



Surabaya, 6 April 2022

## SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



# Tutorial Pembuatan Media Video Pembelajaran materi IPA

**Muhammad Ardan Fajriansyah**

Program Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Indonesia

Email: [ardandarjo@gmail.com](mailto:ardandarjo@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan media video pembelajaran sifat-sifat cahaya dan cermin pada siswa kelas IV SD. Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran pada materi sifat-sifat cahaya dan cermin untuk kelas 4 SD. Dalam penelitian ini, tidak hanya tujuan saya yang dijelaskan, tetapi ada juga manfaat yang mendasari penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca baik secara teoritis maupun praktis.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini telah melalui proses validasi. berdasarkan validasi yang telah diuji oleh para ahli, penelitian yang dikembangkan memiliki hasil yang cukup layak untuk digunakan pada saat pembelajaran dan telah dinyatakan valid oleh para ahli. Penelitian ini tentang pengembangan media video untuk pembelajaran materi IPA kelas 4 SD. Peneliti mengangkat media video pembelajaran untuk menyegarkan kembali suasana kelas yang sebelumnya membosankan menjadi lebih menyenangkan melalui media video pembelajaran.

Dalam pengembangan media video pembelajaran ini, peneliti menggunakan tahapan atau proses pengembangan 4D, yaitu Define (define), Design (desain), Develop (pengembangan), Disseminate (Deployment). Pengertian Tahap (Definition) Pengertian yang berkaitan dengan kebutuhan pengembangan merupakan tahap awal dalam model 4D. Pada tahap analisis kebutuhan, perlu dilakukan pengumpulan data informasi tentang media yang akan dikembangkan. Tahap terakhir adalah diseminasi, sehingga media yang telah dikembangkan akan didistribusikan kepada siswa dan guru

**Kata kunci** : Media, Video Pembelajaran.

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan. lantaran pendidikan menuntut adanya perhatian & partisipasi menurut seluruh pihak (Rasmitadila et al, 2021a,b,c,d). Pembangunan pendidikan seharusnya diutamakan lantaran suatu kemajuan bangsa bisa dicermati menurut kemajuan Pendidikan (Susanto et al, 2020; Rasmitadila et al, 2021,2020a,b,c).

Oleh karenanya komponen - komponen yg terdapat pada proses pendidikan misalnya siswa, guru, proses belajar-mengajar, manajemen, layanan pendidikan dan wahana penunjang lainnya wajib terkoordinasi & berafiliasi menggunakan baik Pendidikan adalah kebutuhan insan yg sangat krusial lantaran pendidikan memiliki tugas buat menyiapkan Sumber Daya Manusia bagi pembangunan bangsa & negara. Kemajuan ilmu pengetahuan & teknologi (IPTEK) menyebabkan perubahan & pertumbuhan kearah yg lebih kompleks (Ardhian,2020; Kholifah,2021)

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan pesan atau materi melainkan aktifitas yang menuntut guru dan siswa untuk melakukan .

Menurut (Trianto, 2010) Pembelajaran sebagai sistem dengan aspek kegiatan yang kompleks, dalam kegiatan pembelajaran membutuhkan perangkat-perangkat tertentu untuk mendukung sebuah pembelajaran yang baik dan berkualitas didukung dengan kecocokan antara metode atau model dan materi pembelajaran. Metode atau model yang tepat dapat membuat peserta didik termotivasi untuk belajar dan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Menurut (Kenwa, 2020) guru harus dapat menciptakan pembelajaran sebaik mun gkin menggunakan berbagai perangkat pendukung untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut (bungalangan, 2020) hasil belajar dikatakan sebagai perubahanperubahan yang terjadi pada diri siswa, guna mendapatkan hasil belajar yang baik maka pada pembelajaran membutuhkan suatu perangkat pendukung salah satunya yaitu media.

Media dalam pembelajaran memudahkan para guru dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Media berperan penting pada suatu pembelajaran, apalagi negara indonesia saat ini sedang menghadapi pandemi virus corona, yang mengharuskan para siswa dan guru untuk work from home . dengan begitu kegiatan belajar mengajar di arahkan ke online atau dalam jaringan(daring). Menurut (joko kuswanto, 2018) Dengan menggunakan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih asik dan menarik , misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar, permainan ataupun animasi.

Cara membuat media Video pembelajaran ini yaitu Siswa nentukan materi yang adan di buat atau bisa di bilang menganalisis materi yang aka di buat untuk video pembelajaran, lalu siswa membaut video pembelajaran bisa menggunakan aplikasi di adroid atau pun bisa menggunakan aplikasi yang ada di laptop, tetapi guru lebih menyaran kan menggunakan

aplikasi-aplikasi yang ada di android. Di karenakan begitu cepat dan pesat perkembangan zaman pada saat ini yang memudahkan kita dalam proses pembelajaran. Media ini sangat cocok digunakan pada masa pandemi saat ini karena dapat merefresh pikiran peserta didik .

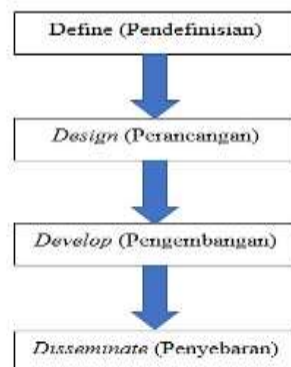
Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “ **Tutorial Pembuatan Media Video Pembelajaran Materi IPA**”.

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian yaitu ( Research and Developmet ) metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut.

Peneliti memilih 4D karena menurut (tegeh, 2019) model pengembangan sebagai upaya mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media untuk mengatasi pembelajaran, hal ini memungkinkan dapat menciptakan keefektifan dalam pembelajaran serta suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kuis berbasis aplikasi digital yaitu *Oodlu* pada materi panca indra mata kelas 4 SD. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu : *Define (pendefinisian)*, *Design (perancangan)*, *Develop (pengembangan)*, *Disseminate (Penyebaran)*.



### 1. Define Tahap (Pendefinisian)

Pendefinisian terkait syarat pengembangan adalah tahap awal dalam model 4D. Pada tahap analisis kebutuhan maka dibutuhkan pengumpulan data informasi mengenai media yang akan di kembangkan.

2. Design Tahap (Perancangan) Tahap perancangan yaitu menyusun langkah yang menghubungkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik, selanjutnya memilih media yang cocok untuk di kembangkan, selanjutnya merumuskan rancangan media.

3. Develop Tahap ( Pengembangan) Pada tahap ini pengembangan media yang akan digunakan . pengembangan media ini membutuhkan saran dari para ahli. Penilaian ahli, dan uji coba pengembangan.

4. Disseminate Tahap (Penyebarluasan) Tahap terakhir yaitu penyebarluasan, jadi media yang sudah di kembangkan akan disebar pada siswa maupun guru.

Prosedur penelitian ini acuannya pada model 4D , setelahnya yaitu membuat bahan atau media kuis terlebih dahulu, lalu penyusunan isi materi atau soal yang di gunakan pada kuis, dilanjutkan dengan lembar validasi dan akan diuji kelayakannya oleh para ahli. Dalam hal ini teknik pengumpulan data berupa angket validasi.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media kuis ini telah melalui proses validasi. berdasarkan validasi yang telah diuji oleh para ahli penelitian yang di kembangkan memiliki hasil yang cukup layak untuk di gunakan pada saat pembelajaran dan telah dinyatakan valid oleh para ahli. Untuk menentukan kevalidan media video pembelajaran menggunakan angket sebagai berikut ini

**Tabel 4.1**

**Pensekoran Ahli Proses, Ahli Soal, Ahli Media Video Pembelajaran**

| Kategori    | Skala |
|-------------|-------|
| Sangat Baik | 4     |
| Baik        | 3     |
| Cukup       | 2     |
| Kurang      | 1     |

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berupa kuis peneliti mengambil proses pengembangan 4D. Dan telah melalui proses validasi melalui para ahli proses pengembangan .

Hasil Proses Pengembangan dalam proses pengembangan media video pembelajaran ini peneliti menggunakan tahap atau proses pengembangan 4D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Desain* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran), *Define* (Definisian).

Pendefinisian terkait syarat pengembangan adalah tahap awal dalam model 4D. Pada tahap analisis kebutuhan maka dibutuhkan pengumpulan data informasi mengenai media yang akan di kembangkan.

DesignTahap ( Perancangan) Tahap perancangan yaitu menyusun langkah yang menghubungkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik, selanjutnya memilih media yang cocok untuk di kembangkan, selanjutnya merumuskan rancangan media.

Develop Tahap ( Pengembangan) Pada tahap ini pengembangan media yang akan digunakan . pengembangan media ini membutuhkan saran dari para ahli. Penilaian ahli, dan uji coba pengembangan

Disseminate Tahap ( Penyebarluasan) Tahap terakhir yaitu penyebarluasan, jadi media yang sudah di kembangkan akan disebar pada siswa maupun guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini tentang tutorial pembuatan media video pembelajaran. Peneliti mengangkat tentang media video pembelajaran untuk menyegarkan suasana kelas yang tadinya membosankan menjadi lebih menyenangkan berdasarkan hasil penelitian media video pembelajaran bahasanya penelitian ini dapat membangun efektifitas pembelajran saat dikelas.

Bagi Pendidik memberikan gambaran bagaimana proses dan kendala pembuatan Media video Pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas guru untuk membuat media video pembelajaran didalam pembelajaran daring.

Bagi Peneliti mengetahui bagaimana proses dan kendala pembuatan video pembelajaran sebagai media dalam pembelajaran daring dikelas IV Sekolah Dasar

Bagi Peserta Didik meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media video pembelajaran yang lebih menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal belajar siswa.

Kelebihan pada pembuatan video pembelajaran ini siswa lebih tau akan kecanggihan di era digital ini dan memper mudah dalam pembelajaran dikelas. karena terdapat video pembelajaran yang asik serta tidak membosankan, selain itu siswa diberi tantangan dalam menjawab soal yang mengharuskan berfikir kreatif dan pada video yang di tayang kan siswa dituntut untuk kosentrsi agar dapat memahami dengan baik sehingga Videi pembelajaran ini cukup efektif untuk para peserta didik.

Kekurangan pembuatan Video pembelajaran ini yaitu guru harus mengajari siswa yang kurang berkebutuhan khusus . Selain itu pada video pembelajaran yang di buat nantik ini harus sesuai dengan materi yang di berikan oleh guru. Dan jika jug ajia membuat video dengan menggunakan aplikasi di android arus menggunakan data internet, jika tidak ada data internet makan pembuatan ideo tidak akan bisa di akses.

Adapun tutorial atau langkah-langkah dalam pembuatan media Video pembelajaran yaitu :

1. Mempersiapkan materi dengan detail dan lengkap.
2. Mempersiapkan alat untuk membuat video pembelajaran.
3. Jangan lupa mempersiapkan untuk menentukan green screen atau layar hijau.
4. Tentukan aplikasih untuk membuat video pembelajaran
  - PowerPoint
  - Studio Animasi
  - Powtoon
  - Kiemaster
  - FilmoraGo
  - InShot
  - YouCut

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan tentu saja pembuatan Video pembelajaran ini sangat mudah dibuat kapan dan dimanapun peserta didik berada. Pada saat terjadi pandemik Covid-19 saat ini berdampak kepada satuan pendidikan yang mengharuskan menerapkan kegiatan belajar dari rumah (BDR) melalui metode pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ daring) menggunakan e-learning. Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara langsung beralih kepembelajaran menggunakan media daring.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan bagaimana pengembangan kelayakan produk hasil media Video pembelajaran pada materi sifat-sifat cahaya dan cermin kelas 4 SD bawasannya penelitian ini cukup efektif apabila di gunakan pada saat pembelajaran dikelas SD terkait dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana dan kelayakan pengembangan media video pembelajaran pada materi sifat-sifat cahaya dan cermin siswa kelas 4 SD dan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan dari hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran maka dapat diberikan sebagai berikut :

1. Guru diharapkan memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang video pembelajaran
2. Murid diharapkan dapat memahami video pembelajaran yang di berikan guru agar dapat memahami materi yang di berikan oleh guru

Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang memadai guna menunjang mediavideo pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- bungalangan, y. t. (2020). *penerapan metode diskusi terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas VI SD negeri 1 hongoa kab upaten konawre.*
- Dhita Seftiana<sup>1</sup>), B. A. (2021). : Jurnal Pendidikan Dasar . *ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI* , 51-52.
- joko kuswanto, f. r. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI .*
- Kenwa, D. A. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar PPkN melalui model belajar time token pda peserta didik kelas V SD.*
- tegeh, m. (2019). *pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran agama hindu.*
- Arsyad, a. (2016). In *media pembelajaran* (p. 4). 2016.
- Arsyat. (2014). In *m. pembelajarn.*
- Bungalangan, y. t. (2020). *penerapan metode diskusi terbimbing dalam meningkatkan hasil belajar ips siswa kelas VI SD negeri 1 hongoa kabupaten konawre.*
- Depdiknas. (2008). jakarta depdiknas. *peraturan pemerintah RI no.19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan .*
- Dhita Seftiana<sup>1</sup>), B. A. (2021). : Jurnal Pendidikan Dasar . *ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI* ,51-52.
- Dr, H. I. (2018). *STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL.*
- Dr.H.Mulyono, M. (2018). In *STRATEGI PEMBELAJARAN DI ABAD DIGITAL.*
- Dr.Wakhudin, M. (2020). In *q. h. covid-19.*
- Fernando, a. (2020).
- Fidyan, e. (2020). *Effect of Conceptual Knowledge of Student Science on Student .*
- Hariyati. (2020). *Development of Online Science Learning Devices Cooperative Model .*
- Hartoyo. (2014). In *m. d. pembelajarn.*
- Jamridafrizal, S. (2017). *mempersiapkan mahasiswa calon guru di kelas generasi digital native dengan teknologi.*
- Joko kuswanto, f. r. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI .*
- Kenwa, D. A. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar PPkN melalui model belajar time token pda peserta didik kelas V SD.*
- Kiki aristia, c. e. (2020). *efektifitas penggunaan media pembelajaran celengan gambar untuk meningkatkan hasil belajarr kelas VI SD.*
- Marlina, s. (2020). *Development of Online Science Learning Devices Cooperative Model .*
- Nyimas sriwihajriyah, e. l. (2012). AP, Sistem Informasi, Perpustakaan Digital. *SISTEM PEMBELAJARAN DENGAN E-LEARNING*, 450-467.



- Nyoto suseno, r. r. (2021). PF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro. *MODEL PEMBELAJARAN PERPADUAN SISTEM DARING DAN*, 43.
- Passalowongi, N. (2020). meningkatkan hasil belajar tema lingkungan tempat tinggalku melalui model pembelajaran picture and picture siswa kela IV SD negeri 18 coppengcoppeng baru. *studi guru dan pembelajaran*.
- Pentury1, H. J. (2021). Jurnal Surya Masyarakat. *Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran*, 111-113.
- Pentury1, H. J. (2021). Jurnal Surya Masyarakat p-ISSN: 2623-0364. *Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran*, Hal. 109114.
- Seftiana, d. (2021). *analisis kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon dan game interaktif menggunakan website oodlu*.  
Surya. (2017). In *JENIS-JENIS PEMBELAJARAN*.
- Syeriduni, e. (2020). *upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa melalui penerapan metode diskusi dengan pendekatan kontekstual teaching and learning di kelas VI*.
- Taoto, y. (2020). penerapan metode diskusi terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kaela VI SD.
- Tegeh, m. (2019). *pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran agama hindu*.
- Trianto. (2010) Triara Noerhandayani\*, S. R. (2020). Assimilation: Indonesian Journal of Biology Education. *Penggunaan POE-inquiry melalui blended learning terhadap hasil belajar siswa pada*, 44-46.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Student teachers' perceptions of the collaborative relationships form between universities and inclusive elementary schools in Indonesia. *F1000Research*, 10(1289), 1289.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., & Aliyyah, R. R. (2021). Perceptions of Student Teachers on Collaborative Relationships Between University and Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(10).
- Rasmitadila, R., Widyasari, W., Teguh, P., Reza, R., Achmad, S., & Rusi Rusmiati, A. (2021). General Teachers' Experience of The Brain's Natural Learning SystemsBased Instructional Approach in Inclusive Classroom. *International Journal of Instruction*, 14(3), 95-116.
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., Rachmadtullah, R., Sesrita, A., Laeli, S., Muhdiyati, I., & Firmansyah, W. (2021). Teacher Perceptions of University Mentoring Programs Planning for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *International Journal of Special Education (IJSE)*, 36(2).
- Rasmitadila, R., Humaira, M. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Teachers' Perceptions of the Role of Universities in Mentoring Programs for Inclusive Elementary Schools: A Case Study in Indonesia. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(3), 333-339.
- Rasmitadila, R., Rachmadtullah, R., Samsudin, A., Tambunan, A., Khairas, E., & Nurtanto, M. (2020). The Benefits of Implementation of an Instructional Strategy Model Based on the Brain's Natural Learning Systems in Inclusive Classrooms in Higher Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(18), 53-72.
- Kholifah, N., Sudira, P., Rachmadtullah, R., Nurtanto, M., & Suyitno, S. (2020). The effectiveness of using blended learning models against vocational education student learning motivation. *International Journal*, 9(5), 7964-7968.



Susanto, R., Rachmatullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models: Analysis of factors and measurement of learning outcomes in education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1-14.

Rasmitadila, R., Reza, R., Achmad, S., Megan Asri, H., & Ernawulan, S. (2020). The Effect Of Reading Methods On Increasing The Reading Ability Of Primary Students. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(06), 8927-8936.

Ardhian, T., Ummah, I., Anafiah, S., & Rachmatullah, R. (2020). Reading and Critical Thinking Techniques on Understanding Reading Skills for Early Grade Students in Elementary School. *International Journal of Instruction*, 13(2), 107-118