

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN
RENDERFOREST PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI UPT SMPN 5
PANCA RIJANG**

Paramida¹, Nurmayanti², Zulkifli N.³,

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidengreng Rappang,
¹paramidamidha27@gmail.com, ²nurmayanti@unm.ac.id, ³zulkiflin73@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to create learning videos with the help of the Renderforest application on Social Sciences (IPS) subjects for class VII at UPT SMPN 5 Panca Rijang and to test the level of validity, practicality, and effectiveness of the videos. The research method applied is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model which includes five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included material and media expert validators, IPS teachers, and 35 class VII students. The validation results showed that the learning videos were very valid with scores of 87% (media experts) and 86% (material experts) respectively. The practicality test showed very practical results with an average percentage of 84%, while the effectiveness test through a comparison of pretest and posttest scores showed a significant increase with the N-Gain value in the effective category. Therefore, learning videos supported by Renderforest are suitable for use as learning tools to deepen students' understanding in IPS.

Keywords: video learning, renderforest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Renderforest pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk kelas VII di UPT SMPN 5 Panca Rijang serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari video tersebut. Metode penelitian yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian meliputi validator ahli materi dan media, guru IPS, serta 35 siswa kelas VII. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat valid dengan nilai masing-masing 87% (ahli media) dan 86% (ahli materi). Uji kepraktisitas menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan persentase rata-rata 84%, sedangkan uji efektivitas melalui perbandingan skor pretest dan posttest menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai N-Gain dalam kategori efektif. Oleh karena itu, video pembelajaran yang didukung oleh Renderforest cocok digunakan sebagai alat pembelajaran untuk memperdalam pemahaman siswa dalam pelajaran IPS.

Kata Kunci: pembelajaran video, renderforest

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk menghadapi tantangan globalisasi dan persaingan bebas. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk membantu mengembangkan potensi dan kemampuan anak, yang menjadi tanggung jawab bersama antara pemerintah, sekolah, orang tua, dan masyarakat (Puspitaningtyas, 2019). Selain itu, pendidikan juga diartikan sebagai manifestasi dari kebudayaan manusia yang dinamis dan selalu berubah (Zulkifli, 2023).

Tujuan pendidikan nasional Indonesia, sebagai mana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ki Hajar Dewantara mendefinisikan

pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuh nya anak-anak, dengan maksud menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pendidikan merupakan manifestasi dari kebudayaan manusia 2 yang dinamis dan selalu berubah. Modifikasi kurikulum merupakan salah satu perubahan berkelanjutan yang dilakukan pemerintah terhadap sistem pendidikan.

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangat penting karena masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, dimana penanaman nilai-nilai moral dan etika menjadi sangat krusial (Ujud et al., 2023). Keberhasilan pembelajaran di SMP tidak terlepas dari lingkungan belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang baik dapat memberikan efek positif pada peserta didik, meningkatkan minat dan semangat belajar mereka. Sebaliknya, lingkungan belajar yang buruk dapat memberikan efek negatif, seperti kurangnya minat belajar pesertadidik (Nurmayanti, 2021).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu dikemas agar menarik dan mampu membina karakter siswa secara efektif dan efisien, sehingga nantinya dapat menjadi warga negara yang sesuai dengan karakter Indonesia (Salirawati, 2021). Karakter adalah nilai-nilai yang melandasi perilaku manusia berdasarkan norma agama, kebudayaan, hukum/konstitusi, adat istiadat, dan estetika.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Renderforest, yang merupakan perangkat lunak yang menawarkan layanan pembuatan video gratis 3 secara online. Perangkat lunak ini menyediakan beberapa template dalam berbagai kategori, seperti logo reveal, flippingslideshow, promosi, pendahuluan, promosi cerita, visual musik, klip video animasi, dan lain-lain, sehingga dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menemukan template yang diperlukan dalam pembuatan video pembelajaran dengan pilihan template yang sangat banyak (Aditya, 2024)

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa

permasalahan signifikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di SMP 5 Panca Rijang pada mata pelajaran IPS kelas VII umumnya melibatkan guru yang menyampaikan materi pelajaran melalui metode ceramah, diskusi, dan kegiatan lainnya. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku teks, gambar, dan peta. Metode yang digunakan adalah metode konvensional diskusi dan kegiatan kelompok. Dengan adanya beberapa masalah tersebut maka perlu di kembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran berbantuan Renderforest pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP 5 Panca Rijang dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

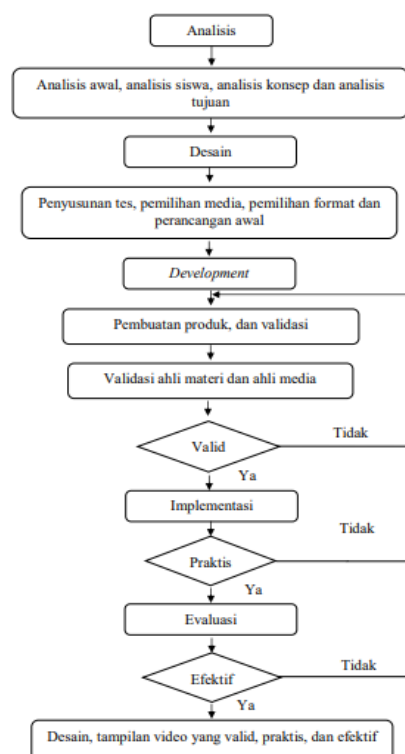
Selain itu, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, dan hasil belajar siswa. Menurut Mayer (2014), visualisasi dan animasi dalam pembelajaran memberikan keuntungan dalam meningkatkan

retensi informasi hingga 65% dibandingkan dengan metode konvensional. Lebih jauh lagi, penelitian oleh Yilmaz menemukan bahwa penggunaan teknologi berbasis video secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan memperbaiki interaksi di dalam kelas (Keser, 2016). Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran berbantuan Renderforest diharapkan tidak hanya memberikan solusi bagi permasalahan rendahnya minat belajar siswa di UPT SMPN 5 Panca Rijang, tetapi juga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian mixed method. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran berbantuan Renderforest di UPT

SMPN 5 Panca Rijang yang valid, praktis, dan efektif. Berikut ini adalah prosedur penelitian berdasarkan model pengembangan ADDIE yang telah disesuaikan



Gambar 1 **Prosedur pengembangan**

Objek penelitian ini adalah video pembelajaran menggunakan Renderforest dan Subjek dari penelitian ini ada dua, terdiri dari validator materi dan validator media, untuk mengukur kevalidan video pembelajaran.

Hasil uji coba Renderforest dinilai dari segi validasi dan praktis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Sumber: (Tegeh et al.,2014)

Kesimpulan validasi dapat ditentukan berdasarkan presentase hasil penilaian validasi media dan materi yang ditampilkan pada tabel 1, sedangkan kepraktisan ditunjukkan dalam tabel 2.

Tabel 1 Kategori Validitas

No	Interval	Kategori
1	$3,5 \leq M < 4$	Sangat valid
2	$2,5 \leq M < 3,5$	Valid
3	$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup valid
4	$1,0 \leq M < 1,5$	Tidak valid

Sumber: Azwar (2014)

Tabel 2 Kategori Kepraktisan

No	Interval	Kategori
1	$3,5 \leq M < 4$	Sangat praktis
2	$2,5 \leq M < 3,5$	Praktis
3	$1,5 \leq M < 2,5$	Cukup praktis
4	$1,0 \leq M < 1,5$	Tidak praktis

Sumber: Azwar (2014)

Untuk mengetahui hasil dari keefektifan video pembelajaran renderforest terhadap hasil belajar yaitu dengan menggunakan rumus N-Gain yang di tampilkan pada tabel 3

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{SkorPosttest} - \text{SkorPretest}}{\text{SkorIdeal} - \text{SkorPretest}} \times 100$$

Sumber: (Sukarelawan et al., 2024)

Tabel 3 Kategori Keefektifan

No	Presentase (%)	Interpretasi
1	< 40	Tidak Efektif
2	40 - 55	Kurang Efektif
3	56 - 75	Cukup Efektif
4	> 76	Efektif

Sumber : (Sukarelawan et al., 2024)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Prototype

Prototype video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Renderforest dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan lebih baik. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Renderforest dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif.

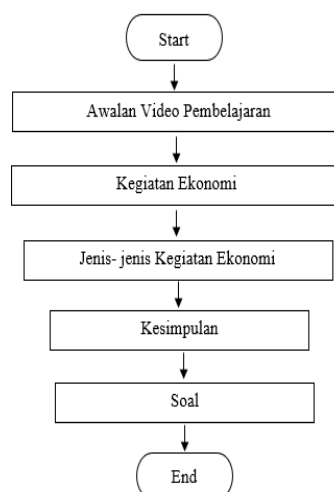
Pengembangan video pembelajaran Renderforest dilakukan melalui beberapa tahap berdasarkan model pengembangan ADDIE (analyze, design, development, implementation dan evaluation). Adapun hasil dari pengembangan dibagikan dalam bentuk video yang dapat diakses oleh siswa secara offline di laptop maupun android. Adapun penjelasan dari beberapa tahapan tersebut

a. *analyze*

Dalam tahap analisis data pengembangan di UPT SMPN 5 Panca Rijang, peneliti menemukan masalah utama dalam proses pembelajaran IPS, yaitu rendahnya antusiasme belajar siswa, kesulitan memahami materi yang abstrak, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan video pendidikan dengan bantuan aplikasi Renderforest menggunakan model pengembangan ADDIE. Video ini dibuat untuk memberikan gambaran nyata mengenai materi IPS, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.

b. *Design*

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah menyusun flowchart dan storyboard. Flowchart ini dibuat sebagai acuan dalam merancang desain media pembelajaran ini, agar alur dan jalur proses pengerjaan media pembelajaran ini dapat dengan mudah dipahami. Berikut ini Flowchart video pembelajarannya Renderforest.

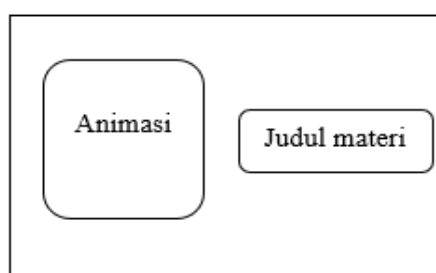


Gambar 2 Fflowchart video pembelajaran Rendreforest

Adapun Storyboard video pembelajaran Renderforest sebagai berikut :



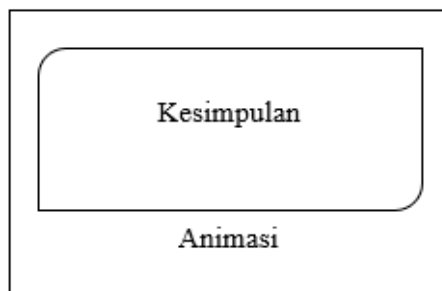
Gambar 3 Tampilan Awal Video



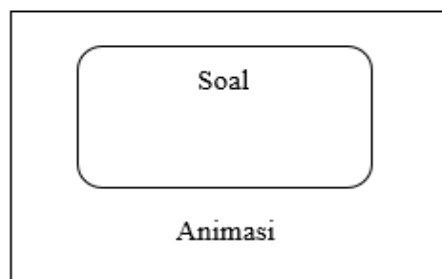
Gambar 4 Tampilan Judul Materi



Gambar 5 Tampilan Isi Materi



Gambar 6 Tampilan Kesimpulan Materi



Gambar 7 Tampilan Soal

c. *Development*

Dalam tahap pengembangan tersebut ada 2 kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yakni pembuatan produk dan validasi.

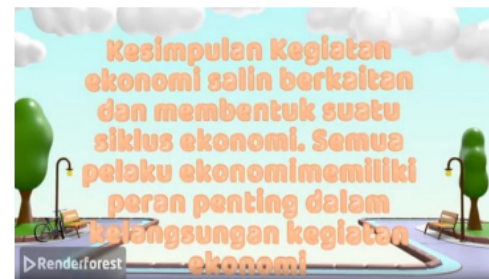
- 1) Tampilan produk hasil pengembangan video pembelajaran



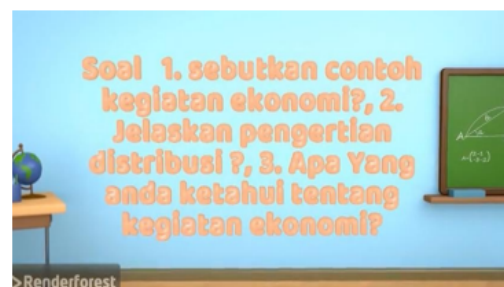
Gambar 8 Tampilan Awal Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest



Gambar 9 Tampilan Isi Materi Kegiatan Ekonomi



Gambar 10 Tampilan Kesimpulan dari Materi Kegiatan Ekonomi



Gambar 11 Tampilan soal

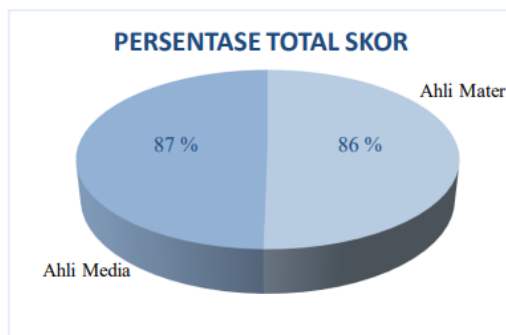
2) Validasi Ahli media dan materi

Validasi isi dalam penelitian ini didasarkan pada dua sumber validasi, yaitu validasi media dan materi. Selanjutnya yang dilakukan adalah memintah ahli media dan ahli materi untuk menganalisa video pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji validitas video pembelajaran Renderforest menghasilkan tingkat kevalidan sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Terhadap Aplikasi Renderforest

Validasi	Rata-rata	Keterangan
Ahli Media	87%	Sangat Valid
Ahli Materi	86%	Sangat Valid

Pada tabel tersebut terlihat validasi dari ahli media memperoleh skor persentase 87%, dan ahli materi memperoleh skor persentase 86%. Berdasarkan data yang diperoleh dari masing-masing validator mendapatkan rata-rata 86,5% yang berarti termasuk dalam kategori "Sangat Valid".



Gambar 12 Presentase total skor validator

Setelah dilakukan validasi, menghasilkan rerata 91% yang berarti video pembelajaran Renderforest dapat digunakan pada kelas VII mata pelajaran IPS.

d. *Implementation*

Setelah validasi dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi produk yang dihasilkan melalui uji coba yang melibatkan siswa kelas VII SMPN 5 Pangca Rijang.

Berdasarkan hasil data angket perorangan dengan data 6 siswa diperoleh skor presentase 91% dan hasil data kelompok kecil dengan pembagian 4 kelompok diperoleh skor presentase 83% dan hasil data lapangan dengan seluruh siswa kelas VII diperoleh skor presentase 84% yang berarti termasuk di dalam kategori "sangat praktis".

Adapun tanggapan guru mengenai media pembelajaran yang

dibuat yaitu kesesuaian materi pelajaran dengan media gambar dan video sudah relevan, namun masih bisa ditambahkan contoh gambar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas.

Instrumen	Rata-rata	Keterangan
Peserta didik	84%	Sangat Praktis
Guru	100 %	Sangat Praktis

Pada tabel tersebut terlihat hasil respon dari peserta didik memperoleh skor presentase 84%, dan respon guru memperoleh skor presentase 100% dan dinyatakan dalam kategori “sangat praktis”.

Hasil angket peserta didik maupun respon guru ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 13 Tampilan hasil respon peserta didik dan guru

e. Evaluation

Tujuan dari Evaluasi penelitian ini adalah untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih baik di setiap tingkatan dan dapat digunakan

secara efektif selama proses pembelajaran. Pada tahapan ini, peneliti melihat keefektifan video pembelajaran Renderforest. Langkah awal yang dilakukan peneliti ialah peserta didik diberikan pre-test untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik sebelum menggunakan video pembelajaran Renderforest. Setelah diberikan pre-test, selanjutnya diberikan perlakuan yakni dengan melakukan pembelajaran menggunakan video pembelajaran Renderforest. Setelah diberikan perlakuan, dilakukan post-test kepada peserta didik. Dari kedua hasil tes yang dilakukan, untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran Renderforest maka hasil dari pre-test dan post-test dikumpulkan kemudian dihitung menggunakan rumus N-gain.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa video pembelajaran yang didukung Renderforest pada pelajaran IPS kelas VII di UPT SMPN 5 Panca Rijang, sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa prototype

video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Renderforest dapat meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan lebih baik. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa Renderforest dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan video pembelajaran IPS kelas VII UPT SMPN 5 Panca Rijang menggunakan Renderforest dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan hasil yang memuaskan. Tingkat kevalidan yang tinggi berdasarkan dari penilaian ahli media (87%) dan ahli materi (86%) sehingga video pembelajaran ini akurat dan dapat dipercaya. Adapun tingkat kepraktisan berdasarkan hasil uji coba, video ini dianggap sangat bermanfaat oleh guru (100%) dan peserta didik (84%), menunjukkan bahwa video pembelajaran ini mudah digunakan dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Keefektifan video pembelajaran ini juga terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa dianggap sangat

bermanfaat oleh guru (100%) dan peserta didik (84%), menunjukkan bahwa video pembelajaran ini mudah digunakan dan diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Keefektifan video pembelajaran ini juga terbukti dengan peningkatan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2024). Carbon Dots: From Synthesis to Unraveling the Fluorescence Mechanism. *Small*, 20(4), 1–13. <https://doi.org/10.1002/sml.202303937>
- Mayer, R. E., & Estrella, G. (2014). Benefits of emotional design in multimedia instruction. *Learning and Instruction*, 33, 12–18. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2014.02.004>
- N, Z. (2023). Efek Pemanfaatan Website pada Pelajaran Pemasaran Online untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMKN 2 Sidrap. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 39–46. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.5937>
- Nurmayanti, N., & Ferdiansyah, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Remote Desktop Teamviewer pada Praktikum Jarak Jauh di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Sidrap. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4261–4270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1514>
- Puspitaningtyas, D. Z. P. (2019).

Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Orangtua Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Se-Kecamatan Ngemplak Tahun Ajaran 2014/2015. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Salirawati, D. (2021). Identifikasi Problematika Evaluasi Pendidikan Karakter di Sekolah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(1), 17–27. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i1p17-27>

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>.