengan cara memperhatikan karakteristik siswa.

Dalam hal ini guna memanfaatkan dan memaksimalkan fasilitas sekolah, perlu dikembangkan multimedia interaktif Berbasis Video Pembelajaran Hidup Bersih dan Sehat di Kelas 2 SD ini merupakan multimedia yang dimana dalam penggunaannya memberikan peluang kepada siswa untuk belajar sendiri dalam meningkatkan presentasi belajar. Selain itu juga di dalam multimedia interaktif disajikan pertanyaan-pertanyaan yang merujuk ke isi pelajaran sehingga siswa tertarik dan ingin memecahkan pertanyaan-pertanyaan lewat sajian yang ada di multimedia interaktif yang dikembangkan, dikemas dalam penyajian yang menarik, inovatif dan interaktif. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu.

Manfaat multimedia interaktif Berbasis Video Pembelajaran Hidup Bersih dan Sehat di Kelas 2 SD, ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien dalam mengelola cara belajar guna mendapat hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu juga Video Pembelajaran ini dapat mengurangi kejenuhan siswa karena selama ini proses pembelajaran yang dilakukan adalah metode tatap muka (ceramah) dan berpusat pada guru. Annetta, dkk. (2009) menyatakan bahwa ada inovasi dan teknologi (Video

Pembelajaran) dalam pembelajaran dapat membuat siswa tertarik dan pada akhirnya dengan ketertarikan tersebut akan memotivasi siswa sehingga akan terbiasa dengan lingkungan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pengamatan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 kecamatan Lais di kelas 2, yang mana peneliti menemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat ini dan masih banyak siswa yang kurang aktif saat proses pembelajaran. Pada saat guru mengajar di kelas secara tatap muka terlihat guru masih menggunakan media konvensional yaitu media yang biasa digunakan untuk mengirimkan atau menerima pesan dan informasi, media konvensional juga sering disebut sebagai media komunikasi massa dengan yang ada di sekolah tersebut seperti papan tulis, adanya fasilitas *LCD proyektor* masih kurang dimanfaatkan oleh guru dengan baik, hal itu dapat diketahui guru jarang menggunakan *LCD Proyektor* tersebut. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif tersebut menjadi penyebab siswa menjadi pasif, dan kurang interaktif dalam proses belajar. Maka dari itu proses pembelajaran ini tidak dapat dilaksanakan sepenuhnya untuk diterapkan di SD Negeri 1 Lais, karena hal ini tentu akan memicu tidak efektifnya dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif. Berisi materi yang valid, praktis, efektif, efisien, potensial. yang tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan penuntun yang mudah dimengerti dan dipahami sehingga video pembelajaran siswa dapat belajar secara mandiri dan menunjang bagi pendalaman materi.

Hasil penelitian yang relevan berikut dapat menjadi sebuah kajian yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis. Berikut ada beberapa penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan video, yaitu : Penelitian yang relevan dilakukan Suwarjo (2009, p. 209) dengan judul Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. Di dalam persamaan produk yaitu pengembangan video, materi. pembelajaran dan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Sedangkan perbedaannya yaitu lokasi dan model pengembangannya menggunakan model *Borg & Gall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori "baik". Produk yang dikembangkan juga terbukti efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IVSD Gugus Pacarejo. Rata-rata skor motivasi dan nilai hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Selanjutnya penelitian yang relevan dilakukan Apri (2018) yang berjudul

pengembangan media pembelajaran berupa video tematik kelas V SD. dalam persamaan produk yaitu pengembangan video, materi pembelajaran menggunakan panduan tematik dan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). sedangkan perbedaannya yaitu lokasi dan subjek uji coba siswa kelas V. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk video tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran tema 2 subtema 2 pembelajaran 3 kelas V SD. Hal ini ditunjukkan oleh: (1) Penilaian dari ahli media termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,33. (2) Penilaian dari guru kelas termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor 3,1. (3) Uji coba perorangan dengan kriteria tinggi, rata-rata skor 2,68. (4) Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa produk pembelajaran termasuk dalam kriteria sangat tinggi dengan rata-rata skor sebesar 3,1.

Selanjutnya penelitian yang relevan dilakukan Aulya (2021) dengan media pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Power Director* pada materi lingkaran matematika kelas VI sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Di dalam kesamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan video dan memiliki tujuan untuk menghasilkan video yang valid, praktis, dan efektif. Sedangkan perbedaannya ialah lokasi dan subjek uji coba produk. Dalam hasil penelitian ini disimpulkan bahwa video pembelajaran materi lingkaran matematika kelas VI SD telah dinyatakan valid, praktis dan efektif layak digunakan. ¥

Selanjutnya penelitian relevan yang dilakukan Rusydi (2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video. Di dalam persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama menggunakan video, memiliki tujuan untuk menghasilkan video dan menggunakan model *ADDIE* dalam pengembangan. Sedangkan perbedaannya ialah lokasi dan subjek uji coba produk. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevalidan dari media pembelajaran berdasarkan ahli media sebesar 82,69% dengan katagori sangat layak dan ahli materi sebesar 91,67 % dengan Katagori sangat layak sehingga media pembelajaran dikatakan valid.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka dari itu media pembelajaran berbasis Video Pembelajar Hidup Bersih Dan Sehat di Kelas 2 SD yang penelitikembangkan, akan memuat materi pembelajaran hidup bersih dan sehat di rumah yang memudahkan siswa dalam memahaminya. Disertai penambahan gambar, *symbol*, atau ilustrasi mengenai materi yang dikembangkan, sehingga diharapkan perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Peneliti ini menggunakan model *ADDIE* yang merupakan model penelitian

pengembangan media pembelajaran berbasis video. Dikarenakan model *ADDIE* memiliki tahapan yang sederhana dan mudah peneliti pahami dalam mengembangkan media video. dan lebih efektif bila dikembangkan secara berkelanjutan. Berdasarkan uraian diatas dan perlunya penerapan media pembelajaran berbasis video di SD Negeri 1 Kecamatan Lais, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Hidup Bersih dan Sehat di Kelas 2 SD

METODE PENELITIAN

Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu Sugiyono (2015, P. 407). Penelitian yang digunakan di dalam metode dan pengembangan *Research and Development* (R&D), metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini mengembangkan media Video Pembelajaran tentang materi Hidup Bersih dan Sehat di Kelas 2 SD. Di dalam media berbasis video pembelajaran ini menggunakan Bahasa visual yang lebih mudah dipahami, video ini menyajikan materi audio, video dan evaluasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk baru dari hasil produk yang sudah ada, yang dapat disempurnakan kembali. Dengan demikian dapat menunjang pembelajaran di sekolah. Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis Video Pembelajaran Hidup Bersih dan Sehat di Kelas 2 SD.

Di dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian *ADDIE*. Adapun langkah- langkah penelitian *ADDIE*, yaitu : *analysis, design, development, implementation, and evaluations*. Peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan persyaratan untuk mengembangkan metode pembelajaran baru seperti tahapan perencanaan yang meliputi : 1). Menentukan Garis Besar Isi Media (*GBIM*), yaitu kerangka acuan atau petunjuk yang dijadikan pedoman, *GBIM* hanya berisi garis-garis besar isi media saja. 2). *Flowchart* yang berisikan tentang alur media pembelajaran. 3). *JM* (Jabaran Materi) merupakan uraian dari pokok materi yang ada pada *GBIM*. 4). *Starboard* adalah sketsa gambar atau alur media yang disusun secara berurutan mulai dari tampilan awal hingga tampilan akhir aplikasi.

Produk awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasi dan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, dari hasil validasi tersebut kemudian dilakukan perbaikan produk. Setelah dilakukan perbaikan produk, produk siap digunakan untuk diujikan ke tahap selanjutnya. Penelitian ini menggunakan uji coba perorangan (*one to one*), uji coba

kelompok kecil (*small group*) dan uji kelompok kecil (*field test*). Model atau metode baru dikembangkan berdasarkan penerapan metode kemudian penerapan metode ini dapat memberikan umpan balik pada penerapan model berikutnya. Terakhir dilakukannya pretest dan posttest untuk melihat keefektifan media yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan angket. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan serta memenuhi kriteria kevaliditas. Penilaian dari hasil uji ahli dilakukan berdasarkan data menggunakan *skala likert* dengan skor 1,2,3,4,5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi canva dan insot pada materi hidup bersih dan sehat di kelas 2 SD yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia ini dikemas dalam bentuk video pembelajaran materi dalam multimedia ini disajikan secara menarik karena dilengkapi dengan animasi, narasi, dan musik latar yang dapat menghibur pengguna. Penelitian ini, dilaksanakan pada kelas 2 di SD Negeri 1 Lais. Adapun pengembangan video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu : (1). Tahap Analisis (*Analyze*), (2). Tahap Desain (*Design*), (3). Tahap Pengembangan (*Development*), (4). Tahap Implementasi (*Implementation*), (5). Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Lais, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tematik di kelas 2 cenderung bersifat konvensional. Di dalam proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab tanpa variasi model lain. Selain itu guru jarang terlihat menggunakan bahan ajar inovatif, dimanabahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket dan papan tulis. Pertama mata pelajaran ditentukan terlebih dahulu kemudian membuat desain produk dengan menggunakan langkah-langkah penyusunan konsep produk. Dalam perancangan video pembelajaran dilakukan beberapa tahapan. Berikut ini tampilan awal produk media pembelajaran sebelum di validasi oleh ahli materi dan ahli



Gambar 4.1 Tujuan Pembelajaran Hidup Bersih Kompetensi Dasar dan Sehat di Kelas 2 SD

Gambar 4.2 Halaman



Gambar 4.4 Materi Video Pembelajaran

Sedangkan bagian *background* dan *cover* dalam pengembangan video ini di dapatkan dari internet dengan dilakukan pengeditan sehingga menghasilkan sebuah produk yang menarik, dalam pengeditan ini menggunakan aplikasi *Inshot* dan *Canva*. Implementasi dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji validitas dan kelayakan produk yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Dari setiap tahap pengembangan media pembelajaran ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil dari keseluruhan penilaian validasi video pembelajaran hidup bersih dan sehat yang akan dikembangkan yang telah dinilai oleh validator ahli materi dan ahli media bisa dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Seluruh Validasi

No	Bidang Ahli	Validator	Aspek yang dinilai
1	Ahli	Puji Ayu Rachmawati,	95
2	media	M.Pd Tiurida Intika,	%
	Ahli	M.Pd	96
	materi		%
Jumlah			191 %
Rata-rata Persentasi Keseluruhan Aspek			95,5%
Kriteria			Sangat Layak

Sumber : Olah Data Primer (2023)

Tabel 4.4 Hasil Resepon Guru

Aspek Penilaian	No	Pernyataan	Penilaian
Pengoperasiaan media	1	Media mudah digunakan	5
	2	Petunjuk penggunaan media jelas	4
Reaksi pemakaian	3	Pengguna merasa senang menggunakan	5
	4	media Pengguna tidak bosan	5
	5	menggunakan media Pengguna bersemangat dan termotivasi belajar setelah menggunakan media ini	5
	6	Pengguna paham dan jelas terhadap penyajian Materi yang terdapat dalam media	5

Aspek Penilaian	No	Pernyataan	Penilaian
Fasilitas pendukung tambahan	7	Pengguna berminat dan tertarik jika belajar di sekolah dan di rumah	4
	8	menggunakan media ini Pengguna	5
	9	ingin memiliki media ini	5
	10	Pengguna tertarik dengan tampilan media ini Terdapat fasilitas pengetahuan tentang materi tema 4 subtema 1 hidup bersih dan sehat dikelas 2 SD	5
Jumlah			48
Skor			50
Maksimal			96%
Rata-rata			Sangat Layak
Kriteria			

Sumber : Olah Data Primer (2023)

Bedasarkan hasil tabel 4.4 diatas hasil respon guru terhadap media video

pembelajaran memperoleh 96% dengan kriteria "sangat layak". Hasil angket respon siswa pada skala kecil terhadap penggunaan media video pembelajaran dapat memperoleh skor rata-rata 93% dengan kriteria "sangat praktis" dan dapat digunakan pada tahapan uji skala besar. Dari hasil uji coba produk tersebut, maka produk tersebut telah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam proses penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui hasil yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran yang valid dan praktis dalam produk tersebut. Dengan menghasilkan produk video pembelajaran dengan hal ini penelitian menggunakan model pembelajaran *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu : (1). Tahap Analisis (*Analyze*), (2). Tahap Desain (*Design*), (3). Tahap Pengembangan (*Development*), (4). Tahap Implementasi (*Implementation*), (5). Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Dengan analisis kebutuhan terhadap penggunaan bahan ajar di SD Negeri 1 Lais, dengan menggunakan media serta metode apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam materi selanjutnya untuk mengetahui informasi dalam peneliti menganalisis sumber belajar yang di peroleh dari sumber yang relevan. dengan tahapan desain peneliti melakukan penyusunan GBIM, *Flowchart*, Jabaran Materi (JM) dan *Storyboard*, dalam perencanaan pembuatan produk video pembelajaran menggunakan aplikasi *Insot* dan *Canva*. Dengan adanya pembuatan media video pembelajaran mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran, dalam bentuk video pembelajaran, media video dapat motivasi siswa dalam belajar. Video pembelajaran ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan, gambaran, dan audio dan animasi yang mengacu pada model pengembangan *ADDIE* efektif dan mampu membantu proses pembelajaran siswa dan guru. selain itu media video mampu mempermudah pemahaman siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam memahami materi yang terdapat di video pembelajaran, dapat mengaitkan kegiatan yang ada dalam kehidupan sehari – hari menurut Candra (2021, p. 222).

Adapun menurut Darmawan (2021, p. 47) bahwa dalam penggunaan media sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan grafik, teks, animasi, video dan audio sebagai alat multimedia. Dengan adanya hal ini bahwa media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media yang cocok digunakan di dalam kelas, karena dapat menarik minat belajar siswa, dengan adanya media video pembelajaran yang disampaikan melalui tayangan ide, atau gagasan, pesan dan informasi secara audio visual menurut Mahadewi dkk (2012, p. 4). Bahwa media video ini menggabungkan visual dan audio dengan menggabungkan informasi yang terkait pembelajaran yang mengandung prinsip, prosedur, konsep atau teori pengetahuan untuk menunjang siswa dalam

pemahaman dalam bahan ajar menurut Riyana (2007). Maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran dapat digunakan di dalam pembelajaran dengan adanya media video ini siswa dapat memahami materi pembelajaran yang di sampaikan melalui video pembelajaran.

Dengan hal ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dapat di lihat kelayakannya dengan melihat hasil validasi media, materi dan respon guru. Berdasarkan hasil penelitian video pembelajaran dalam ahli materi dinyatakan sangat layak dan dapat dilakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan penggunaan dalam penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran didalam kelas. Pada hasil materi pembelajaran dalam kualitas isi dan tujuan pembelajaran memperoleh skor rata – rata 96 % dengan kriteria "Sangat Valid" dengan hasil ini dikategorikan layak dikembangkan. Sejalan dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Priyanto ddk (2020) menghasilkan media pengembangan berbasis aplikasi video pembelajaran yang dilihat dari kevalitan dari hasil materi dan media keseluruha skor 93,43 % dengan hasil ini pengembangan video pembelajaran dikategorikan sangat layak dikembangkan.

Bedasarkan hasil penilaian validasi video pembelajaran dengan ahli media dapat dinyatakan layak digunakan memperoleh skor rata – rata 95 % dengan kriteria "Sangat Valid" berdasarkan *grafis software* dalam media, materi / isi dan kualitas teknik yang dihasilkan dalam video pembelajaran. Dalam hasil proses penilaian media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan diproses belajar. Pada hasil validasi respon guru di SD 1 Lais terhadap video pembelajaran dapat dinyatakan layak digunakan memperoleh skor rata – rata 96 % dengan kriteria "Sangat Layak" digunakan dalam pembelajaran didalam kelas.

Pada hasil uji coba kepraktisan produk video pembelajaran dengan angket respon siswa pada skala kecil dengan melibatkan 15 siswa kelas 2 SD Negeri 1 Lais, dalam penggunaan video pembelajaran dapat memperoleh hasil skor rata – rata 93 % dengan kategori "Sangat Praktis" dalam aspek isi dan tujuan dengan kualitas teknik yang terdapat dalam produk. Bahwa produk video pembelajaran sudah layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Dilihat hasil dari uji coba skala besar terhadap video pembelajaran yang dilakukan pada uji coba skala besar yang melibatkan 18 siswa di kelas II SD Negeri 1 Lais. Dapat dilihat hasil presentase ketutasan belajar memperoleh skor rata – rata 87,7 % dengan kriteria efek potensial "Sangat Efektif" dalam penggunaan media video pembelajaran dalam proses belajar di kelas II SD.

Bedasarkan data yang di peroleh dari uji coba skala besar dalam penggunaan video pembelajaran dilihat dari hasil uji coba skala besar untuk mengetahui efek potensial

memperoleh skor nilai rata – rata yang di dapatkan 87,7 % dari hasil ketentuan nilai yang melebihi dari nilai KKM 75 dari 18 siswa terdapat 15 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 3 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Video pembelajaran sangat potensi digunakan untuk pembelajaran dikelas dan mudah dipahami siswa. Sejalan dengan penlitian yang terdahulu relavan yang dilakukan oleh Priyanto dkk (2020) menyatakan bahwa kelebihan video pembelajaran sebagai sumber belajar mudah dipahami dan memberikan penjelasan secara detail mengenai pembelajaran pada siswa di kelas II. Berdasarkan produk yang telah dihasilkan dari penelitian dan pengembangan berupa produk video pembelajaran hidup bersih dan sehat di kelas II pada tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 di SD Negeri 1 Lais. Dengan melalui revisi sesuai sarandan kritik dari ahli media dan materi untuk mengetahui uji kevalidan dan kepraktisannya nilai yang didapatkan dari keseluruhan validasi ahli 95,5% dengan kriteria potensi “Sangat Layak” setelah mengetahui kelayakan produk yang telah direvisi oleh ahli maka produk tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah dinyatakan valid maka video pembelajaran dapat dilakukan uji coba skala besar untuk mengetahui efek potensial yang didapatkan dari video pembelajaran dari hasil yang telah didapatkan dalam presentase ketuntasan belajar 87,7 % bahwa kriteria penggunaan media video pembelajaran “Sangat Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas II sekolah dasar. Dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sangatlah layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan di SD Negeri 1Lais pada kelas 2 dapat disimpulkan. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video pembelajaran hidup bersih dan sehat di kelas 2 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 di SD Negeri 1 Lais dalam proses pembelajaran.

Dengan hasil yang telah didapatkan, penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran hidup bersih dan sehat di kelas 2 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran ke 1 yang telah dikembangkan dan telah dilakukan tahapan validasi yang di lakukan 2 ahli yaitu media dan materi dengan keseluruhan nilai rata – rata 95,5% dikategorikan “Sangat Valid”. Dalam tingkat kepraktisan dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran kelas 2 SD 1 Lais memperoleh skor nilai 93% sehingga dikategorikan “Sangat Praktis”. Dalam efek potensial diperoleh dari hasil Posttest yang di dapatkan oleh siswa skor rata – rata 87,7 % sehingga dikategorikan “Sangat Efektif” dan layak digunakan dalam proses

pembelajaran di kelas 2

DAFTAR PUSTAKA

- Annetta, dkk. (2009). *Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. Computer & Education, 53(1), 74*
- Apri. (2018). Pengembangan media pembelajaran berupa video tematik kelas V SD. Skripsi. Yogyakarta : Universitas PGRI Madiun.
- Indah, et al. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video. Skripsi. Sumatera utara : UIN Sumatera Utara.
- Lamatenggo. (2013). Teori kinerja dan pengukurannya. Jakarta : PT Bumi Aksara, 222.
- Prasetya. (2015). Strategi belajar mengajar. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Rusydi. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video. Skripsi. Sumatera Utara :UIN Sumatera Utara..
- Sanaky. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. Yogyakarta : Kaubaka DiPantara, 22.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung :Alfabeta, 297.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, 407.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, 135.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, 409.