



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 6301-6310

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

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

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Muatan Matematika Tema 1 Sub Tema 1 Kelas III SD N 01 Sitiung

Ratnawati^{1✉}, Dian Estu Prasetyo², Kumala Danayanti³

Universitas dharmas indonesia

Email: 2003011045@undhari.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran Matematika. Maka dari itu peneliti tertarik mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang bisa membuat siswa bisa bermain sambil belajar. Yang mana media tersebut menggunakan media belajar video pembelajaran. Penelitian pada penulisan ini mengambil jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*, ADDIE memiliki langkah-langkah diantaranya yaitu *Analysis Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Jenis data yang digunakan data kualitatif dan kuantitatif. Pengembangan instrumen yang digunakan berupa instrumen analisis peserta didik, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan efektivitas. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran video pembelajaran Matematika tema 1 subtema 1 kelas III SDN 01 Sitiung . Dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media video pembelajaran pada muatan Matematika tema 1 subtema 1 dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dapat diuji cobakan di kelas III SDN 01 Sitiung. 2) Validasi media video pembelajaran pada muatan Matematika tema 1 sub tema 1 kelas III SDN 01 Sitiung di nilai oleh enam validator. Validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh presentase 82,52% dengan kategori sangat valid. 3) Praktikalitas yang dinilai oleh wali kelas dan sembilan peserta didik terhadap media video pembelajaran memperoleh presentase 91,92% dengan kategori sangat praktis. 4) Efektifitas dinilai dari hasil siswa. Hasil belajar siswa memperoleh presentasi 77,77% dengan kategori efektif.

Kata kunci: *Media, Video Pembelajaran, Matematika*

Abstract

This research aims to develop a learning media to raise students' enthusiasm in participating in the teaching and learning process or when conducting learning evaluations on Mathematics lesson content. Therefore, researchers are interested in developing an interesting learning media that can enable students to play while learning. Which media uses learning video learning media. The research in this writing takes the type of Research and Development (R&D) research, ADDIE has steps including Analysis Design, Development, Implementation and Evaluation. The type of data used is qualitative and quantitative data. Development of instruments used in the form of student analysis instruments, practicality instruments, and effectiveness instruments. Data collection techniques use interviews, observation and questionnaires. The data analysis technique uses validity, practicality and effectiveness analysis techniques. Based on the development that has been carried out on the learning media for Mathematics learning videos for theme 1, subtheme I, class III, SDN 01 Sstiung. It can be concluded as follows: 1) Development of learning video media on Mathematics theme 1 subtheme 1 using the ADDIE development model which can be tested in class III at SDN 01 Sitrung. 2) Validation of learning video media on Mathematics theme 1 sub theme 1 class III SDN 01 Sitiung assessed by six validators. Validation shows that the learning video media obtained a percentage of 82.52% in the very valid category. 3) The practicality assessed by the class teacher and nine students regarding learning video media obtained a percentage of 91.92% in the very practical category. 4) Effectiveness is assessed from student results. Student learning outcomes obtained a presentation of 77.77% in the effective category.

Keywords: *Media, Learning Videos, Mathematics*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama bagi kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan menjadi unsur dasar dalam peningkatan sumber daya manusia. Sumber daya manusia tumbuh dan berkembang sesuai dengan kemampuan menalar dan pola pemikiran individu dari pengalaman sendiri Darvita, E. (2022). Pendidikan mempunyai kaitan yang sangat erat dengan kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan yang berisi tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu Syaputra, A., Azwar, R., Efendi, N., & Prananda, G. (2024). Dalam kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik. Karakteristik pembelajaran tematik yaitu dalam kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga guru hanya bertugas sebagai fasilitator saja yakni memfasilitasi kegiatan pembelajaran para siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan siswa, memberikan ruang sepenuhnya kepada siswa agar bisa bebas berekspresi sesuai tema pelajaran, merangsang

keingintahuan para siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengomunikasikan pemahaman mereka.

Pembelajaran Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian menggunakan nalar dan kemampuan berpikir secara logika. Matematika berkaitan erat dengan pendidikan sebagai salah satu pendidikan sebagai mata pelajaran yang wajib pada setiap satuan pendidikan, baik dalam satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), maupun Sekolah Menengah Atas (SMA). Oleh karena itu, penguasaan terhadap Matematika mutlak diperlukan dan konsep Matematika harus dipahami sejak dini. Karena belajar Matematika merupakan suatu syarat yang cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya (Y. Anggraini, 2021).

Matematika dipandang sebagai cara bernalar karena memuat cara pembuktian yang sah, rumus-rumus atau aturan yang umum atau sifat penalaran matematika yang sistematis. Maka matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. "matematika adalah bahasa yang melambangkan serangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Lambang-lambang matematika bersifat "artifisial" yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya. Tanpa itu maka matematika hanya merupakan kumpulan rumus-rumus yang mati". Matematika berguna untuk melatih daya fikir seseorang, yang membuatnya kreatif dalam memecahkan masalah- masalah. Matematika secara tidak langsung menjadi tujuan dan bukan alat itu sendiri, karena cabang ilmu pengetahuan lain menggunakan dan juga tergantung terhadap matematika.

Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan. Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun bagi siswa. Melalui pemanfaatan teknologi, akan mampu membuat suasana belajar lebih efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Mengajar merupakan tugas utama seorang pendidik (guru, dosen, tutor, instruktur). Pendidik yang kreatif akan selalu menciptakan ide-ide dalam merancang sistem

pembelajaran baru yang mampu membuat peserta didik dapat mencapai tujuan belajarnya dengan penuh rasa puas. Untuk memperoleh sistem pembelajaran baru tersebut diperlukan metode penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran. Metode pengembangan sistem pembelajaran tidak jauh berbeda dengan metode pengembangan produk lainnya. Prosedur pengembangan lebih singkat karena produk yang dihasilkan tidak terlalu beresiko dan dampak sistem terbatas pada peserta didik yang menjadi sasaran.

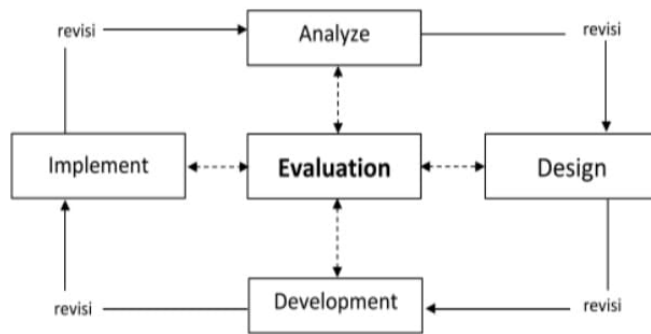
Video pembelajaran merupakan tayangan yang didalamnya memuat kombinasi antara gambar yang bergerak beserta suara. Video dapat dimanfaatkan didalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa. Menurut (Daryanto 2013:88) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial

Namun, ada salah satu yang jarang diterapkan pada kegiatan pembelajaran disekolah yaitu penggunaan media video pembelajaran salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika pada kelas III dimana pada kelas rendah, dimana media ini peneliti gunakan untuk melakukan penelitian sehingga dengan media ini siswa bisa menggunakan android dan alat elektronik lainnya untuk mengakses media dalam pembelajaran disekolah. Oleh sebab itu, penelitian ini lebih menjadi perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau R&D. Menurut (Hanafi, 2017) dalam bidang Pendidikan penelitian dan pengembangan atau R&D ialah metode yang digunakan untuk mengembangkan produk yang digunakan untuk pembelajaran. Pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Produk yang ditemukan bisa berupa model, pola, prosedur, sistem. Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran matematika, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), beberapa tahap Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).



Model *ADDIE* (Barokati & Annas, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan yaitu dengan melihat minimnya ketersediaan media-media pembelajaran pada muatan pembelajaran matematika pada saat melakukan proses belajar mengajar ataupun pada saat evaluasi pembelajaran di SDN 01 Sitiung.

Hasil analisis peserta didik di SDN 01 Sitiung kelas III diketahui peserta didik berjumlah 9 prang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik bahwa karakteristik peserta didik pada proses pembelajaran, yaitu peserta didik kelas rendah terutama pada kelas III memiliki usia rata-rata 8-9 tahun.

Tahap Rancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran video bagi peserta didik kelas III pada mata pelajaran Matematika, khususnya tema 1 subtema 1 mengenai materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah. Instrumen yang dirancang meliputi beberapa jenis lembar: Lembar Instrumen Validasi bertujuan untuk mengevaluasi validitas video pembelajaran dengan menilai aspek bahasa, desain media, dan kesesuaian materi; Lembar Instrumen Praktikalitas yang digunakan untuk menilai kepraktisan video melalui angket respon pendidik dan peserta didik, yang meliputi petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai; Lembar Instrumen Validasi dengan angket respon pendidik, yang diisi oleh wali kelas III, serta angket respon peserta didik setelah materi pembelajaran ditayangkan; dan Lembar Instrumen Efektivitas yang menilai efektivitas video berdasarkan tes hasil belajar peserta didik dan angket efektivitas. Data dari instrumen-instrumen ini akan digunakan untuk menilai kualitas dan kepraktisan media pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan tahap pengembangan adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada video pembelajaran mata pelajaran Matematika bagaimana mendapatkan semua kategori yang valid, praktis dan efektif. Sehingga layak untuk digunakan dalam proses

pembelajaran. Kesesuaian hasil produk video pembelajaran dengan penulisan, isi materi didalam video yang sesuai dengan KI, KD dan RPP. Video pembelajaran dikembangkan di SDN 01 Sitiung dengan jumlah peserta didik dikelas III sebanyak 9 orang. Berikut ini adalah penyajian data nilai validasi, praktikalitas, dan efektifitas video pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi media video pembelajaran

Data hasil validitas media pembelajaran video pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil validitas media video pembelajaran yang dilakukan oleh validator, berikut data hasil validitas media pembelajaran video pembelajaran.

Tabel 1 Hasil Data Validasi Video Pembelajaran

Validator	Aspek yang di Validasi	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
AD	Bahasa	$V = \frac{33}{35} \times 100\%$ $35V = 94\%$	Sangat valid
WS	Media	$V = \frac{28}{35} \times 100\%$ $V = 80\%$	Sangat valid
AH	Materi	$V = \frac{27}{25} \times 100\%$ $25V = 88\%$	Sangat valid
Rata rata		$V = 82,52\%$	Sangat valid

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat hasil uji validasi media video pembelajaran yang telah di validasi oleh satu validator dengan rincian sebagai berikut: validator materi ibuk Antik Estika Hader, M.Si di peroleh asil 88% sangat valid. Validator bahasa bapak Aprimadedi, M.Pd diperoleh hasil 94,28% valid, Validator media ibuk Wiwik Okta Susilawati, M.Pd di peroleh hasil 80% valid, dalam kategori sangat valid jadi media video pembelajaran ini sangat valid digunakan dalam pembelajaran.

Implementasi (*implementation*)

Setelah media pembelajaran video pembelajaran dinyatakan valid oleh validator (tim ahli), maka media pembelajaran video pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk media pembelajaran video pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba media video pembelajaran dilaksanakan di SDN 01 Sitiung dengan subjek penelitian kelas III dengan jumlah siswa sebanyak 9 siswa.

Data praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada pengembangan media pembelajaran video

pembelajaran muatan matematika ini berguna untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan mengisi angket respon pendidik dan angket respon peserta didik untuk mengetahui hasil kepraktisan media pembelajaran video pembelajaran pada muatan matematika.

Tabel 2 Data hasil Praktikalitas Respon Guru dan siswa

Praktisi	Hasil	Kategori
Guru Kelas III	92,5%	Sangat Praktis
Siswa Kelas III	91,357%	Sangat Praktis
Rata-rata	91,92%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa praktikalitas media video pembelajaran yang dilakukan oleh wali pendidik dengan hasil 92,5% di kategorikan sangat praktis. Dan praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik dengan hasil 91,35% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media video pembelajaran adalah 91,92% dikategorikan sangat praktis sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar. Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar kepraktisan.

Data Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan pada peserta didik kelas III dengan jumlah peserta didik 9 orang, uji efektifitas menggunakan soal tes materi Penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah, data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 3 Hasil Efektifitas Kategori Tuntas dan Tidak Tuntas

Responden	Kategori Tuntas	Kategori Tidak Tuntas
Siswa Kelas III	7	2
Rata-rata	$(7/9 \times 100)$ = 77,77%	$(2/9 \times 100)$ = 22,22%

Berdasarkan tabel 3 diatas efektifitas, diketahui data hasil belajar peserta didik memperoleh ketuntasan 77,77% dan peserta didik yang tidak tuntas 22,22% maka berdasarkan hasil tersebut media video pembelajaran memenuhi kategori efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa kelas III sekolah dasar muatan matematika. Efektivitas menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau semakin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini adalah tahap berakhir dalam model pengembangan ADDIE ini.

Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap hasil belajar yang dipelajari. Evaluasi dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap formatif dan tahap sumatif. Evaluasi tahap formatif dilakukan diakhir semester. Evaluasi sumatif mengukur mengukur kompetensi akhir atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi media video pembelajaran oleh enam validator yang terdiri dari tiga aspek yang dinilai, mencakup 7 pertanyaan, kemudian setelah di analisis keseluruhan dari aspek tersebut mempunyai skor 82,52% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran layak digunakan.

Hasil dari praktikalitas media video pembelajaran ini di peroleh dari hasil analisis angket respon pendidik dan peserta didik, guru wali kelas III. Berdasarkan dari penilaian praktis oleh wali kelas III (ibuk Nuzul Ikhwati), mendapat presentase 92,5% kategori sangat praktis, sedang kan hasil dari analisis angket respon peserta didik kelas III mendapat presentase 91,35% kategori sangat praktis maka hasil angket respon guru dan angket respon peserta didik 91,925% dengan kategori sangat praktis.

Dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon siswa tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sangat praktis dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media video pembelajaran untuk muatan matematika tema 1 subtema 1 di kelas III SDN 01 Sitiung Kabupaten Dharmasraya, dapat disimpulkan bahwa validitas pengembangan media video pembelajaran mencakup tiga aspek utama yaitu desain media, isi, dan bahasa, dengan hasil rata-rata persentase sebesar 82,52% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, sehingga video pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan oleh peserta didik. Selain itu, praktikalitas media video pembelajaran, yang dinilai melalui angket respon dari pendidik dan peserta didik, menunjukkan bahwa pendidik memberikan persentase 92,5% dan peserta didik 91,35%, keduanya dalam kategori sangat praktis, sehingga rata-rata praktikalitasnya mencapai 91,92%.

DAFTAR PUSTAKA

- (Anggrayni & Fransiska, 2023)Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., Belawati, A. P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2022). *Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka*. 1(3). <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Anggrayni, M., & Fransiska, D. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut PadaMata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Daryanto, (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali pers
- Darvita, E. (2022). Efforts to Improve Students' Creativity and Learning Outcomes through the Demonstration Method in Creative Dance Using Property at Grade IX G SMP Negeri 2 Pulau Punjung. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 1(2), 175-188.
- Haryati, S. (n.d.). *RESEARCH AND DEVELOPMENT (R & D) SEBAGAI SALAH SATU MODEL PENELITIAN*. 11-26.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28-37.
- Maryani, D. (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 6(2), 18-24..
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171-187.
- Rai, N., Pitriani, V., Ayu, I. G., Wahyuni, D., & Gunawan, I. K. P. (2021). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu*. 4(3), 515-532.
- Syaputra, A., Azwar, R., Efendi, N., & Prananda, G. (2024). Implementation of the Kurikulum Merdeka in Improving the Critical Thinking Ability of Class IV Students at SD Negeri 14 Belanti Barat. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(2), 724-730.