

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD

Lisa Oktarika¹, Nurrohmatul Amaliyah²
^{1,2}PGSD FKIP UHAMKA
[1lisaoktarika@uhamka.ac.id](mailto:lisaoktarika@uhamka.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to develop learning video media for social studies content on economic activities in grade IV elementary school. This research was conducted using the Research and Development method using the ADDIE model. This research resulted in a feasibility test and student responses to learning video media for social studies content on economic activities for class IV elementary school. This research was conducted at SDN Cantang Jaya class IV as many as 32 students. The data collection method in this research uses a questionnaire directed at media experts and material experts and in the form of questions created to obtain responses from students who are the subjects of this research. The results of validation by media experts got a percentage of 96% who got the "very worthy" category, then validation by material experts got a percentage of 100% who got the "very worthy" category, while the students' responses got a percentage of 93% in the "very worthy" category. Based on the assessment results obtained from the learning video media product for social studies content, economic activity material in grade IV elementary school can be declared "very suitable" for use.

Keywords: Development, Learning Videos, Social Sciences

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran muatan pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Penelitian ini menghasilkan uji kelayakan serta respon peserta didik terhadap media video pembelajaran muatan pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD. Penelitian ini dilakukan di SDN Cantang Jaya kelas IV sebanyak 32 peserta didik. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang diarahkan untuk ahli media dan ahli materi serta berupa pertanyaan yang dibuat untuk mendapatkan respon dari peserta didik yang merupakan subjek pada penelitian ini. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan persentase 96% yang mendapatkan kategori "sangat layak" kemudian validasi ahli materi mendapatkan persentase 100% yang mendapatkan kategori "sangat layak", sedangkan pada respon peserta didik mendapatkan persentase 93% kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil penilaian diperoleh dari produk media video pembelajaran pelajaran muatan IPS materi kegiatan ekonomi di SD kelas IV dapat dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Guru sangatlah berperan penting dalam dunia Pendidikan, seiring dengan perkembangan zaman pada saat ini kemajuan teknologi bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan sebuah inovasi baru dalam proses kegiatan pembelajaran. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam dunia Pendidikan, melalui sistem pendidikan yang berfokus pada media elektronik telah bermunculan di era saat ini. Kemajuan teknologi, guru harus mampu beradaptasi dan berinovasi dalam menggunakan teknologi sebagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu beralih dari pendekatan pembelajaran konvensional ke pendekatan pembelajaran berbasis teknologi (Kurniawan & Wonosobo, 2022). Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan mampu menghasilkan sistem pembelajaran yang berfokus pada teknologi khususnya media pembelajaran (Wisada et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk

mevisualkan fakta, ide, prinsip, atau produser tertentu agar terlihat lebih nyata. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik, dan meningkatkan perhatian peserta didik (Firmadani, 2020). Media pembelajaran merupakan satu elemen penting untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran (Puteri, 2023). Dengan mempertimbangkan materi pelajaran yang sulit dan kurangnya media pembelajaran inovatif, kebutuhan dan inovasi dalam pembelajaran salah satu solusi yang dapat dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran yang kreatif (Apriansyah, 2020).

Video pembelajaran adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur gerak, suara, gambar, teks, dan grafik interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya. Video pembelajaran interaktif juga dapat didefinisikan sebagai metode penceritaan berbasis audio visual (Biassari & Kharisma Eka Putri, 2021). Pemanfaatan video pembelajaran sebagai salah satu

media yang menarik karena menampilkan gambar serta suara yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang guru sampaikan melalui media video pembelajaran (Aliyyah et al., 2021).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk warga negara yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat berperan penting bagi jenjang sekolah dasar. Pada sekolah dasar, peserta didik diajarkan untuk memahami dan mempelajari hidup bersosial (Sahira et al., 2022). Dalam mata pelajaran IPS, peserta didik diajarkan tentang kehidupan masyarakat dan belajar tentang ekonomi, sejarah, sosiologi, dan geografi. Banyak peserta didik tidak tertarik dan bahkan kesulitan memahami materi pelajaran IPS, guru harus mampu menciptakan sistem belajar mengajar yang inovatif. Media yang efektif dan menarik seperti media video pembelajaran yang menampilkan gambar dan suara (Fatihah & Aryanto, 2022).

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran materi kegiatan

ekonomi muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN Cantang Jaya subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas IV sebanyak 32 peserta didik. Metode yang digunakan merupakan *Research and Development (R&D)*. Menggunakan model ADDIE yang dirancang melalui 5 tahapan 1. *Analyze* , 2. *Design* , 3. *Development* , 4. *Implementation* , 5. *Evaluation*.

Keistimewaan dari model pengembangan ADDIE yaitu langkah-langkah kerja yang efisien, seperti meningkatkan data sebelumnya untuk menghasilkan media berkualitas tinggi. Selain itu, langkah-langkah pengembangan model ADDIE terbilang sederhana dibandingkan model pengembangan lainnya, dapat mudah dipahami dan digunakan. Ini dilakukan untuk membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran dan menguji kelayakan produk yang telah dikembangkan (Kusnulyaningsih et al., 2022).

Tahapan analisis pengumpulan data dilakukan penilaian produk oleh dua validator ahli media dan ahli materi serta penilaian terhadap

respon peserta didik terhadap media video pembelajaran pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD dengan menggunakan skala likert penilaian berbentuk checklist dengan ukuran 5.

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket

Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Kurang Layak
0%-25%	Tidak Layak

Teknik penilaian data dilakukan dengan teknik penilaian persentase menggunakan rumus dibawah ini (Widiastika et al., 2020) :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase

R = Banyaknya nilai

SM = Angka Persentase

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran pada pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dikembangkan melalui 5 tahapan

menggunakan model ADDIE *Analysis* (Analisis), *Design* (Merancang), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

1. Analysis (Analisis)

Tahapan dilakukan kegiatan menganalisis permasalahan yang terjadi terhadap peserta didik saat proses pembelajaran. Selanjutnya menganalisis pentingnya melakukan pengembangan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Setelah menganalisis peneliti ingin melakukan pengembangan media video pembelajaran pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV SD.

2. Design (Rancangan)

Pada tahap rancangan dilakukan kegiatan untuk merancang konsep sebuah produk yang ingin dikembangkan, mengambil informasi terkait materi pembelajaran yang ingin disampaikan melalui media video pembelajaran mengambil dari beberapa sumber serta buku siswa lalu melakukan penyusunan instrumen penilaian untuk melakukan validasi.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan menciptakan produk media video

pembelajaran. Perancangan dimulai dengan membuat tampilan awal dan mengumpulkan informasi terkait materi yang akan ditampilkan, pemilihan gambar serta font. Berikut tampilan produk media video pembelajaran yang sudah dikembangkan.

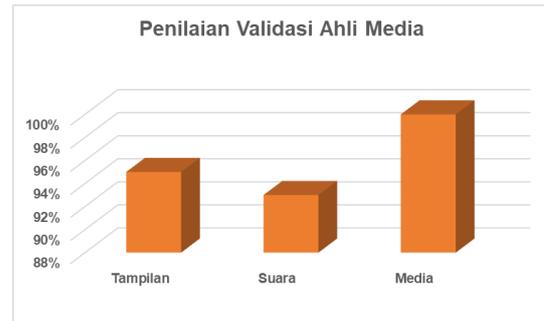


Gambar 1. Tampilan Awal



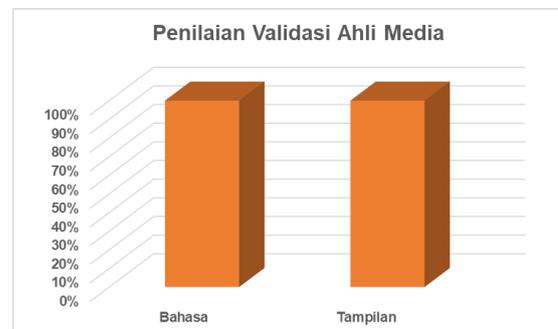
Gambar 2. 3 Kegiatan Ekonomi

Setelah pengembangan produk selesai. Uji validasi dilakukan oleh dua validator ahli media dan ahli materi serta respon peserta didik dengan menggunakan angket penilaian. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan respon peserta didik.



Grafik 1. Penilaian Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media meliputi tiga aspek yang dinilai pada media video pembelajaran dengan perolehan persentase 96% mendapatkan kategori “sangat layak” untuk digunakan.

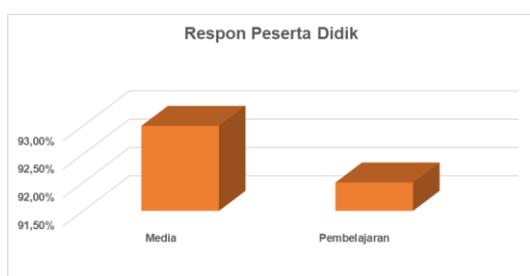


Grafik 2. Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh guru kelas IV selaku ahli materi yang meliputi dua aspek yang dinilai pada media video pembelajaran dengan perolehan persentase 100% mendapatkan kategori “sangat layak” untuk digunakan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahapan implementasi dilakukan kegiatan uji coba produk kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kelayakan produk yang telah dikembangkan menjadi media video pembelajaran materi kegiatan ekonomi pelajaran IPS siswa kelas IV. Dibawah ini merupakan hasil penilaian dari respon peserta didik:



Uji coba dilakukan di kelas IV SDN Cantang Jaya dengan responden sebanyak 32 peserta didik yang meliputi dua aspek penilaian mendapatkan persentase 93% mendapatkan kategori “sangat layak” untuk digunakan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi merupakan tahapan terakhir pengembangan model ADDIE. Pada tahapan ini dilakukan perbaikan terhadap produk yang dihasilkan hal ini dilakukan sesuai dengan masukan para ahli.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap media video pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi pelajaran IPS kelas IV SD yang dikembangkan menggunakan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Mendapatkan hasil penilaian oleh dua validator, ahli media mendapatkan persentase 96% kategori “sangat layak” dan ahli materi mendapatkan persentase 100% kategori “sangat layak” serta respon dari peserta didik kelas IV SD sebanyak 32 peserta didik mendapatkan persentase 93% kategori “sangat layak”. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media video pembelajaran materi kegiatan ekonomi pelajaran IPS kelas IV SD layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–72.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan

- Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Biassari, I., & Kharisma Eka Putri. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 71.
- Fatihah, A. M., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Pop Up Book Pembelajaran Ips Materi Jenis Kegiatan Ekonomi Untuk Kelas Iv Sdn Ketintang 1 Surabaya. *Barik*, 3(2), 66–77. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/45893>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Kurniawan, T., & Wonosobo, K. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8, 97–108. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.2117>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
- <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Puteri, A. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Pembelajaran 3. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(September), 3405–3416.
- Sahira, S., Rejeki, R., Jannah, M., Gustari, R., Nasution, Y. A., Windari, S., & Reski, S. M. (2022). Implementasi Pembelajaran Ips Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>