

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI RENDERFOREST PADA MATERI PENTINGNYA AIR BAGI TUBUH MANUSIA

Mila Anisah¹, Yuyun Elizabeth Patras², Nurlinda Safitri³
¹²³PGSD FKIP Universitas Pakuan
milaanisah20@gmail.com

ABSTRACT

This research method uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research involves one lecturer each, a media expert and a language expert. The subjects in this research were class IV students at SD Negeri Parung Tanjung 02 Bogor Regency for the 2023/2024 academic year with a total of 21 students. From the research results it can be concluded that learning videos using the Renderforest application are very suitable for use in learning. This is based on the results of the validation carried out by the validator. The final validation results were obtained by media experts at 92%, language experts at 100%, material experts at 96% which are included in the "Very Eligible" criteria and based on student response questionnaires with an average of 91 % and the teacher obtained a result of 96%, both of which are classified as "Very Good" criteria applied in learning

Keywords: *Learning Video, Renderforest, The Importance of Water for the Human Body*

ABSTRAK

Metode penelitian ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Anaysis, Design, Development, Implementation, evaluation)* penelitian ini melibatkan masing – masing satu orang dosen ahli media, ahli bahasa. Subyek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Negeri Parung Tanjung 02 Kabupaten Bogor tahun akademik 2023/2024 dengan jumlah 21 peserta didik. dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator diperoleh hasil akhir validasi ahli media sebesar 92%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi sebesar 96% yang termasuk pada kriteria “Sangat Layak” serta berdasarkan kuesioner respon peserta didik dengan jumlah rata – rata 91% dan guru memperoleh hasil sebesar 96% yang ke duanya tergolong kriteria “Sangat Baik” diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Video Pembelajaran, *Renderforest*, Pentingnya Air Bagi Tubuh Manusia

A. Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai

dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media

pembelajaran menggunakan video dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik, teknik video pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan minat belajar dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran secara audio dan juga visual. Dwi Putra et al., (2023:129)

Salah satu aplikasi di industri teknologi adalah *renderforest*. *Renderforest* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk berbagai tujuan tertentu, seperti salah satunya adalah menawarkan layanan produksi video gratis yang dapat diakses secara online. Aplikasi ini dapat membuat presentasi, intro, tayangan *slide*, dan banyak lagi. Nur Aeni et al., (2022:280) *Renderforest* adalah solusi terbaik untuk membuat media pembelajaran berbasis video dengan banyak *template* yang tersedia di perangkat lunak ini, termasuk Logo *Reveal*, *Flip Slideshow*, Promosi Cerita, Promosi Aplikasi, *Visualizer Musik*, dan klip video animasi. Harahap et al., (2023:19) Azrel Apriliansyah & Kusumawati, (2022:33) menjelaskan bahwa media *Renderforest* yang disajikan oleh guru

kepada Peserta didik merupakan penunjang utama dalam proses pendidikan yang bermutu.

Pada kurikulum merdeka pembelajaran pembelajaran di bab 8 Bahasa Indonesia memuat materi terkait Pentingnya Air bagi tubuh kita. Pada materi tersebut Nukman et al., (2021:198) menjelaskan bahwa tubuh manusia sangat membutuhkan asupan air putih. Selain karena sebagian besar tubuh manusia terdiri atas air, konsumsi air putih dibutuhkan agar organ tubuh bisa bekerja maksimal. Kebutuhan cairan seseorang mungkin akan berbeda dengan orang lain, tergantung pada kondisi tubuh, aktivitas yang dilakukan, hingga kondisi cuaca.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri Parung Tanjung 02 diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas belum menggunakan media pembelajaran berbasis digital karena beberapa guru hanya mengandalkan media cetak seperti buku paket. Efektivitas pembelajaran menjadi kurang baik karena banyak peserta didik yang tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini yang menyebabkan

peserta didik merasa bosan, turunnya ketertarikan dalam kegiatan belajar, dan kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru ketika dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development (R&D)*, Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah kegiatan penelitian yang dimulai dengan penelitian dan kemudian berkembang menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengguna melalui produk digital yang mereka gunakan setiap hari. Produk yang di hasilkan telah melewati uji validasi media, bahasa dan juga materi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan ini disajikan peneliti melalui pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, angket, dan

dokumentasi. Validasi ahli dilakukan dengan memberikan video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* kepada 3 validator yang telah ahli dalam bidangnya yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil dari validasi digunakan sebagai acuan revisi perbaikan. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran pada aplikasi *renderforst* di lakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik di kelas IV dengan jumlah 21 dan juga 1 guru wali kelas pada SD Negeri Parung Tanjung Kabupaten Bogor. Ketiga validator, angket repon peserta didik dan juga guru memberikan penilaian terhadap produk video pembelajaran *renderforest* yang menggunakan skala penilaian 5 = sangat baik, 4 = baik 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = kurang sekali pada 10 pertanyaan. Berikut ini adalah hasil dan validasi produk yang dil akukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Validasi ahli dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan video pembelajaran *renderforest* pada materi pentingnya air bagi tubuh manusia. Peneliti mempersiapkan lembar validasi ahli media yang akan disi oleh validator dengan jumlah

pertanyaan sebanyak 10 soal. Setelah itu menghitung seberapa besar persentase yang diperoleh. Validator memberikan penilaian terhadap video pembelajaran *renderforest* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 1 Validasi Pertama Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli materi

Validator		
<i>Validasi Media</i>	<i>Validasi Bahasa</i>	<i>Validasi Materi</i>
33	27	30
66%	54%	60%

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 66% Presentase yang diperoleh ahli media memiliki kriteria “cukup layak” digunakan, serta ahli Bahasa memiliki presentase 54% dengan kriteria “cukup layak” kemudian ahli materi diperoleh presentase sebesar 60% dengan kriteria “cukup layak” dan perlu adanya revisi. Oleh karena itu video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* cukup layak namun perlu adanya revisi.

Tabel 2 Validasi Kedua Ahli Media, Ahli Bahasa dan Ahli materi

Validator		
<i>Validasi Media</i>	<i>Validasi Bahasa</i>	<i>Validasi Materi</i>
46	50	48

92%	100%	96%
-----	------	-----

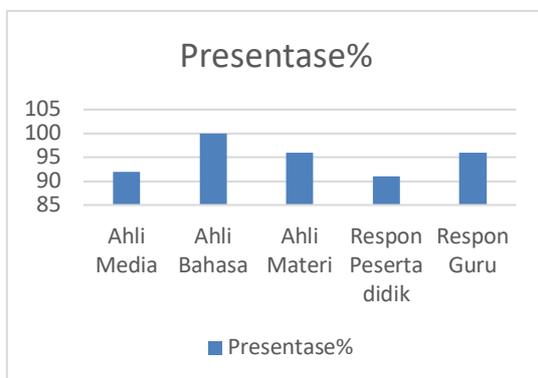
Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 92 % yang memiliki kriteria “sangat layak” digunakan, serta ahli Bahasa memiliki presentase 100% dengan kriteria “sangat layak” kemudian ahli materi diperoleh presentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat layak” dan dapat di gunakan. Oleh karena itu video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* sudah layak untuk di ujicobakan tanpa revisi.

Angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru bertujuan untuk tolak ukur keberhasilan dan kelayakan video pembelajaran pada aplikasi *renderforest* di kelas IV dengan 21 peserta didik dan 1 guru wali kelas. Peserta didik dan guru memberikan penilaian terhadap video pembelajaran *renderforest* yang hasilnya dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 3 Angket Peserta didik dan Guru

Angket Respon	
<i>Peserta didik</i>	<i>Guru</i>
45	48
91%	96%

Berdasarkan tabel 3 hasil respon peserta didik dapat diperoleh persentase sebesar 91% yang ahli memiliki kriteria “sangat layak” digunakan, serta respon guru yang memiliki presentase 96% dengan kriteria “sangat layak” digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* dapat digunakan dengan baik dan dapat di katakana sangat layak dalam pembelajaran materi pentingnya air bagi tubuh manusia.



Gambar 1 Presentase Hasil Validasi Ahli Media, Bahasa, Materi, Respon peserta didik dan guru.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian dengan mengambil judul pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *renderforest* Pada Materi pentingnya air bagi tubuh manusia di

kelas IV SD Negeri Parung Tanjung 02 Kabupaten Bogor. Video pembelajaran yang dikembangkan memakai penelitian model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

Kelayakan pada video pembelajaran *renderforest* diukur melalui penilaian oleh para ahli validasi, penilaian angket respon peserta didik dan guru, penilaian angket respon guru. Tingkat kevalidan video *renderforest* berdasarkan hasil penelitian dari ketiga ahli yaitu Ahli media sebesar 92%, ahli Bahasa sebesar 100%, ahli materi sebesar 96% hasil gabungan dari para ahli validasi mencapai persentase 96% dengan kategori “sangat layak” kemudian penilaian angket respon peserta didik mendapatkan persentase 91% dengan kategori “sangat layak” penilaian angket respon guru mencapai persentase 96% dengan kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

Azrel Apriliansyah, M., & Kusumawati, N. (2022). Desain Media Renderforest untuk Meningkatkan Pemahaman Sains pada Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10).

- Dwi Putra, A., Rahmanto, Y., Najib, M., Satria, D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(1). <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2661>
- Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest Berbasis Pengajaran Blended Learning. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 18–22. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i1.238>
- Nukman, E. Y., Setyowati, C. E., Pendidikan, K., Badan Penelitian, D. T., Pengembangan, D., Perbukuan, D., & Kurikulum, P. (2021). *Bahasa Indonesia SD Kelas IV Lihat Sekitar*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nur Aeni, A., Nur Nofriani, A., Ayuni Fauziah, I., & Ahmad Fauzi, I. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Peserta didik Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Sugiyono. (2016). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk*