

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS KONTEKSTUAL MATERI  
SUMBER ENERGI UNTUK SISWA KELAS IV SDN 013 TELUK PIYAI**

Nurmala Sari<sup>1</sup>, Laili Rahmi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD FKIP Universitas Islam Riau

[1nurmalasari03032000@gmail.com](mailto:nurmalasari03032000@gmail.com), [2rahmi\\_emybio@edu.uir.ac.id](mailto:rahmi_emybio@edu.uir.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research aims to develop contextual-based video media as a means of learning energy source material for class IV students at SDN 013 Teluk Piyai. The media development method involves the stages of needs analysis, content design, production and evaluation of video media. The research subjects consisted of 10 class IV students who received learning using video media. The research results show that contextual-based video media is effective in increasing students' understanding of energy sources material. Students' comprehension scores increased significantly after using the video media. The implication of the research is that contextual-based video media can be an effective alternative in improving student learning regarding energy sources, especially for class IV students at SDN 013 Teluk Piyai.*

*Keywords: Learning Media, Video Media, Contextual*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video berbasis kontekstual sebagai sarana pembelajaran materi sumber energi bagi siswa kelas IV di SDN 013 Teluk Piyai. Metode pengembangan media melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan konten, produksi, dan evaluasi media video. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas IV yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media video tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video berbasis kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sumber energi. Skor pemahaman siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media video tersebut. Implikasi dari penelitian adalah media video berbasis kontekstual dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pembelajaran siswa terhadap materi sumber energi, khususnya bagi siswa kelas IV SDN 013 Teluk Piyai.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Video, Kontekstual

## **A. Pendahuluan**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam, 2015:2). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan siswa, karena itu media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam proses belajar siswa dan melalui media siswa dapat terlibat aktif sehingga termotivasi untuk belajar (Fadhli, 2015:3).

Media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor (Putra dkk, 2017:1). Sejalan dengan (Fadhillah & Elfi, A, 2022:340) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah

sebuah media yang merupakan gabungandari audio dan visual yang berisikan pembelajaran dan menggunakan sebuah alat untuk menampilkannya.

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antar pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat menurut Nurhadi (dalam Panji Setiawan, 2019:241). Dengan menghubungkan apa yang siswa pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan untuk memahami konsep-konsep akademis tentunya sangat berguna bagi kehidupan mereka dimasa datang.

Media audio visual merupakan salah satu bentuk improvisasi multimedia yang digunakan secara luas dalam dunia pendidikan pada berbagai tingkatan. Guru harus mau berinovasi dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. salah satu media

yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berupa video. video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa Heo dkk (dalam Agung et al., 2021:347). Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta visual. Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan. Video pembelajaran termasuk media audio visual menurut Ardipal (dalam Fitri, 2021:6331).

Menurut Susanti (2018:390) jika guru tidak menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pembelajaran. Maka dari itu guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang dibutuhkan dalam pelajaran antara lain menguasai materi, memiliki media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D).

Menurut (Sugiyono, 2016 : 407) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* merupakan suatu proses atau langkahlangkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran video berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA. Prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari Nyoman dan tahap model penelitian ADDIE sebagai berikut:

#### **1) Tahap Analysis**

Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur.

#### **2) Tahap Design**

Tahap *design* merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut.

#### **3) Tahap Development**

pengembangan produk ini meliputi penyiapan materi pelajaran menggunakan media video

pembelajaran IPA, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi pembelajaran.

#### 4) Implementasi

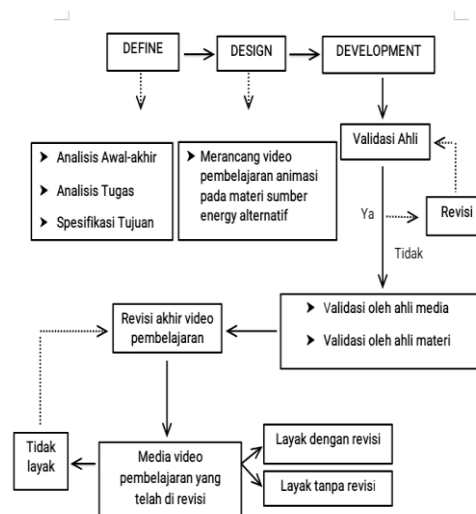
uji coba awal dengan menyerahkan ke validator untuk menilai dan memberikan penilaian dengan menggunakan instrumen penilaian yang berbeda dari aspek media pembelajaran dan aspek materi, yang digunakan pada media video pembelajaran IPA. Peneliti mengambil 6 validator tujuannya adalah untuk mendapatkan evaluasi kualitatif dari produk yang dikembangkan.

#### 5) Evaluation

revisi produk media video pembelajaran IPA dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari enam validator tersebut.

### 2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan mengembangkan suatu produk yaitu media video berbasis kontekstual, untuk mengembangkan media video berbasis kontekstual ada tahap-tahap yang harus dilalui agar media video berbasis kontekstual ini layak digunakan untuk peserta didik kelas IV, adapun prosedur penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan Model 4D

Sumber : dimodifikasi dari Eka Novitasari (2022)

#### 1) Tahap Define

a. Analisis guru munculnya yang dihadapi dalam proses pembelajaran masalah yang muncul yaitu guru hanya menggunakan media gambar saat menyampaikan materi pembelajaran

b. Analisis peserta Didik menganalisis karakteristik peserta didik berdasarkan pengetahuan, keterampilan dan perkembangannya.

c. Analisis materi untuk mengidentifikasi bagian utama materi. Sehingga analisis ini dapat dijadikan dasar untuk menyusun rumusan tujuan dari pembelajaran yang akan dikembangkan.

d. Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan

untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

## 2) Tahap Desain

- a. Pemilihan format peneliti merumuskan format media yang akan digunakan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran peneliti mengkaji dan memilih format sesuai dengan kurikulum merdeka. pemilihan format pengembangan media yang dipilih dapat merincikan media pembelajaran yang berisikan gambar tulisan, suara, animasi, dan materi yang diajarkan.
- b. Desain Media Awal Pada tahap ini penulis akan membuat video animasi tentang materi sumber energi sesuai dengan beberapa referensi yang relevan.

## 3) Tahap Development

- a. Pembuatan story board media pembelajaran berbasis powtoon.
- b. Pembuatan layout tampilan media.
- c. Penulisan materi

## 4) Tahap Ivalidasi

- a. Validasi rancangan pengembangan perangkat pembelajaran dengan media video pembelajaran yang telah disusun pada tahap perancangan akan dilakukan penilaian atau divaliditas oleh para ahli (validator).
- b. Revisi prototype media yang sudah dibuat dan sudah di validasi oleh para ahli akan di reivisi sehingga menjadi perangkat pembelajaran yang lebih baik lagi.
- c. Media final media final adalah output dari peineelitian yaitu untuk meinghasilkan meidia video pembelajaran berbasis kontekstual dalam materi sumber energi yang teruji validitas. Media yang dihasilkan berupa video pembelajaran berbasis konteikstual.

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi sumber energi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar 013 Teluk Piyai. Untuk mengembangkan media video

pembelajaran, peneliti menggunakan tahapan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation* yang dimodifikasi oleh peneliti sehingga tahapan pengembangan media video pembelajaran berbasis kontekstual ini ada tiga tahapan, adapun langkahnya sebagai berikut:

#### 1) Analisis

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, guru, lingkungan belajar, dan materi, diperoleh hasil analisis kebutuhan yang dapat dijadikan contoh pembuatan media video pembelajaran berbasis kontekstual.

#### 2) Desain

Tahap ini merupakan tahapan kedua yang dilakukan peneliti. pada tahap ini dilakukan proses menentukan kegiatan desain media pembelajaran serta menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan kedalam media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa media pembelajaran video berbasis kontekstual.

#### 3) Development

Untuk memvalidasi produknya, peneliti mengundang sejumlah pakar yang berpengalaman luas untuk

mengevaluasi konten video yang ia hasilkan. Pada tabel 4.3, peneliti meminta evaluasi dari dua ahli desain, dua ahli materi, dan dua ahli bahasa.

**Tabel 1 Nama Validasi Ahli**

No	Ahli	Nama Validasi
1	desain	1) Bapak Ivan Taufiq, M.I. Kom
		2) Ibu Marlina Panjaitan, S.Pd., M.Pd
2	Materi	3) Bapak Edi Noviana, S.Pd., M.Pd
		4) Ibu Yatimah, S.Pd
3	Bahasa	5) Bapak Latif, S.Pd., M.Pd
		6) Ibu Aminah, S.Pd

#### 4) Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan produk media video pembelajaran untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Hasil uji kepraktisan ini didapat dari hasil respon siswa pada uji coba lapangan kecil. Berikut ini penjabaran hasil respon siswa secara lengkap. Angket respon siswa menggunakan satu uji coba yaitu angket respon siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap media video pembelajaran

yang telah dikembangkan. hasil angket respon siswa ini berupa jawaban dari skala 1-4, kritik dan saran yang diberikan siswa buat pengembangan lebih lanjut terhadap produk media video pembelajaran. Jumlah subjek yang digunakan dalam uji coba kecil respon siswa ini adalah 10 orang siswa kelas Sekolah Dasar 013 Teluk Piyai.

## 2. Pembahasan Penelitian

Penelitian pengembangan adalah kategori yang termasuk dalam kategori pekerjaan para peneliti. Penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2016:407) adalah suatu jenis metodologi penelitian yang digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan produk tertentu. Luaran penelitian ini adalah konten video pembelajaran untuk kelas IV SD tentang sumber energi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan bahan pembelajaran yang sah dan layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Pada tahap pengembangan ini, peneliti mengembangkan media video berbasis kontekstual lanjutan dari tahap sebelumnya, setelah media video dibuat peneliti melakukan uji validasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Huda

panggabean dan Danis (2020 :65) tahap developmen merupakan teknik untuk menvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Dengan validasi yang dilakukan peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan dalam media video serta saran perbaikan dari validator yang dapat peneliti gunakan untuk menghasilkan media pembelajaran video yang lebih baik. Media video berbasis kontekstual divalidasi oleh 6 validator. Validator ahli materi yaitu Ibu Yatimah, S.Pd (Guru SDN 013 Teluk Piyai) dan Bapak Edi Noviana, S.Pd., M.Pd (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNRI) yang memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar validasi. Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian materi.

Pada validasi pertama memperoleh persentase 84,7% dengan kategori Sangat Valid. Ahli materi memberikan saran terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli materi dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase 94% dengan kategori sangat valid pada materi sumber energi. Berdasarkan hasil

validasi kedua maka media video berbasis kontekstual dikatakan layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya ahli bahasa yang menilai aspek kebahasaan dari media video. Validator bahasa yaitu Ibu Aminah, S.Pd (guru di SDN 013 Teluk Piyai) dan Bapak Latif, S.Pd.,M.Pd (Dosen FKIP UIR). Validasi ini dilakukan 2 kali pengujian bahasa. Pada validasi pertama di materi sumber energi memperoleh persentase 81% dengan kategori Sangat Valid. Ahli bahasa memberikan saran terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli bahasa dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase 94% dengan kategori sangat valid pada media video. Dari hasil penilaian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa yang digunakan dalam media video ini sudah tepat dan mudah dipahami oleh siswa SD.

Selanjutnya validator ahli media yaitu Ibu Marlina Panjaitan, S.Pd., M.Pd (Guru SDN 013 Teluk Piyai) dan Bapak Ivan Taufiq, M.I.Kom (Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau) yang

memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar validasi. Validasi ini dilakukan dua kali pengujian media. Pada validasi pertama memperoleh persentase 81% dengan kategori valid. Ahli media memberikan saran terhadap kekurangan dari produk. Peneliti memperbaiki media tersebut sesuai dengan saran dari ahli media dan melakukan validasi kedua yang mendapat persentase 96,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian dari validasi kedua maka media video berbasis kontekstual dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan kajian reaksi/respon peserta didik pada uji coba lapangan kelompok kecil, maka ditentukan respon produk. Skor persentase pada siswa sebesar 90,5% dicapai pada kategori sangat tinggi pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 10 orang siswa kelas IV SDN 013 Teluk Piyai. Hasilnya, media video materi sumber energi sangat baik untuk digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran pada materi sumber energi. Siswa merespon dengan sangat positif terkait media



video pembelajaran berbasis kontekstual yang peneliti tampilkan, sepuluh siswa tersebut berkomentar bahwasanya video tersebut sangat menarik dan membuat mereka paham tentang materi sumber energi. Selain itu, menurut mereka video tersebut membuat mereka semangat melihat nya banyak animasi bergerak yang membuat tampilan video semakin bagus.

Hal ini sesuai dengan pendapat Octavyanti et al (2021:70) yang menyatakan bahwa materi video pembelajaran berorientasi kontekstual layak digunakan di kelas karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Karena video pembelajaran dengan pendekatan kontekstual dilengkapi teks, visual, dan animasi yang dapat menarik minat siswa dan memacu mereka untuk belajar, sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi dengan lebih mudah. didukung oleh penelitian oleh Oktavia et al. (2020:428) yang menjelaskan bagaimana manfaat dan fitur media pembelajaran video memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran.

Hal ini sejalan dengan temuan Rahmi et al. (2023: 421), yang menyatakan bahwa konten video pembelajaran untuk siswa sekolah dasar merupakan media tambahan yang mencoba meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan berbagai media dan meningkatkan semangat siswa untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang produktif. Selain itu, dengan mencermati fenomena yang disajikan, video animasi membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya selain menampilkan fenomena secara utuh.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan ialah media video pembelajaran pada materi sumber energi. Untuk membuat media video pembelajaran ini membutuhkan bantuan program aplikasi yaitu *powtoon dan kinemaster*. video yang dikembangkan harus melalui tahapan validasi yang meliputi enam orang ahli yang terdiri dari dua ahli materi, dua ahli desain, dan dua orang ahli bahasa serta melalui

tahapan uji praktikalitas dengan melakukan uji coba kelompok kecil. Kualitas media video pembelajaran ini telah mencapai standar kelayakan pembelajaran dari hasil penilaian dari ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa serta telah mencapai kepraktisan dalam pembelajaran dari hasil respon siswa.

2. Validitas media video pembelajaran pada materi sumber energi memperoleh kategori valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, ahli materi dan ahli bahasa yang memperoleh skor rata-rata sebesar 93%.

3. Media video pembelajaran yang dikembangkan telah diumumkan dapat digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Hal ini ditinjau berdasarkan hasil uji coba kepraktisan, dimana video pembelajaran memenuhi kriteria sangat tinggi, berdasarkan hasil respon siswa terhadap media video pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Adam. (2017). *Peranan Media Pembelajaran Dalam*

*Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.* 1–21.

Fitri, F. (2021). *Jurnal basicedu.* 5(6), 6330–6338.

Huda Panggabean, Nurul & Danis Amir. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains.* Medan: Yayasan Kita Menulis.

Agung, W., Pamungkas, D., & Koeswanti, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 4, 346–354.

Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD.* *Jurnal Edutech Undiksha,* 9(1), 66–74.

Oktavia, et al. (2020). *Perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media video pembelajaran dengan powerpoint berbasis contextual teaching and learning di SMA.* *Pillar of Physics Education,* 13(2), 153–163.

Panji Setiawan, I. D. N. S. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan HASIL BELAJAR MATEMATIKA Panji Setiawan , I Dewa Nyoman Sudana Jurusan PPG PGSD Prajabatan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja , Indonesia.* 2(3), 238–247.

Putra. (2017). Bab II Konsep Media Video Pembelajaran. 42–54.

Rahmi, et al. (2023). Pendampingan Mendesain Video Pembelajaran Inovatif Bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Empat Balai Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar. *Communnity Development Journal*, 4(1), 418–422.

Fadhillah, & Efi, A. (2022). *Pengembangan media belajar peserta didik menggunakan video pada pembelajaran batik tulis di sekolah*. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 337–342.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.