

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

R. Juniarti<sup>1</sup>, M. Idris<sup>2</sup>, D.B. Irawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

e-mail: rimajuniarti422@gmail.com<sup>1</sup>, idrismuhamad1970@gmail.com<sup>2</sup>, davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

*Research and Development (RnD)* merupakan metode yang digunakan dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, Disseminate). media *video pembelajaran* ini cocok digunakan dan dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan dalam pembelajaran pada hasil belajar IPS Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) IPS merupakan salah satu mata pelajaran terpadu di sekolah dasar yang menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Ilmu-ilmu sosial yang memegang peranan penting bagi peserta didik dalam kedudukannya dalam pergaulan di lingkungan keluarga, sekolah dan sosial. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar?. Subjek penelitian kelas V di SDN 03 Berkat. Model penelitian ini yaitu 4D dengan design big group posttest design. Hasil penelitian terlihat setelah dilakukan post test pada kelompok besar sehingga didapat hasil rata-rata nilai tes keseluruhan siswa sebesar 77% dengan kriteria valid. Hasil validasi ahli media validator I (RS) memperoleh skor 49 dari 65 dengan presentase sebesar 75% memiliki kriteria valid, hasil validasi ahli materi validator II (IS) memperoleh skor 60 dari 65 dengan presentase sebesar 92% memiliki kriteria sangat valid, hasil validasi ahli angket validator III (IAS) memperoleh skor 51 dari 55 dengan presentase 92% memiliki kriteria sangat valid. Kemudian dilakukan tahap Big Group terhadap 22 siswa memperoleh presentase angket respon siswa sebesar 98% dengan kategori sangat valid dan angket respon guru sebesar 85% dengan kriteria valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *Powtoon* pada pembelajaran IPS Kelas V sangat valid dan layak sehingga dapat dilakukan uji coba pada produk yang dihasilkan.

**Kata kunci:** IPS; Powtoon; Video Pembelajaran

### Abstract

*Research and Development (R&D)* is a method used with the 4D model (Define, Design, Development, Dissemination). This instructional video media is suitable and can be used as a solution to the problems in teaching and learning, specifically in the subject of Social Sciences (IPS). IPS is an integrated subject in elementary schools that connects with everyday life. Social sciences play an important role for students in their interactions within the family, school, and society. The aim of this study is to investigate the development of video-based instructional media using Powtoon for IPS teaching in fifth grade of elementary school. The research subjects were fifth-grade students at SDN 03 Berkat. This study follows the 4D model using a big group posttest design. The results showed that after conducting a posttest with a large group, the average test score for the students was 77%, indicating that the media is valid. The media expert validation yielded a score of 49 out of 65 with a percentage of 75%, indicating validity. The content expert validation resulted in a score of 60 out of 65 with a percentage of 92%, indicating high validity. The questionnaire expert validation obtained a score of 51 out of 55 with a percentage of 92%, indicating high validity. Furthermore, a big group test was conducted with 22 participants, and the student response questionnaire showed a 98% response rate, indicating high validity, while the teacher response questionnaire showed an 85% response rate, indicating validity. Therefore, it can be concluded that the video-based instructional media using Powtoon for IPS teaching in fifth grade is valid and appropriate, and further testing can be conducted on the produced product.

**Keywords :** Social Studies; Powtoon; Learning Video

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap individu bahkan pemerintah telah mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan. Menurut (Dora & Idris, 2019) Pendidikan merupakan sebuah cara yang bisa dilangsungkan manusia untuk mempunyai ilmu untuk hidup sebagai bekalnya untuk dimasa depan nanti dan mampu untuk mengalami masalah kehidupan sehari-har. Ki Hajar Dewantara (dalam (Setyowidodo et al., 2018) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan daya upaya dalam memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat memajukan kesempurnaan hidup.

Menurut Francis dalam (Pahrir et al., 2022) berpendapat Pendidikan merupakan cara yang bisa merubah prilaku serta membawa informasi ke dalam masyarakat. Pendidikan juga direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu kurikulum sangat penting bagi Pendidikan siswa. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Menurut Jembari (Setyowidodo et al., 2018) Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK. Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran harus mempunyai kualitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut (Irawan, 2020) peran seorang guru dalam proses pembelajaran masih sangat penting bahkan sampai saat ini masih dianggap sebagai profesi yang sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran formal. Seorang pendidik harus kreatif dan inovatif dalam proses belajar menjadi lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa, dengan membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Media pembelajaran sendiri memiliki macam-macam media seperti media audio, media visual, media audio visual, media serbaneka, gambar fotografi, peta dan globe.

Menurut AECT (Rahmawati et al., 2020), media adalah segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang di sampaikan oleh penyampai pesan dapat di terima dengan jelas oleh penerima pesan. Sekolah dasar biasanya lebih disediakan berbagai media pembelajaran, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi, dalam hal ini guru diharapkan dapat menggunakan teknologi yang ada untuk membantu proses pembelajaran kepada siswa. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat atau media pembelajaran yang di sediakan dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. (Pradana & Idris, 2019).

Menurut (Raihanati et al., 2020), Pelajaran IPS atau yang disebut ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu bidang studi yakni merupakan kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti Ilmu bumi, Ekonomi-Politik, Sejarah, Antropologi dan sebagainya. IPS merupakan bagian dari kurikulum yang mempunyai tanggung jawab untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. (Jannah et al., 2022). Dalam pembelajaran guru kurang dapat mengembangkan pembelajaran yang bersifat inovatif dan menarik (Pradana & Idris, 2019).

Menurut (Pradana & Idris, 2019) Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan. Karena di dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial banyak mengandung pesan-pesan abstrak, konsep-konsep abstrak, waktu kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demografi, nilai, peranan, permintaan atau kelengkapan, kenampakan alam, pembagaian waktu dan lainnya. Untuk itu, dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dibuat gambar, peta, lambang, grafik untuk mengkonkritkan

konsep yang abstrak sehingga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi. Video pembelajaran berbasis powtoon merupakan video pembelajaran berisi animasi atau kartun serta materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video pembelajaran yang menarik dan lucu ([www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)).

Menurut Faris (Alverina et al., 2019) "Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Powtoon merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Powtoon adalah salah satu media yang bisa digunakan guru agar bisa mengajar secara lebih kreatif dan inovatif.

Menurut (Wulandari et al., 2020) powtoon adalah software online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video yang disertai dengan animasi. Sedangkan menurut (Raihanati et al., 2020) "Penggunaan media Powtoon dapat memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian konsep pelajaran yang memerlukan visualisasi". (Novera et al., 2022) berpendapat bahwa "Powtoon merupakan salah satu jenis layanan online memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video". Adapun (Novera et al., 2022) menyatakan bahwa "salah satu media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu *powtoon*". Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD dengan mengembangkan media video pembelajaran berbasis powtoon. Media ini memiliki kelebihan mudah digunakan dan menarik minat siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik dengan menggunakan powtoon. Penggunaan media dalam pembelajaran penting untuk memicu kreativitas guru, memberikan motivasi kepada siswa, dan mempengaruhi proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan dalam penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar".

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Berkat karena peneliti menemukan permasalahan yang menarik belum pernah diteliti di sana. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD Negeri 03 Berkat tahun ajaran 2022/2023, dengan dua ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media. Objek penelitian adalah media video pembelajaran berbasis Powtoon pada pembelajaran IPS, khususnya materi Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan, di kelas V SD Negeri 03 Berkat.

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan (Research & Development) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk baru. Metode Research & Development digunakan dalam pembuatan produk tertentu dan pengujian keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan (Research & Development) ini juga memvalidasi produk baru yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sesuai dengan penjelasan (Busyaeri et al., 2016).

Desain penelitian ini merupakan pengembangan (*Research & Development*) yang dimana penelitian ini dapat mengembangkan dan menghasilkan suatu produk. Metode *Research & Development* merupakan metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan produk tertentu dan untuk pengujian keefektifan produk tersebut. Sedangkan (Yuliani, Banjarnahor, 2021) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan (*Research & Development*) merupakan suatu produk baru serta memvalidasikan produk yang tujuannya akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2007) bahwa terdiri dari tiga langkah yaitu (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Pada tahap pengembangan

media pembelajaran dimodifikasi menjadi 3D yang dimana hanya sampai tahap develop karena penelitian tidak bertujuan untuk menghitung penyebaran produk.

Tahap pendefinisian dalam pembelajaran melibatkan analisis hasil kegiatan pembelajaran, seperti analisis materi siswa dan tugas, untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah, termasuk analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap analisis awal, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk menganalisis masalah dalam proses pembelajaran di sekolah. Temuan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga minat belajar siswa rendah. Analisis peserta didik menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran, seperti video pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tahap berikutnya adalah analisis tugas, di mana materi pembelajaran yang akan diajarkan disusun sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada tahap analisis konsep, identifikasi kompetensi dasar dilakukan untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Setelah itu, tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal produk, di mana peneliti merancang media pembelajaran berbasis Powtoon untuk membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan produk sebenarnya, dalam hal ini video pembelajaran yang siap digunakan. Setelah produk selesai, tahap validasi dilakukan dengan melibatkan para ahli untuk menilai kelayakan dan kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan saran dari para ahli. Tahap terakhir adalah uji coba, di mana produk tersebut diuji kepada peserta didik untuk mendapatkan masukan dan memastikan bahwa media yang dibuat dapat dipahami dan efektif dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup beberapa metode, antara lain dokumentasi, angket, dan instrumen penilaian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kondisi sekolah, data peserta didik, serta dokumentasi foto selama penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis Powtoon pada pembelajaran IPS dengan tema peristiwa kebangsaan masa penjajahan. Angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk mengevaluasi kepraktisan video pembelajaran berbasis Powtoon pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan kelas V.

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengukur data yang akan diteliti. Instrumen validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan penilaian dan masukan terkait kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Lembar penilaian ahli media digunakan untuk menilai aspek visual dan tampilan media yang dibuat. Sementara lembar penilaian ahli materi digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran. Selain itu, angket respon siswa dan angket respon guru digunakan untuk mengumpulkan data tentang respons peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli. Hal ini bertujuan untuk mendukung kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik Analisis Data digunakan dalam penelitian ini untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis kevalidan dilakukan melalui penggunaan angket yang dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Skor rata-rata penilaian validitas kemudian dihitung menggunakan rumus untuk mendapatkan nilai validasi.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Validator

Skor	Kriteria validasi
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
21%-40%	Cukup Valid
0%-20%	Kurang Valid

Skor rata-rata penilaian dari validitasnya dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai validasi (NV)} = \frac{\text{Skor yang}}{\text{Skor sempurna}} \times 100\% \quad (1)$$

Setelah menghitung rata-rata masing validator menggunakan rumus persamaan dilihat dengan rata-rata kategori penilaian validitas. Berikut table rata-rata kategori penilaian validitas.

Tabel 2. Rata-rata kategori penilaian validitas

Persentase	Kategori
86-100	Sangat Valid
76-85	Valid
60-75	Cukup Valid
55-59	Kurang Valid
<54	Tidak Valid

Produk yang dikembangkan akan dinyatakan memiliki nilai valid yang baik, jika minimal kriteria kevalidan yang dicapai adalah valid.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 03 Berkat dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan mengikuti model 4D yang diadaptasi menjadi model 3D, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

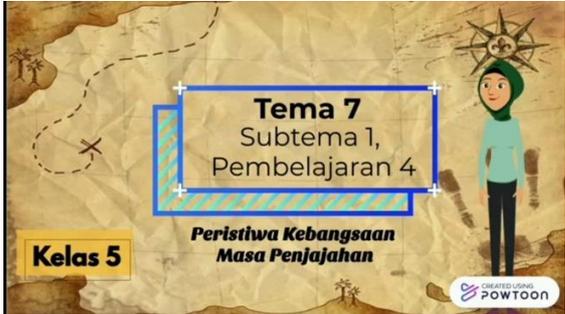
Analisis dilakukan pada siswa, materi pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V masih membutuhkan media yang menarik seperti video pembelajaran untuk memahami materi peristiwa masa penjajahan dengan lebih baik. Guru menggunakan metode pembelajaran yang cenderung pasif, sehingga siswa perlu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Analisis materi didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar, dengan fokus pada peristiwa masa penjajahan dan implikasinya. Tujuan pembelajaran ditetapkan agar siswa dapat memahami peristiwa sejarah secara runtut, kondisi kehidupan masyarakat pada masa pergerakan nasional, dan peristiwa seputar sumpah pemuda 1928.

Pada tahap perancangan, peneliti merancang desain media video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan. Desain ini akan memudahkan penyusunan keseluruhan media video pembelajaran.

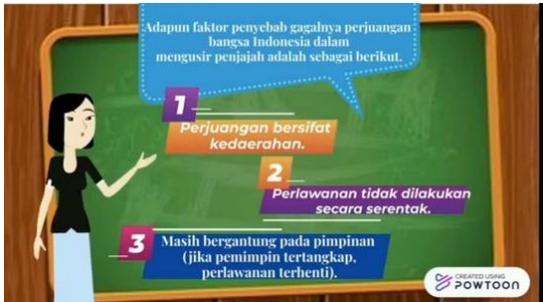
Tahap pengembangan melibatkan validasi produk media video pembelajaran oleh tim ahli, revisi produk, dan uji coba lapangan. Validator memberikan komentar dan saran untuk perbaikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik, tetapi masih perlu direvisi. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran validator. Berikut ini adalah tampilan desain media video pembelajaran yang akan direvisi sesuai dengan masukan dari validator.

Tabel 3. Komentar dan saran dari validator/*Prototype I*

Nama Validator	Komentar dan saran dari validator/ <i>Prototype I</i>	
Validator I (RS)	Sebaiknya bentuk/susunan dalam penulisan dibuat lebih menarik lagi	
		
	Lebih melengkapi dengan adanya pesan moral atau kesimpulan terkait materi.	
Validator II (ID)	Sebaiknya penampilan animasi disesuaikan dengan profesi.	
		
Validator III (IAS)	Instrument angket layak digunakan oleh peneliti	

Setelah peneliti melakukan revisi media video pembelajaran berdasarkan komentar dan saran dari ketiga validator, maka menghasilkan media video pembelajaran yang layak untuk di uji cobakan di lapangan. Berikut ini media video pembelajaran yang telah direvisi:

Tabel 4. Hasil Revisi Media Video Pembelajaran/*Prototype II*

Nama Validator	Hasil Revisi / <i>Prototype II</i>	Keputusan Validator
Validator I (RS)	Saran diterima, pada tulisan yang dibuat lebih menarik lagi.	Produk sudah sesuai dengan saran validator untuk diperbaiki atau direvisi.
		

Pada media video pembelajaran ini dilengkapi dengan kesimpulan dari materi terkait.



Validator II (IS) Saran diterima, menyesuaikan penampilan animasi dengan profesi.

Produk sudah direvisi sesuai saran validator untuk mengganti animasi dengan sesuai profesi.



Pada tahap validasi peneliti melibatkan 2 validator, yang merupakan dosen dari program studi PGSD Universitas PGRI Palembang dengan jenjang pendidikan Strata-2 yang sudah berkompeten di bidang media dan materi.

Adapun instrument angket validasi ahli media dan ahli materi :

Lembar validasi menggunakan kriteria penilaian :

- 5 = Sangat baik      3 = Cukup baik      1 = Sangat kurang baik  
 4 = Baik              2 = Kurang baik

Tabel 5. Hasil validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi pembelajaran		√			
2.	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran		√			
3.	Kualitas gambar pada video			√		
4.	Kualitas suara pada video		√			
5.	Kesesuaian musik atau lagu pengiring dalam video		√			
6.	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf		√			
7.	Tampilan animasi pada video pembelajaran			√		
8.	Tata letak teks pada video			√		
9.	Video pembelajaran mudah dioperasikan		√			
10.	Video pembelajaran mudah untuk diakses		√			
11.	Dapat mendukung pembelajaran		√			
12.	Keseimbangan gambar dan teks yang digunakan sesuai dengan pembelajaran		√			
13.	Materi pada media disusun secara sistematis		√			
	Jumlah Skor			49		
	Presentase (%)			75%		
	Kriteria			Valid		

Berdasarkan tabel di atas, hasil presentase diperoleh dalam penilaian validator terhadap penilaian kualitas media video pembelajaran mencakup aspek penilaian tampilan media dan penyajian materi serta penyajian angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil kevalidan validator I (RS) memperoleh skor 49 dari 65 dengan presentase sebesar 75% memiliki kriteria valid, validator II (IS) memperoleh skor 60 dari 65 dengan presentase sebesar 92% memiliki kriteria sangat valid, validator III (IAS) memperoleh skor 51 dari 55 dengan presentase 92%. memiliki kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dinyatakan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan.

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan model media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata, yaitu di kelas dan dalam kondisi yang sebenarnya. Tahap implementasi dilakukan pada kelas V. Untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang dikembangkan, tahap selanjutnya yaitu uji lapangan kelompok besar sebanyak 22 siswa. Waktu pelaksanaan pada tanggal 9 Juni 2023, kegiatan diawali dengan memberikan arahan kepada siswa mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen pengambilan data pada uji coba menggunakan angket respon siswa dan guru terhadap penggunaan media video pembelajaran. Pada tahap uji coba lapangan kelompok besar kegiatan siswa diawali dengan melihat media video pembelajaran dan mengikuti setiap arahan saat uji lapangan berlangsung. Dengan mendengar penjelasan di depan kelas materi peristiwa masa penjajahan pada setiap tampilan video pembelajaran yang dilihat, siswa melanjutkan untuk tanya jawab setelah penyampaian materi. Setelah itu, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal pertanyaan yang diberikan, diakhir pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran siswa diarahkan untuk mengisi angket respon siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran.

Proses pelaksanaan uji coba lapangan kelompok besar, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Uji Coba Kelompok Besar (*Big Group*)

Adapun aspek penilaian pada angket respon siswa terdiri dari penilaian materi dan tampilan media yang kedua penilaian tersebut meliputi kemudahan materi, manfaat bagi siswa, penggunaan bahasa yang tepat, kemenarikan media yang ditampilkan, penggunaan huruf, isi materi, kegunaan media dan kemenarikan warna animasi pada media video pembelajaran. Dari proses pembelajaran pada tahap uji lapangan kelompok besar (*Big Group*), adapun hasil dari angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase (%)	Kategori
1	A	40	80%	Valid
2	AOL	43	86%	Sangat Valid
3	AF	44	88%	Sangat Valid
4	AKD	50	100%	Sangat Valid
5	D	43	86%	Sangat Valid
6	DR	45	90%	Sangat Valid
7	ER	45	90%	Sangat Valid
8	FK	42	84%	Valid
9	HS	50	100%	Sangat Valid
10	I	44	88%	Sangat Valid
11	MS	42	84%	Valid
12	MV	43	86%	Sangat Valid
13	MRA	50	100%	Sangat Valid
14	NS	50	100%	Sangat Valid
15	PBW	45	90%	Sangat Valid
16	PS	50	100%	Sangat Valid
17	RPU	44	88%	Sangat Valid
18	RMP	43	86%	Sangat Valid
19	RP	44	88%	Sangat Valid
20	S	45	90%	Sangat Valid
21	SAA	45	90%	Sangat Valid
22	YPP	42	84%	Valid
Jumlah		989		
Presentase (%)		98%		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil rata-rata presentase keseluruhan angket respon siswa sebesar 98% yang menunjukkan kategori sangat praktis.

Pada tahap penilaian angket respon guru, peneliti melibatkan 8 guru SD Negeri 03 Berkat yang terdiri atas 7 guru perempuan dan 1 guru laki-laki, dengan jenjang pendidikan Strata-1. Berikut ini merupakan penilaian hasil angket respon guru:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

No.	Nama	Jumlah Skor	Presentase (%)	Kategori
1.	A	22	88%	Sangat Valid
2.	EH	22	88%	Sangat Valid
3.	EK	22	88%	Sangat Valid
4.	I	17	68%	Cukup Valid
5.	IH	21	84%	Valid
6.	K	22	88%	Sangat Valid
7.	R	23	92%	Sangat Valid
8.	WC	21	84%	Valid
Jumlah		170		
Presentase (%)		85%		Valid

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa hasil rata-rata presentase angket respon guru sebesar 85% hasil tersebut menunjukkan kategori sangat praktis, sehingga sudah sesuai dengan kriteria media yang dikembangkan.

Pada Tahap evaluasi ini adalah tahap evaluasi terhadap pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan peneliti mulai dari tahap analisis siswa, analisis materi, analisis tujuan pembelajaran. Selanjutnya mendesain produk yang akan dikembangkan sampai pada tahap *development* untuk mengembangkan media video pembelajaran dari desain sebelumnya, kemudian tahap *implementation* yang dilakukan peneliti untuk menerapkan

media video pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran, serta mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media video pembelajaran. Setelah itu dilakukan beberapa tahap revisi yang sesuai dengan saran dari validator, serta pengisian lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar angket respon guru, dan lembar tes soal. Maka peneliti melakukan analisis data untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media video pembelajaran tersebut.

Dari beberapa tahap yang telah dilakukan, peneliti memperoleh hasil pengembangan media video pembelajaran pada materi peristiwa masa penjajahan yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator dengan hasil kevalidan validator I (RS) memperoleh skor 49 dari 65 dengan presentase sebesar 75% memiliki kriteria valid, validator II (IS) memperoleh skor 60 dari 65 dengan presentase sebesar 92% memiliki kriteria sangat valid, validator III (IAS) memperoleh skor 51 dari 55 dengan presentase 92% memiliki kriteria sangat valid. Kemudian dilakukan tahap Big Group terhadap 22 siswa memperoleh presentase angket respon siswa sebesar 98% dengan kategori sangat valid dan angket respon guru sebesar 85% dengan kriteria valid, sehingga media video pembelajaran sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian, dilakukan tahap selanjutnya yaitu implementasi dengan tahap uji coba lapangan berbentuk Latihan dengan memberikan tes soal kepada siswa sehingga mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77% dengan kriteria valid digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap evaluasi ini, peneliti mengevaluasi media video pembelajaran mulai dari tahap analisis sampai tahap implementasi yang bertujuan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar dan memberikan pengalaman baru terhadap proses pembelajaran siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran materi peristiwa masa penjajahan kelas V sekolah dasar. Media video pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat menyajikan pesan-pesan pembelajaran dengan audio dan visual yang menarik.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan mendapat validasi dari para ahli. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan dengan mengumpulkan respon siswa dan guru melalui angket. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media video pembelajaran ini mendapatkan respon positif dari siswa dan guru, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan. Dalam tahap uji coba lapangan dengan kelompok besar, siswa menunjukkan antusiasme dan hasil tes pemahaman materi menunjukkan skor yang valid. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan. Berdasarkan tahap-tahap yang telah dilakukan, peneliti berhasil menghasilkan media video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media ini telah teruji melalui validasi oleh para ahli, uji coba lapangan, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, media video pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran materi peristiwa masa penjajahan kelas V di SD Negeri 03 Berkat.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian pengembangan media video pembelajaran mengenai peristiwa masa penjajahan kelas V SD, dapat disimpulkan bahwa media tersebut valid dan layak untuk diuji coba lapangan. Validator I (RS) memperoleh skor 75%, Validator II (IS) memperoleh skor 92%, dan Validator III (IAS) memperoleh skor 90%. Angket respon siswa dan guru juga menunjukkan nilai yang tinggi, yaitu rata-rata 98% dan 85%. Selain itu, pengembangan media video pembelajaran ini juga dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 77%. Dengan demikian, pengembangan media video pembelajaran ini telah terbukti valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran untuk berbagai pihak yang terlibat. Bagi sekolah, disarankan untuk memfasilitasi guru-guru agar dapat

menggunakan media video pembelajaran ini sebagai pendukung proses pembelajaran di kelas. Hal ini akan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi peristiwa masa penjajahan. Bagi guru, diharapkan agar dapat memanfaatkan produk media video pembelajaran ini dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Bagi siswa, disarankan untuk menggunakan media video pembelajaran ini sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan membantu dalam memahami materi peristiwa masa penjajahan. Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menyusun media video pembelajaran dengan sistematis agar lebih mudah digunakan oleh siswa dan dapat memberikan wawasan yang lebih luas terkait materi peristiwa masa penjajahan dalam kehidupan sehari-hari.

### Daftar Rujukan

- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(3), 266–272. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejpsd.v9i3.15785>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i1.2941>
- Irawan, D. B. (2020). Pengembangan Media Berbasis Komputer Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosialku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 188–197. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p188-197>
- Jannah, R., Karma, I. N., & Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Kelas V. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1930–1937. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.858>
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>
- Pahrir, Y. P., Idris, M., & Ramadhani, E. (2022). ANALISIS SUMBER PEMBELAJARAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 119–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.10716>
- Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 141–151. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/kalpataru.v5i2.4114>
- Rahmawati, E. Y., Nurrahmah, A., & Bhakti, Y. B. (2020). PKM menggiatkan literasi bahasa inggris dan sains di taman belajar masyarakat RUBIK (rumah belajar indonesia kreatif). *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 2(1), 395–400. <http://www.seminar.uad.ac.id/index.php/senimas/article/view/5148/1131>
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(2), 1–11. <https://www.jurnal-fai->

[uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/823/471](http://uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/823/471)

- Setyowidodo, I., Yulianto, D., & Handayani, A. D. (2018). Rumah Pintar Dalam Taman Belajar Masyarakat (Tbm) Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 110–115. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2810>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>