

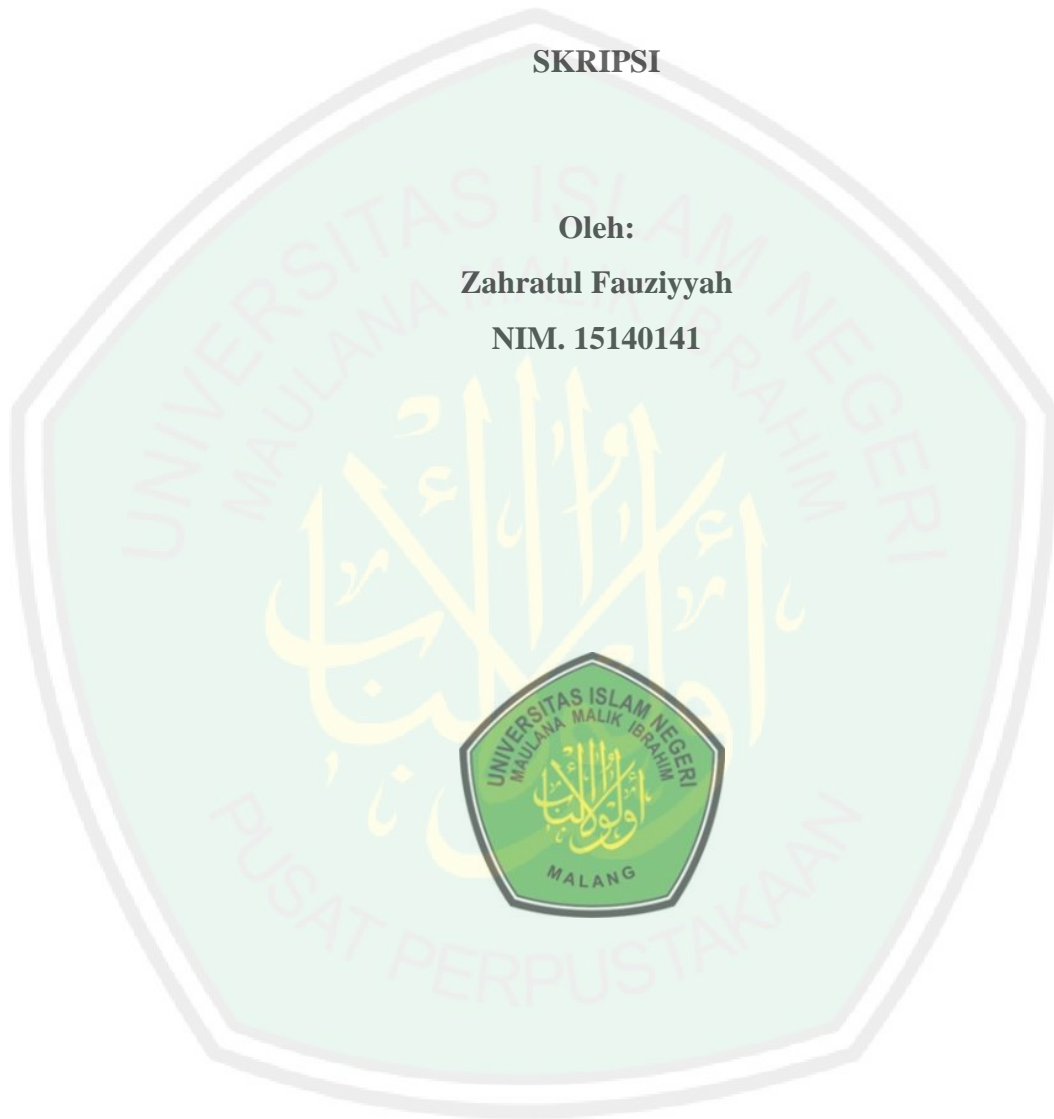
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA
SISWA KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Zahratul Fauziyyah

NIM. 15140141



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Oktober, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA
SISWA KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Zahratul Fauziyyah

NIM. 15140141



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERICARA
SISWA KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG

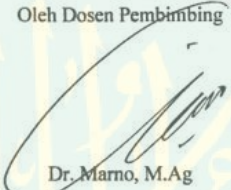
SKRIPSI

Oleh :

Zahratul Fauziyyah
15140141

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diujikan

Oleh Dosen Pembimbing



Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)



H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP. 19760803 200604 1 001

iii

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA
SISWA KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh:
Zahratul Fauziyyah (15140141)

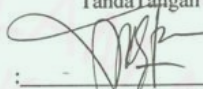
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Oktober 2019 dan dinyatakan
LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)


Panitia Ujian

Tanda Tangan


Ketua Sidang
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

: 

Sekretaris Sidang
Dr. Mamo, M.Ag
NIP. 197208222002121001

: 

Pembimbing
Dr. Mamo, M.Ag
NIP. 197208222002121001

: 

Penguji Utama
Dr. Ahmad Nurul Kawakib, M.Pd., MA
NIP. 197507312001121001

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Agus Maimun, M. Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Ayah, ibu, kakak adek tercinta dan seluruh keluarga besar penulis.

Terimakasih karena selalu mendo'akan dan memberikan semangat kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.



MOTO

اللَّهُمَّ لَا سَهْلَ إِلَّا مَا جَعَلْتَهُ سَهْلًا وَأَنْتَ تَجْعَلُ الْحَزْنَ إِذَا شِئْتَ سَهْلًا

“Ya Allah, tidak ada kemudahan kecuali yang Engkau jadikan mudah. Dan Engkau menjadikan kesedihan (kesulitan), jika Engkau kehendaki pasti akan menjadi mudah.”

(HR. Ibnu Hibban dalam kitab Shahihnya no. 2427)



Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 26 September 2019

Hal : Skripsi Zahratul Fauziyyah

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
di
Malang

Assalamualaikum wr. wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Zahratul Fauziyyah

NIM : 15140141

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang

Maka selaku dosen pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum wr. wb.

Pembimbing

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zahratul Fauziyyah

NIM : 15140141

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 26 September 2019

Hormat saya


METERAI
TEMPEL
B77E8AFF905121509
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Zahratul Fauziyyah

NIM. 15140141

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu meskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan ke jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelak. Aamiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Marno, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Agus Mukti Wibowo, M.Pd selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga semester akhir.

6. Sucipto, S.Pd, MM selaku kepala SDN Merjosari 2 Malang yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDN Merjosari 2 Malang.
7. Maryam Faizah, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media ini.
8. Rizki Amelia, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media ini.
9. Dwi Masdi Widada, S.S.,M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator bahasa dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media ini.
10. Guru kelas III SDN Merjosari 2 Malang yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Ayah dan ibu yang selalu memberikan semangat, do'a, motivasi yang tiada henti untuk selalu giat dalam belajar dan selalu mendekatkan diri pada Allah SWT.
12. Terakhir kalinya untuk semua teman dan sahabat tercinta yang selalu memberi semangat, doa dan motivasi untuk selalu optimis dalam menggapai cita-cita.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dijadikan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Malang, 26 September 2019

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diphthong

أُ	=	Aw
أَي	=	Ay
أُو	=	Û
إِي	=	Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata.....	38
Tabel 4.1 Perbedaan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Bahasa	47
Tabel 4.2 Perbedaan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Desain.....	48
Tabel 4.3 Perbedaan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Isi Materi	48
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran.....	50
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Kelompok Besar Terhadap Penggunaan Media Video Pembelajaran.....	53
Tabel 4.6 Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Materi	56
Tabel 4.7 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi	58
Tabel 4.8 Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Desain	59
Tabel 4.9 Kritik dan Saran oleh Ahli Desain	61
Tabel 4.10 Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Bahasa.....	61
Tabel 4.11 Kritik dan Saran oleh Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.12 Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Praktisi	64
Tabel 4.13 Kritik dan Saran oleh Ahli Desain	66
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	68
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan <i>Pre-test dan Post-test</i> dengan Rumus Uji-t	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Tahap-tahap Penelitian	27
Gambar 4.1 Halaman depan	42
Gambar 4.2 Halaman Isi	44
Gambar 4.3 Halaman Kuis	44
Gambar 4.4 Halaman Hasil Tes	45
Gambar 4.5 Halaman Kunci Jawaban	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran II	: Surat Permohonan menjadi Validator.....	99
Lampiran III	: Angket Penilaian Ahli Isi Materi.....	100
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Desain Media	103
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Bahasa	106
Lampiran VI	: Angket Penilaian Praktisi	109
Lampiran VII	: Soal Pre-test dan Post-test	112
Lampiran VIII	: Angket Sesudah menggunakan Media Video Pembelajaran.....	116
Lampiran IX	: Dokumentasi.....	119
Lampiran X	: Daftar Riwayat Hidup.....	120

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Asumsi Pengembangan.....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Orisinalitas Pengembangan	9
I. Definisi Oprasional.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14

A. Hakikat Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Kriteria Pemilihan Media.....	15
3. Karakteristik dan Klarifikasi Media Pembelajaran	16
B. Video Pembelajaran	18
1. Pengertian Video Pembelajaran.....	18
2. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran	18
3. Karakteristik Media Video Pembelajaran.....	19
4. Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan Media Video Pembelajaran	21
C. Keterampilan Menyimak dan Berbicara	21
1. Pengertian Keterampilan	21
2. Keterampilan Menyimak	22
3. Keterampilan Berbicara	23
D. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Model Pengembangan	26
C. Prosedur Pengembangan	29
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	29
2. Perencanaan	30
3. Pengembangan Format Produk Awal	30
4. Uji Validasi Ahli.....	31
5. Revisi Produk Pertama	31
6. Uji Coba Awal	31
7. Revisi Produk	31
8. Uji Lapangan	32
D. Uji Coba Produk.....	32
1. Desain Uji Coba	32
2. Subyek Uji Coba.....	33
3. Jenis Data.....	34

4. Instrumen Pengumpulan Data	34
E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Proses Pengembangan	41
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal	41
2. Perencanaan	41
3. Pengembangan Format Produk Awal	42
4. Uji Validasi Ahli	46
5. Revisi Produk	47
6. Uji Coba Awal	49
7. Revisi Produk	52
8. Uji Lapangan	52
B. Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan Media Video Pembelajaran	55
1. Tingkat Kevalidan Media Video Pembelajaran	55
2. Tingkat Kemenarikan Media Video Pembelajaran	66
C. Penyajian Data Hasil Uji Coba Media Video Pembelajaran	66
1. Data hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	67
2. Analisis data	69
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Pengembangan Media Video Pembelajaran	76
B. Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan Media Video Pembelajaran	81
1. Tingkat Kevalidan Media Video Pembelajaran	81
2. Tingkat Kemenarikan Media Video Pembelajaran	84
C. Analisis Keefektifan Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Kelas III SDN Merjosari 2 Malang	87
BAB VI PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut	92

DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	97



ABSTRAK

Zahratul, F. 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madraasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Marno, M.Ag

Pengembangan media video pembelajaran ini didasarkan pada kenyataan bahwa keterampilan menyimak dan berbicara siswa masih kurang. Hal ini disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran terutama pada pelajaran tematik. Materi tematik yang diajarkan akan diambil dari beberapa subtema yang akan dijadikan satu dan diajarkan dengan tampilan yang berbeda. Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dengan mudah.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran (2) Mendeskripsikan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis video, dan (3) Mendeskripsikan efektifitas penggunaan media video pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D) dengan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, hasil *pre-test* dan *post-test*, dan observasi. Data yang dihasilkan dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini yaitu, (1) proses pengembangan produk yang sudah dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini didapat melalui beberapa proses yaitu pembuatan produk, validasi produk, revisi, dan uji coba lapangan, (2) tingkat kevalidan media pembelajaran sebesar 85% dengan demikian media video pembelajaran termasuk kategori yang sangat valid, (3) tingkat keterampilan berbicara terbukti dari siswa yang antusias untuk menyampaikan isi materi didepan kelas dan keterampilan menyimak terbukti dari hasil *pre-test* yang semula mendapatkan hasil sebesar 62,25 kemudian pada hasil *post-test* meningkat menjadi 81,45.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Video Pembelajaran, tematik, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara.

ABSTRACT

Zahratul, F. 2019. *Development of Video-based learning Media to improve listening skills and speaking students of Class III SDN Merjosari 2 Malang*. Thesis, majoring in teacher education and training, faculty of Teaching and Learning, Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Dr. Marno, M.Ag

The development of video based Learning Media is based on the fact that students ' listening and speaking skills are still less. This is due to the tracery of learning media in the delivery of the subject matter, especially in thematic lessons. The thematic material being taught will be taken from several subthemes that will be made one and taught with a different look. With the development of video-based learning media is expected to help students in learning easily.

The aim of this research and development is to: (1) Describe the development of video-based Learning Media, (2) Describe the level of validity of video-based Learning media, and (3) describe the effectiveness of media usage Video-based learning. The research methods used by researchers are *research and Development* (R & D) with models developed by Borg and Gall. Technical data collection in this research using poll, *pre-test* results and *post-test*, and observation. The resulting Data is analyzed quantitatively and qualitative descriptive.

The results of this research are, (1) The process of product development that has been produced from this research and development obtained through several processes namely product manufacture, product validation, revision, and field trials, (2) level of eligibility Media Learning by 85% thus video-based learning media including a very valid category, (3) Proven speaking skill level of students who are enthusiastic to convey the contents of the material in front of the class and listening skills Proved from *pre-test* results that originally received a result of 62.25 then the results of the *post-test* increased to 81.45.

Keywords: Media learning, Video learning, thematic, listening skills, speaking skills.

المستخلص

زهرة، الفوزية. ٢٠١٩. ترقية الوسائل التعليمية المتأسسة على الفيديو لتنمية مهارة الإصغاء والكلام من قبل الطلاب في الفصل الثالث بالمدرسة الابتدائية الحكومية الثانية مرجوساري مالانج. بحث جامعي، قسم إعداد معلمي المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالم إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: دكتور مارنو

انطلقت ترقية الوسائل التعليمية المتأسسة على الفيديو من الحقيقة أن مهارة الإصغاء والكلام لم تجر كما هي. وهذا بسبب ضيقة الوسائل التعليمية في إلقاء المواد التعليمية لا سيما في التعليم الموضوعي. فالمواد الموضوعية المدروسة سوف تؤخذ من الوحدات التي سوف تتوحد وتدرس بمظاهر عدة. فوجود ترقية الوسائل التعليمية المتأسسة على الفيديو ستساعد هذه الترقية على الطلاب في عملية التعليم المتأهل.

يهدف هذا البحث إلى: (١) وصف ترقية الوسائل التعليمية المتأسسة على الفيديو؛ (٢) وصف صحة الوسائل التعليمية المتأسسة على الفيديو؛ (٣) وصف فعالية استخدام الوسائل التعليمية المتأسسة على الفيديو. يستخدم هذا البحث منهجية البحث والتطوير بنموذج بورغ وغال. بطريقة جمع البيانات هي الاستطلاع، نتائج الاختبار القبلي والنهائي، والملاحظة. ويتم تحليل البيانات بطريقة كمية ووصفية كيفية.

فنتائج البيانات تدل على أن: (١) عملية ترقية الإنتاج المحصول من هذا البحث أنها تمر نحو عديد من الإجراءات، وهي صناعة الإنتاج، تصديق الإنتاج، التعديل، والاختبار الحقلية؛ (٢) فدرجة صحة الوسائل التعليمية تبلغ ٨٥%، وهذا بمعنى أن هذه الوسائل تعتبر وسيلة صحيحة؛ (٣) فدرجة مهارة الكلام يبدو من الطلاب الراغبين في إلقاء المواد أمام الفصل ومهارة الإصغاء تبدو من نتائج الاختبار القبلي والنهائي حيث تكون في درجة ٦٢,٢٥ وترتفع في نتائج الاختبار النهائي في درجة ٨١,٤٥.

الكلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية، الفيديو التعليمي، الموضوعي، مهارة الإصغاء، مهارة الكلام.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses dalam membantu manusia untuk mengembangkan kualitas dirinya, sehingga mampu menghadapi segala permasalahan dan perubahan yang sedang dihadapi. Pendidikan adalah suatu kebutuhan guna memenuhi kebutuhan rohani yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia agar manusia menjadi lebih dekat dengan Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan suatu pendidikan adalah guna mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlaq mulia, sehat, dan berilmu. Pendidikan bertujuan agar peserta didik menjadi manusia yang cakap, kreatif, dan mandiri.¹

Pengembangan melalui pendidikan formal, dimulai dari sekolah dasar. Pada jenjang sekolah dasar ini digunakan sebagai pusat pembudayaan baca tulis. Sekolah juga harus membekali lulusannya dengan kemampuan dan sebuah keterampilan dasar yang memadai, diantaranya adalah kemampuan proses strategis atau disebut juga dengan keterampilan berbahasa.² Dengan dimilikinya kemampuan berbahasa dalam diri anak diharapkan menjadi bekal sehingga dapat membentuk anak menjadi makhluk sosial yang baik, mampu

¹Mustofa Rembangy, *Pendidikan Transformatif: Pergaulan Kritis Merumuskan Pendidikan di Tengah Pusara Arus Globalisasi*. (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 131

²Zulela, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 1-2

memahami dan berpartisipasi dalam proses membangun masyarakat yang baik untuk masa kini maupun di masa mendatang.

Ketrampilan berbahasa Indonesia tidak hanya meliputi satu aspek ketrampilan melainkan terdapat empat aspek, yakni aspek kemampuan dalam menulis, kemampuan dalam membaca, kemampuan dalam mendengarkan dan kemampuan dalam berbicaranya.³ Perlunya pembelajaran berbahasa yang diajarkan sejak dini harus dilaksanakan dengan baik dan benar serta menjadi kebiasaan bagi anak. Terutama dalam hal kemampuan berbicara siswa, tidak sedikit siswa yang kemampuan dalam berbicaranya kurang baik. Ketrampilan berbicara merupakan ketrampilan penting bagi kehidupan manusia, tidak hanya penting dalam pendidikan namun juga penting dalam kehidupan bermasyarakat anak.

Kemampuan berbicara seseorang juga dapat ditunjang dari kemampuannya menyimak atau saat mendengarkan, ketika kemampuan menyimaknya baik dalam mendapatkan suatu informasi maka seorang tersebut juga akan baik dalam hal menyampaikan informasi yang telah diterimanya. Pentingnya menyimak dalam hal berinteraksi dengan orang lain memang sangat nyata. Agar dapat terlibat dalam suatu komunikasi, seseorang harus mampu memahami dan mereaksi apa yang sedang dikatakan kemudian dengan berbicara seseorang mampu menyampaikan suatu informasi atau maksud keinginan kepada orang lain tersebut dan juga berbicara harus sering

³ Lamuddin Finoza, *Komposisi Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Diksi Insan Mulia, 2007), hlm. 4

dilatih karena tidak semua orang dapat dengan mudah mengungkapkan secara lisan apa yang ada didalam pikirannya.

Didalam pendidikan terdapat belajar mengajar yang didalamnya terdapat proses berinteraksi antara guru dan murid. Guru harus bisa memilih cara dan berinovasi agar proses interaksi itu terjadi. Peranan guru sangat menentukan, sebab guru adalah orang yang langsung membina para siswa ketika di sekolah dengan cara melalui proses belajar mengajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan harus lebih banyak dilakukan oleh guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan pendidik.⁴ Masalah yang dihadapi oleh pendidik saat ini adalah kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran dianggap penting karena berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa. Guru yang bersangkutan juga akan menciptakan strategi dalam mengajarkan inovasi terbaru atau merupakan modifikasi dari strategi yang sudah ada sehingga nantinya akan menghasilkan bentuk baru.⁵ Penggunaan media juga akan dirasakan manfaatnya, selain pembelajaran lebih kondusif, juga akan terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar dan mencapai hasil yang optimal namun juga harus disesuaikan dengan kondisi suatu sekolah, materi pelajaran, dan banyak lainnya yang harus diperhatikan.

Berdasarkan observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri Merjosari 2 Malang peneliti menemukan, kurangnya pemanfaatan media

⁴ Ahmad Rivai, Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hlm 5

⁵NgainunNaim, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta:PustakaPelajar, 2009), hlm. 142

pembelajaran dan masih banyak siswa yang kurang aktif saat proses pembelajaran. Terlebih di sekolah sudah disediakan media yang cukup memenuhi untuk pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Pada dasarnya media dianggap penting dalam membantu guru untuk proses penyampaian materi pembelajaran. Namun diperlukannya inovasi baru untuk proses pembelajaran agar tidak cenderung membosankan dan siswa lebih aktif saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Eka selaku guru kelas III di SDN Merjosari 2 Malang. Berikut paparan hasil wawancara dengan Ibu Eka.

“Sebenarnya pembelajaran yang dilakukan dikelas ini sudah baik mbak, tetapi terkadang dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa sedikit susah, saat pembelajaran itu tidak semua siswa mampu menangkap dengan baik pelajaran yang sudah dijelaskan mbak dan tidak banyak siswa juga yang memberikan umpan balik terhadap pelajaran yang sudah disampaikan. Kadang siswa merasa kurang percaya diri untuk menyampaikannya secara langsung. Tapi mungkin juga butuh media pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan dan anak lebih tertarik dan senang untuk belajarnya”.⁶

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di atas, maka perlu sebuah pemecahan masalah sebagai solusi untuk pembelajaran pada kelas 3 dengan menggunakan media menggunakan video dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif dan interaktif. Berisi materi praktis yang disampaikan melalui audio-visual dilengkapi suara yang menuntun jalannya video sehingga

⁶ Wawancara dengan ibu Eka Nurwahyunita, selaku Guru Kelas III, Hari Jumat, tanggal 19 Oktober 2018

memudahkan bagi siswa untuk mengerti maksud dari isi video sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri dalam mendalami isi materi.⁷

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbahasa peserta didik, penelitian yang dilakukan oleh Rosi Wahyana tentang media video pembelajaran menggunakan *ProShow* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nur Ina Zahro'in dengan menggunakan media dalam bentuk buku dongeng fabel untuk meningkatkan kemampuan berbicara.⁹ Ellen dalam penelitiannya melalui media audio visual dapat meningkatkan keterampilan menyimak kelas V.¹⁰ Dan Fiskha dalam penelitiannya mengembangkan media video pembelajaran untuk siswa kelas X pada kompetensi mengolah *Soup Kontinental*.¹¹

Dalam proses belajar menyimak dan juga berbicara media ini dapat dijadikan salah satu solusi sebagai media pembelajaran guru dalam mengajar siswanya. Selain tampilannya yang menarik juga cara mengajarkannya akan membuat siswa lebih berkonsentrasi dan membantu siswa untuk belajar berbicara dan juga melatih pendengarannya dengan menyampaikan secara

⁷ Auliya Niswah, "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VII D Smp Negeri 1 Kedamean", (Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Volume 01 Nomor 01 tahun 2012).

⁸ Rosi Wahyana, *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukur dan Berat*. Skripsi Tahun 2018

⁹ Anis Nur Ina Zahro'in, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung Malang*. Skripsi Tahun 2014

¹⁰ Dwika Nor Rina, *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Intensif Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Pada Kelas V Sdn 2 Pangkalan Rekan*. Skripsi Tahun 2015

¹¹ Fiskha Ayuningrum, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMKN 2 Godean*. Skripsi Tahun 2012

singkat apa yang sudah disimak sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2?
3. Bagaimana efektifitas media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2.
2. Untuk mendeskripsikan tingkat kemenarikan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2.

3. Untuk mendeskripsikan efektifitas dari penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2.

D. Manfaat Penelitian

Setelah memperhatikan masalah dan tujuan penelitian tersebut, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Guru

Guru kelas dapat memanfaatkan media video pembelajaran ini untuk meningkatkan semangat dan rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk materi-materi lainnya.

2. Siswa

Dengan adanya pengembangan media ini, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan juga terlatih dalam keterampilan menyimak serta dalam hal berbicaranya sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.

3. Peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan agar peneliti dapat mengembangkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah, serta dapat mengasah kemampuan dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan ini dilakukan antara lain:

1. Media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan media video pembelajaran dapat memancing siswa untuk lebih berkonsentrasi.
3. Belum adanya media dengan menggunakan video yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara siswa.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara. Ruang lingkup media video pembelajaran ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan ini yaitu berupa video pembelajaran, soal singkat uraian, materi pelajaran.
2. Objek penelitian dengan menggunakan media video pembelajaran yakni siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang pada pelajaran tematik.
3. Produk pengembangan hanya terbatas pada materi pelajaran tematik kelas III.
4. SDN Merjosari 2 Malang menggunakan kurikulum 2013 sehingga dibutuhkan guru kreatif untuk mengembangkan media yang menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa yang berupa media video pembelajaran sesuai dengan materi. Secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan diambil dari materi tematik yang diajarkan di kelas III.
2. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran yang dirancang berdasarkan Kurikulum 2013 (tematik).
3. Media pembelajaran yang digunakan berbasis video.
4. Media pembelajaran mencakup materi, kuis, petunjuk penggunaan.

H. Orisinalitas Pengembangan

Berdasarkan penelitian yang dikembangkan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menjadi sumber maupun acuan peneliti, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rosi Wahyana berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan *ProShow* Pada Materi Satuan Ukur dan Berat”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nur Ina Zahro’in berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung Malang”.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwika Nor Rina berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Intensif Peserta Didik dengan Menggunakan Media Animasi Audio Visual Pada Kelas V Sdn 2 Pangkalan Rekan”.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fiskha Ayuningrum berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMKN 2 Godean.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/ thesis/ jurnal/ dll.), penerbit, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	<p>Penelitian yang dilakukan oleh Rosi Wahyana berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan <i>ProShow</i> Pada Materi Satuan Ukur dan Berat”.</p>	<p>Penelitian ini sama-sama menggunakan dan mengembangkan media interaktif berbasis video pembelajaran sebagai media</p>	<p>Penelitian ini menggunakan <i>Proshow</i> dan materinya matematika.</p>	<p>Berdasarkan karakteristik dalam pengembangan media interaktif berbasis video, media ini digunakan pada siswa kelas III di SDN</p>

		dalam proses pembelajaran		Merjosari 2 Malang yang
2	Penelitian yang dilakukan oleh Anis Nur Ina Zahro'in berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas 2 SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabung Malang".	Penelitian ini sama-sama mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara pada pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penggunaan dalam pengembangan media yang berbeda, yakni menggunakan buku dongeng.	memiliki spesifikasi beberapa keunggulan, yang dirancang dan dikemas secara menarik sesuai dengan tampilan berupa video pembelajaran
3	Penelitian yang dilakukan oleh Dwika Nor Rina berjudul " Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Intensif Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Animasi Audio	Penelitian ini sama-sama mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak.	Dalam penelitian ini menggunakan metode Bercerita	

	Visual Pada Kelas V Sdn 2 Pangkalan Rekan”.		
4	Penelitian yang dilakukan oleh Fiskha Ayuningrum berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah <i>Soup</i> Kontinental di SMKN 2 Godean”.	Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran	Dalam penelitian ini ditujukan untuk kelas X dan pada pembelajaran tataboga

I. Definisi Oprasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud tertentu. Dengan mengembangkan bahan ajar yang telah tersedia menjadi bahan ajar yang lebih efektif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan sebuah materi berupa video rekaman dengan

menggunakan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya dapat mendengar tetapi juga melihat video dan suara, dan juga memberikan respon yang aktif, kemudian respon itu yang menentukan kecepatan dan penyajian.¹²

3. Video Pembelajaran

Video merupakan bahan pembelajaran berupa audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran. Media ini merangsang indera penglihatan dan pendengaran siswa.

4. Keterampilan Menyimak

Djago Tarigan juga berpendapat bahwa menyimak adalah proses yang mencakup suatu kegiatan dengan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi, mereaksi dan menilai makna yang terkandung di dalam video. Menyimak tidak hanya melibatkan pendengaran, tetapi juga melibatkan penglihatan, penghayatan, ingatan, dan pengertian.¹³

5. Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara menurut Tarigan adalah suatu kemampuan mengucapkan berupa bunyi-bunyi artikulasi atau suatu kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Batasan ini juga diperluas sehingga berbicara merupakan tanda-tanda yang dapat didengar (*audible*) yang terlihat (*visible*).¹⁴

¹²<https://indonesia.wordpress.com/ajaran-pembelajaran/media-interaktif/> diakses pada (senin 17-09-2018 pkl: 20:28)

¹³ Tarigan, Djago dan Tarigan, H.G, *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*, (Bandung : Angkasa, 1990), hlm. 12

¹⁴ Strategi meningkatkan kemampuan berbicara (<http://strategi-meningkatkan-kemampuanberbicara.blogspot.com> diakses pada (17-09-2018 pkl: 21:00)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu perantara hal yang mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima (siswa) serta di dalamnya membawa pesan-pesan ataupun informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.¹⁵ Media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹⁶ Oleh karena itu, media dapat diartikan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan atau sebagai komunikator dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi ataupun suatu kejadian yang dapat membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, keadaan di lingkungan sekolah atau di luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan suatu media. Pengertian ini juga sejalan dengan batasan yang

¹⁵ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 9

¹⁶ Daryanto, "*Media Pembelajaran*", (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hlm. 4

disampaikan oleh Gagne, yang menyatakan bahwa media merupakan beberapa jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, ataupun elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁷

2. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana yang dapat meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar. Terdapat beraneka ragam media yang masing-masing terdapat karakteristik yang berbeda-beda. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya adalah dengan melihat tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta biayanya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain¹⁸:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).

¹⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm.

¹⁸ Usman, Asnawir, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 15

- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
 - c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
 - d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
 - e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil.
 - f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.
3. Karakteristik dan Klarifikasi Media Pembelajaran

Menurut Rudi Bretz mengklasifikasikan ciri utama media pada unsur pokok yaitu: suara, visual, dan gerak. Untuk visual juga dibedakan tiga bentuk yaitu gambar visual, garis(*liner graphic*), dan simbol. Dia juga membedakan media siar dan media rekam, sehingga terdapat delapan klasifikasi media¹⁹:

1. Media audio visual gerak
2. Media audio visual diam
3. Media audio semi gerak
4. Media visual gerak

¹⁹*Ibid.*, hlm. 27

5. Media visual diam
6. Media visual semi gerak
7. Media audio
8. Media gerak

Sedangkan menurut Gagne, ada tujuh macam klarifikasi media, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, gambar cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, mesin belajar. Tujuh macam pengklasifikasian media tersebut kemudian dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkat hierarki belajar yang di kembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi-kondisi external, menuntut cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi dan memberi umpan balik. Berdasarkan pengklasifikasian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum media pembelajaran ada lima yaitu: media berbasis percetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis komputer, media berbasis manusia.

Media memiliki berbagai macam karakteristik atau ciri-ciri spesifik sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan. Kita dapat mengetahui karakteristik media menurut tinjauan ekonominya, lingkup sasaran yang diliput, kemudahan kontrolnya oleh si pemakai dan sebagainya. Dan juga dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, percakapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Arief S. Sadiman bahwa

klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.²⁰

Dari berbagai macam media, penelitian ini membahas media pembelajaran berupa video pembelajaran. Media ini merupakan media interaktif yang dapat menggabungkan suara dan gambar secara bersamaan.

B. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media audio-visual meliputi audio-visual murni dan tidak murni, sedangkan video termasuk audio-visual murni.²¹ Cheppy Riyana berpendapat bahwa video pembelajaran adalah suatu media audio-visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran.²² Salah satu media audio-visual yaitu menggabungkan beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan, tetapi siswa juga melihat apa yang ditampilkan oleh gurunya. Video pembelajaran memberikan rangsangan terhadap penglihatan dan pendengaran siswa.

2. Tujuan dan Fungsi Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

²⁰ Multazam, *Klasifikasi Media Pembelajaran*, <http://multazam-einstein.blogspot.com>, diakses pada (20-09-2018 pk1: 12:30)

²¹ Budi Purwanti, “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*” (Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan) Vol. 3 No. 1 Januari 2015 hal. 44

²² Cheppy Riyana, “*Pedoman Pengembangan Media Video*”, (Jakarta: P3AI UPI, 2007)

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Terdapat fungsi dari media video pembelajaran, diantaranya:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk lebih berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan siswa dalam emosi dan sikapnya yang terlihat saat proses menyimak ketika video pembelajaran diputar.
- c. Membantu pemahaman materi pada siswa yang lemah dalam proses membaca.²³

3. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:²⁴

- a. *Clarity of message* (kejelasan pesan)

²³ Rasyid Hardi Wirasmita, Yupi Kuspani Putra, "Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash", (Jurnal Educatio Vol. 10 No. 2, Desember 2015) 262-279

²⁴ Ibid., hlm. 8-11

Video pembelajaran isinya harus jelas, dapat dipahami oleh siswa dan informasinya dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya akan tersimpan dalam memory jangka panjang.

b. *Stand alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak digunakan bersama-sama bahan ajar yang lainnya.

c. *User friendly* (bersahabat dengan pemakainya)

Video menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Paparan informasi yang ditampilkan bersifat membantu siswa.

d. Representasi isi

Materi harus bersifat representatif, misalnya berisi tentang materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi sosial ataupun sains dapat dijadikan media video pembelajaran.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *supprot* untuk setiap *speech* sistem komputer.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan secara individual oleh siswa dan dapat digunakan oleh banyak siswa dalam kelompok maupun dalam satu kelas.

4. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran dalam bentuk video juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video diantaranya adalah menyajikan obyek belajar secara konkret, memiliki daya tarik tersendiri, dapat mengurangi kejenuhan dalam belajar, dan lain-lainnya. Sedangkan kekurangan media ini adalah terkadang pengadaannya memerlukan biaya mahal atau tergantung yang dibuatnya.²⁵

C. Keterampilan Menyimak dan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil. Soemarjadi berpendapat bahwa keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar. Akan tetapi dalam arti sempitnya keterampilan lebih ditujukan pada kegiatan yang berupa perbuatan, karena terampil itu lebih sekedar dari memahami.²⁶ Oleh karena itu, untuk menjadi yang terampil diperlukan latihan-latihan praktis yang bisa memberikan rangsangan pada otak, agar semakin terbiasa. Poearwadarminta menyatakan bahwa keterampilan adalah kecekatan; atau kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik dan juga cermat (dengan keahlian).

²⁵ Budi Purwanti, Op.cit.,

²⁶ Soemarjadi, *Pendidikan Keterampilan*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2001),

Setiap orang tentunya mempunyai kemampuan dan keterampilan yang berbeda-beda.²⁷

Dari beberapa pendapat tentang pengertian keterampilan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah suatu kemampuan untuk melakukan sesuatu melalui belajar dengan cepat, cekat, dan tepat untuk memperoleh hasil tertentu yang berlangsung secara terus-menerus sehingga membentuk kebiasaan.

2. Keterampilan Menyimak

Dalam pengajaran bahasa, terutama pengajaran bahasa lisan sering kita jumpai istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah itu saling berkaitan dalam makna namun berbeda dalam artinya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mendengar diartikan menangkap bunyi/suara dengan telinga, mendengarkan diartikan mendengar sesuatu dengan sungguh-sungguh. Dan menyimak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyimak adalah mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.²⁸ Menyimak merupakan tingkatan mendengar yang paling tinggi karena selain mendengarkan, ada juga unsur pemahamannya. Oleh sebab itu, perlunya diadakan pengajaran yang

²⁷Poerwadarminta, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", (Jakarta: Balai Pustaka, Depdiknas, edisi III, Cetakan Kedua, 2002)

²⁸ Pusat Bahasa, KBBI Daring, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas RI, 2008)

memungkinkan siswa untuk dapat menyimak segala materi yang dikupas dalam pelajaran.²⁹

Djago Tarigan berpendapat bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi, mereaksi dan menilai makna yang terkandung di dalamnya. Menyimak melibatkan pendengaran, penglihatan, penghayatan, ingatan, dan pengertian.³⁰ Sedangkan menurut Henry G. Tarigan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan untuk memahami makna komunikasi yang telah disampaikan melalui ujaran atau lisan.³¹

Berdasarkan pengertian menyimak di atas dapat disimpulkan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, menginterpretasikan, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

3. Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu wujud kemampuan berbahasa, disamping kemampuan menyimak, menulis, dan membaca. Kemampuan menyimak bersifat menerima (reseptif) sebagaimana membaca, sedangkan kemampuan berbicara bersifat mengemukakan atau mengeluarkan (produktif) sebagaimana menulis dan semua kemampuan berbahasa

²⁹ Subana, sunarti, *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*, (Bandung: pustaka sastra 2009). Hlm. 213

³⁰ Tarigan, Djago dan Tarigan, H.G, *Op.cihlm*. 12

³¹ Tarigan, H.G, *Pengajaran Analisis Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 1997), hlm. 28

bersifat aktif. Keberanian untuk berbicara, bertanya, dan mengungkapkan gagasan sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Untuk itu kemampuan berbicara perlu dikembangkan kepada siswa sedini mungkin.

Kemampuan berbicara sangat erat kaitannya dengan keberadaan bahasa lisan. Terdapat beberapa ciri bahasa lisan, menurut pradotokusumo diantaranya adalah: (1) pemakaian bahasa lisan memberikan sumbangan sarana paling hakiki untuk terjadinya keberhasilan komunikasi (2) dalam komunikasi lisan, banyak bergantung terhadap hubungan fisik diantaranya melihat dan mendengar apa yang sedang dibicarakan oleh pembicara (3) dalam situasi percakapan, salah paham dapat dihindari karena adanya uraian informasi konstektual (4) namun dalam situasi tersebut tanggapan harus diberikan pada waktu itu juga dan tidak dapat ditunda.³² Isnaini Yulianita Hafi menyebutkan bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan produktif lisan yang menuntut banyak hal yang harus dikuasai oleh siswa, meliputi penguasaan aspek kebahasaan dan nonkebahasaan. Keterampilan berbicara memanfaatkan kosa kata yang pada umumnya diperoleh dari kegiatan belajar menyimak dan membaca, juga sering terjadi dengan dibantu keterampilan menulis.

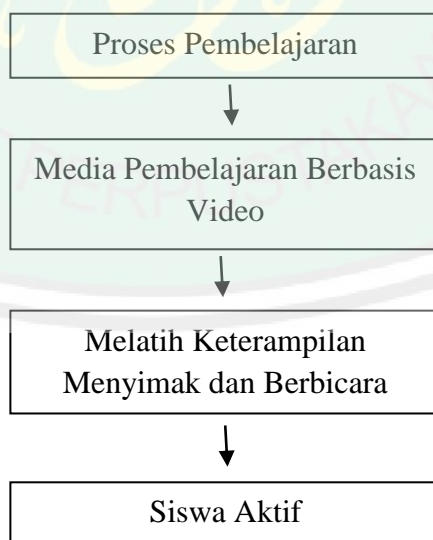
Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa kemampuan berbicara adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi secara lisan yang menuntut keberanian serta kemahiran dalam aspek kebahasaan dan nonkebahasaan.

³²Musaba Zulkifli, *Terampil Berbicara*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo 2009) hlm. 7-8

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini menjelaskan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru dan peserta didiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak tidak mengamati guru saat menjelaskan sehingga tidak sedikit dari siswa yang paham dengan pelajaran yang disampaikan serta banyak siswa yang ketika ditanya atau diminta memberikan pendapatnya merasa tidak percaya diri dan tidak mampu melakukannya.

Dari permasalahan tersebut peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi berupa media pembelajaran berbasis video. Diharapkan dengan menerapkan media tersebut siswa lebih aktif dan paham dengan materi yang sedang diajarkan, siswa juga lebih berani dalam menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya dengan cara meningkatkan kemampuan dasarnya, dari keterampilan menyimak dan berbicara siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB 3

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (Rnd) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu beserta menguji kevalidan suatu produk. Penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk menghasilkan suatu produk baru, atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada, serta dapat dipertanggung jawabkan. Metode ini banyak digunakan di dunia industri maupun bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, modul, media pembelajaran, instrumen evaluasi, model-model kurikulum, evaluasi, dan sebagainya.³³

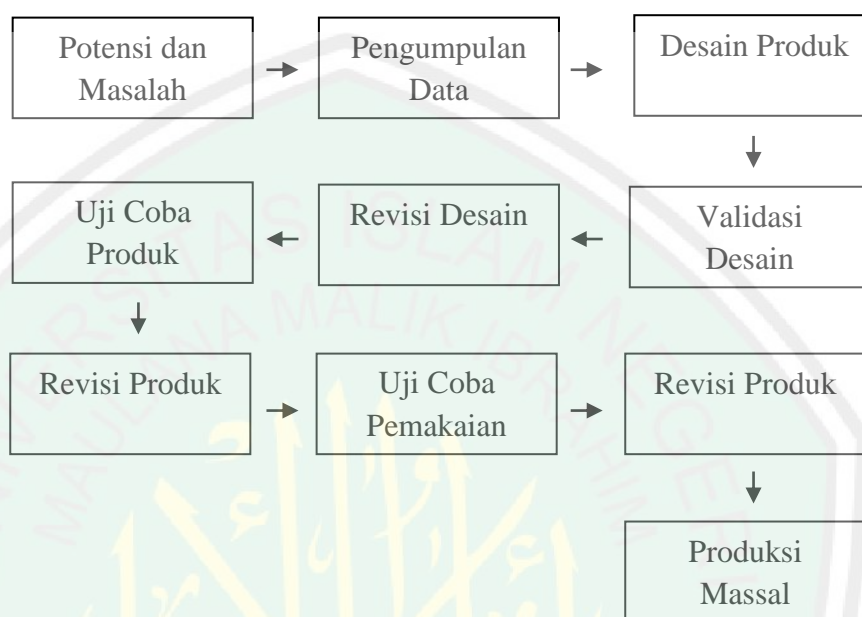
B. Model Pengembangan

Model pengembangan menurut Panuji terdapat dua, model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya. Sedang model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.³⁴

³³Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 57

³⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 200

Pada penelitian ini mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall.³⁵ Berikut langkah-langkah pengembangan media:



Gambar 3.1 Tahap-tahap Penelitian

- a. Potensi dan masalah, suatu penelitian dapat bermula dari adanya potensi dan juga masalah.
- b. Mengumpulkan informasi, setelah mendapatkan masalah dan potensinya maka selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi, yang digunakan sebagai bahan untuk mengatasi suatu masalah yang akan dipecahkan.
- c. Desain produk harus diwujudkan berupa gambar, bagan, ataupun suatu rancangan sehingga dapat dijadikan pedoman.

³⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Meida, 2010), hlm. 194

- d. Validasi desain, merupakan suatu kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah dapat dinilai atau belum.
- e. Perbaiki desain, setelah produk divalidasi oleh ahlinya dengan begitu akan mengerti letak salahnya.
- f. Uji coba produk, dilakukannya ujian sehingga mengerti apakah produk sudah layak dan lebih efektif atau belum.
- g. Revisi produk, apabila hasil produk belum sempurna maka wajib direvisi kembali.
- h. Uji coba pemakaian setelah pengujian yang dilakukan selesai, maka ketika di uji coba akan tahu apa kurang dan lebihnya dari media tersebut.
- i. Revisi produk dilakukan apabila dalam diterapkannya media video pembelajaran terdapat kurang dan sebgainya. Merupakan hal pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penepatan tujuan tersebut dapat diketahui arah dari program pembelajaran yang dilakukan.
- j. Produksi massal, bila produk berupa video pembelajaran dengan materi tematik ini telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan dengan cara memproduksi massal.

Dari sepuluh langkah tersebut, peneliti hanya menggunakan delapan langkah, karena hasil pengembangan media tidak sampai pada revisi produk dan produksi massal.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan memaparkan langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan suatu produk. Dalam prosedur, peneliti menyebutkan sifat-sifat komponen pada tiap tahapan dalam pengembangan produk dan menjelaskan hubungan antar komponen dalam suatu sistem.³⁶

Menurut Borg dan Gall mengembangkan langkah-langkah prosedur pengembangan, diantaranya:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal (*Research and Information Collecting*)

Penelitian dan pengumpulan informasi ini melakukan pendahuluan atau studi eksploratif untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Adapun kegiatan dalam langkah ini meliputi analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, juga menghimpun data mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Untuk menganalisis kebutuhan, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- a) Produk yang dikembangkan benar-benar bermanfaat dalam dunia pendidikan.
- b) Produk tersebut sangat memungkinkan untuk dikembangkan.

³⁶Zainal Arifin, "Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 128

- c) Tersedianya sumber daya manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang akan mengembangkan suatu produk tersebut.
- d) Tersedianya waktu untuk mengembangkan produk tersebut.³⁷

Dalam studi literatur, peneliti melakukan kajian terhadap produk yang akan dikembangkan, baik dalam perspektif teori maupun temuan riset dan informasi lain yang berkaitan dengan pengembangan produk peneliti. Setelah itu melakukan riset dengan skala kecil. Hal ini perlu dilakukan karena terkadang pengembang memiliki sejumlah pertanyaan yang tidak bisa dijawab jika hanya mengacu pada buku teks atau hasil temuan lainnya.

2. Perencanaan

Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan ini yakni merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan bahan, dan uji coba skala kecil. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi keterampilan menyimak dan berbicara siswa SD. Selain itu peneliti merumuskan tujuan khusus dari pengembangan media ini berbasis video yakni untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini produk yang dihasilkan berupa media video pembelajaran yang desainnya dari peneliti sendiri. Dari hasil peneliti,

³⁷*Ibid*, hlm. 129

nantinya produk tersebut dapat diubah sesuai dengan hasil validasi serta saran dari ahli dan uji coba.

4. Uji Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan uji validasi pada ahli. Selama proses pengujian produk, produk akan dilihat layak atau tidakkah media tersebut digunakan. Hasilnya kemudian dikaji untuk perbaikan media pembelajaran. Peneliti menggunakan 4 ahli validasi, yaitu validasi isi materi, validasi bahasa, validasi desain, dan juga validasi praktisi atau guru kelas.

5. Revisi Produk Pertama

Revisi produk merupakan tahap lanjutan dari data perolehan uji coba awal. Hal ini meliputi perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama, berdasarkan hasil uji coba validasi ahli.

6. Uji Coba Awal

Pada tahap uji coba awal dilakukan pada kelompok kecil siswa kelas III yang berjumlah 6 siswa yang dipilih secara acak. Dalam uji coba kelompok kecil ini hanya menggunakan angket yang digunakan untuk mengetahui respon dari siswa terhadap produk. Hasilnya kemudian digunakan untuk memperbaiki produk.

7. Revisi Produk

Pada tahap ini, peneliti dapat mengembangkan media berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji coba awal supaya lebih efektif. Perbaikan

pada tahap ini diperlukan agar produk dapat lebih sempurna ketika diuji cobakan di lapangan.

8. Uji Lapangan

Setelah melakukan perbaikan pada produk, kemudian peneliti mengujikan produknya kembali untuk mengetahui apakah produk tersebut sudah layak saat digunakan di lapangan. Uji coba di lapangan ini menggunakan test dan untuk mengetahui apakah produk sudah mencapai pada tujuan.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti media ajar dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Pengujian dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi apakah media ajar baru tersebut lebih efisien dan layak dibandingkan media ajar yang lama atau yang lain.³⁸

a) Tahap Konsultasi

Pada tahap ini biasanya konsultasi kepada dosen pembimbing sebagai arahan, masukan, atau saran dalam perbaikan media.

b) Tahap Validasi Ahli

Melakukan ahli validasi kepada ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa serta guru kelas yang akan memberikan tanggapan, saran, kritik, maupun komentar mengenai media yang sedang

³⁸ Sugiono, *op. cit.*

dikembangkan. Kemudian dengan hasil yang sudah didapatkan dari ahli media, peneliti melakukan analisis media yang sedang dikembangkan dan yang telah divalidasi kemudian dilakukan perbaikan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli desain, ahli materi, ahli bahasa, praktisi serta siswa kelas III di SDN Merjosari 2, jumlah subyek yang diteliti adalah 31 siswa yang sedang mengikuti pembelajaran dikelas.

a) Ahli desain

Ahli desain media pembelajaran ini adalah seorang yang ahli pada bidang desain media pembelajaran dan telah berpengalaman dalam mendesain media pembelajaran. Ahli desain bersedia menjadi penguji produk desain media video pembelajaran kelas III.

b) Ahli isi materi

Ahli isi materi media pembelajaran ini adalah seorang yang ahli dan menguasai pada bidang pelajaran ipa. Ahli isi materi bersedia menjadi penguji produk media video pembelajaran kelas III.

c) Ahli bahasa

Ahli bahasa pada media pembelajaran ini adalah seorang yang ahli pada bidangnya yang memiliki latar belakang lulusan sastra indonesia dan menguasai dengan baik bahasa di sekolah dasar. Ahli bahasa bersedia menjadi penguji produk media video pembelajaran kelas III.

d) Praktisi / guru kelas

Praktisi dalam penelitian ini adalah guru kelas III SDN Merjosari 2 Malang.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yakni menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi selama pembelajaran di dalam kelas, wawancara pada ahli desain, materi, dan guru bidang studi apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi, atau tidak.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui instrumen angket seperti penilaian ahli materi, penilaian ahli media, penilaian guru bidang studi, hasil pre test dan post test siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yakni berupa wawancara, tes, dan angket.

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan langsung sesuai fakta yang ada di lapangan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang perihal apa saja yang dilakukan masusia di lapangan. Dari perolehan hasil ini kita dapat memperoleh gambaran yang lebih

jelas tentang masalah yang terjadi di lapangan. Pengamatan yang dilakukan harus berdasarkan data yang sebenarnya atau *obyektif*.³⁹

Peneliti melakukan pengamatan di kelas III SDN Merjosari kota Malang mengenai keterampilan menyimak dan berbicara siswa.

b. Wawancara

Wawancara dengan guru kelas sebagai tokoh kunci dalam penelitian yang berperan penting dalam kelengkapan pengumpulan data atas sejumlah pertanyaan yang sifatnya terbuka dari peneliti.

c. Tes

Tes dalam penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.

d. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data yang terstruktur dengan pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari beberapa ahli validasi dan responden yaitu siswa yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan media ajar, ketepatan desain pembelajaran, ketepatan isi media, dan keefektifan media.

Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian dan tanggapan ahli isi atau materi didalam media.
- 2) Angket penilaian dan tanggapan guru kelas III SDN Merjosari 2.

³⁹ Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm. 106

- 3) Angket penilaian ahli desain pembelajaran.
- 4) Angket penilaian ahli bahasa pembelajaran.
- 5) Angket penilaian dan tanggapan siswa tentang media ajar yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Intrumen angket yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan intrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- 2) Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- 3) Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- 4) Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas menarik, mudah.
- 5) Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, dan sangat mudah.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar.

E. Teknik Analisis Data

Ada tiga teknik analisis yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan produk yakni analisis isi, analisis deskriptif, analisis uji t.

⁴⁰ Muhammad Walid, Fitratul Uyun, *Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Berbasis Karakter dan Eksperiental Learning*, (Malang: UIN Maliki Press, 2014), hlm. 113

Ketiga teknik ini dipergunakan sesuai dengan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data sebagaimana diuraikan pada instrumen pengumpulan data.

a) Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran tematik berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan demikian, hasil dari analisis ini dipakai dasar untuk mengembangkan media untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara dari penggunaan video pembelajaran.

b) Analisis deskriptif

Data-data yang telah terkumpulkan dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu, data yang bersifat kuantitatif dan data yang bersifat kualitatif:

- 1) Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, guru kelas, dan siswa kelas III. Data tersebut kemudian disusun secara logis dan bermakna dalam bentuk kalimat atau kata-kata, kategori – kategori mengenai suatu objek, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi produk media video pembelajaran.
- 2) Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan tehnik perhitungan rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100$$

Keterangan :

P: Kelayakan

$\sum x$: Jawaban Jumlah Pilihan

$\sum x 1$: Jumlah Jawaban Tertinggi⁴¹

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
85-100	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi.
75-84	Baik	Layak, tidak perlu direvisi.
60-74	Cukup	Cukup layak, perlu revisi.
45-59	Kurang	Kurang layak, perlu revisi.
0-45	Sangat kurang	Tidak layak, revisi total

Berdasarkan kriteria di atas, media dinyatakan valid jika memenuhi presentase sebesar 85-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi materi, ahli desain, guru mata pelajaran, dan para siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang. Oleh karena itu, perlu revisi jika belum memenuhi kriteria valid atau layak.

Untuk pengolahan data dalam ketercapaian tujuan tersebut, maka penghitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan rumus analisis uji t. Berikut ini adalah analisis data yang digunakan:

1. *Pre test* dan *post test*

⁴¹ Suharsimi arikunto, Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi) (Jakarta: buki aksara, 1999), hlm. 12

a. Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang berdasarkan nilai rata-rata. Rata-rata ini didapatkan dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok tersebut. Hal ini dirumuskan sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

Me = Rata-rata

\sum = Jumlah

xi = Nilai x ke I sampaikan ke n

n = Jumlah individu

b. Varian

Varian adalah salah satu teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui persamaan kelompok. Varian merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Akar varians disebut standar deviasi atau simpangan baku.⁴² Adapun rumus varian sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{\sum (xi - x)^2}{(n-1)}$$

Keterangan:

s^2 = Varian sampel

⁴² Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010, hlm. 49)

s = Simpangan baku

n = Jumlah sampel

c) Analisis uji T (T-tes)

Rumusan t-test yang digunakan dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\frac{\sqrt{d^2}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

t = Uji t

D = Different ($x^2 - x^1$)

d^2 = Variasi

N = Jumlah sampel

Setelah perolehan data dari rumus-rumus tersebut didapatkan, maka hipotesisnya sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah.

H_a = Terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah.⁴³

⁴³*Ibid*, hlm. 121

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di SDN Merjosari 2 Malang yang membuat pembelajaran kurang maksimal. Masalah-masalah tersebut adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada saat menyampaikan jawaban ataupun saat mengemukakan pendapatnya. Menurut guru kelas III diperlukannya media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada siswa dan menunjang keaktifan siswa dalam hal berbicara.

2. Perencanaan

Setelah mendapatkan data informasi mengenai masalah-masalah yang terjadi di kelas, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Hasil dari perencanaan ini adalah rancangan sebuah media berupa video pembelajaran. Peneliti membuat desain media dengan tampilan yang menarik siswa, dengan isi materi yang diringkas namun dapat dipahami oleh siswa, dan disertai dengan soal kuis yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa paham dengan materi yang disampaikan atau tidak.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Berikut ini akan dijelaskan spesifikasi dari hasil pengembangan media video pembelajaran.

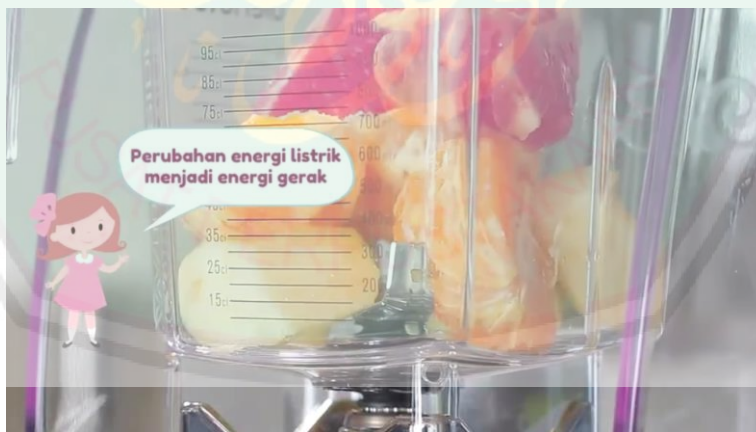
a. Halaman Depan Media



Gambar 4.1 Halaman depan

Halaman depan media terdiri dari judul materi pembelajaran dan tingkatan kelas, judul halaman depan sesuai dengan pokok bahasan yakni “Energi dan Perubahannya untuk Siswa Kelas III SD/MI”. Sampul depan disesuaikan dengan warna cerah, lucu, dan menarik yang lebih disukai anak-anak.

b. Halaman Isi Video Pembelajaran

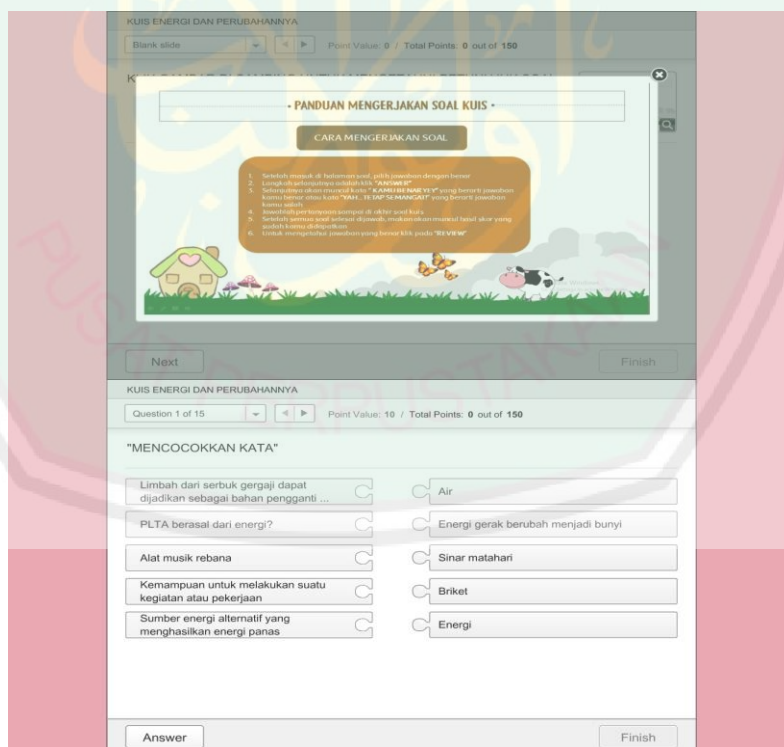




Gambar 4.2 Halaman isi

Halaman ini di desain lebih sederhana, karena hanya menunjukkan hal-hal yang akan dibahas dalam video mencakup materi pembelajaran yang berupa rangkuman dari materi energi dan perubahannya.

c. Halaman Kuis

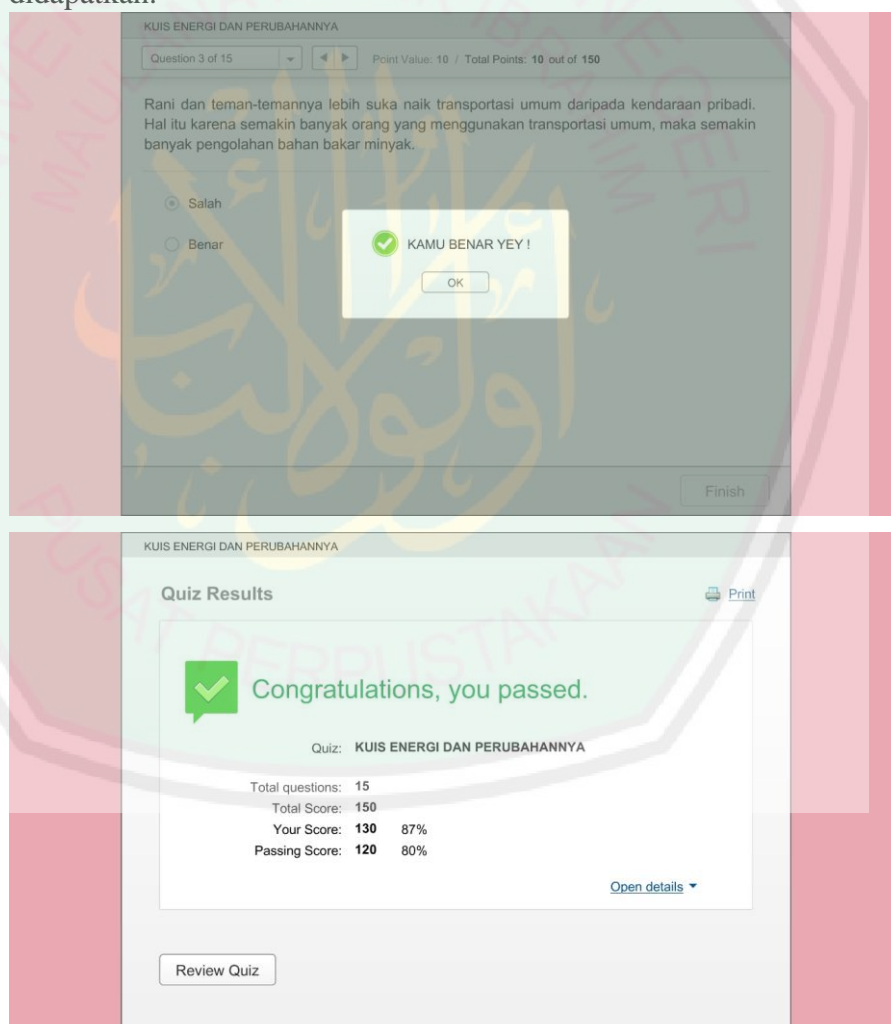


Gambar 4.3 Halaman Kuis

Bagian kuis berisi 15 pertanyaan yang penyajiannya berbeda-beda. Sebelum soal disajikan terdapat panduan cara mengerjakan soal. Terdapat beberapa macam soal, seperti mencocokkan jawaban, memilih benar atau salah, dan terdapat pilihan ganda.

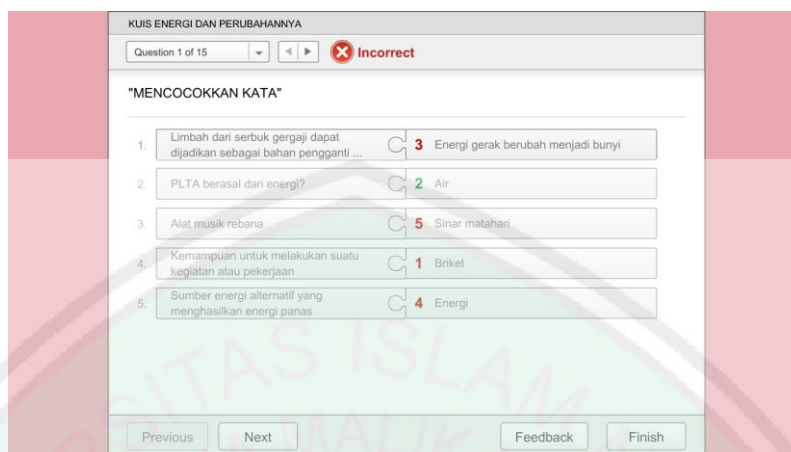
d. Halaman Hasil Tes

Setelah mengerjakan kuis, siswa dapat melihat hasil tes yang siswa dapatkan. Sehingga siswa tahu berapa jumlah skor yang sudah didapatkan.



Gambar 4.4 Halaman Hasil Tes

e. Halaman Kunci Jawaban



Gambar 4.5 Halaman Kunci Jawaban

Setelah mengerjakan kuis, siswa dapat mencocokkan jawabannya pada halaman kunci jawaban. Sehingga siswa tahu jawabannya yang benar maupun yang salah.

4. Uji Validasi Ahli

Setelah pembuatan media video pembelajaran selesai, dilanjutkan dengan uji coba awal yang bertujuan untuk mengetahui validitas dari produk media yang sudah dikembangkan. Data yang terkumpul berupa kuantitatif dan kualitatif. Pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli. Validasi dari media video pembelajaran berasal dari 3 validasi ahli. 4 validasi ahli tersebut diantaranya adalah ahli desain media, ahli isi/materi, ahli bahasa, dan praktisi/guru kelas.

Data yang disajikan berupa hasil analisis angket dari ahli desain media, ahli isi/materi, ahli bahasa, dan praktisi/guru kelas. Hal ini

dilakukan untuk mengetahui hasil produk yang sudah dikembangkan dan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

5. Revisi Produk

Data hasil validasi yang dilakukan oleh validator berada pada kualifikasi baik, sehingga media video pembelajaran tidak perlu untuk di revisi. Akan tetapi, validator memberikan saran terhadap pengembangan media video pembelajaran tersebut.

a. Saran produk oleh ahli bahasa

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan, maka dapat diketahui perbedaan hasil pengembangan dari media video pembelajaran sebelum dan juga sesudah diberi saran di antaranya sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Perbedaan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah
Diberi Saran oleh Ahli Bahasa**

No	Saran	Sebelum	Sesudah
1	Memperbaiki kata-kata yang dianggap kurang dipahami oleh siswa kelas III sd/mi.	terdapat kata-kata yang kurang diperjelas seperti kimia	Menjelaskan dengan kata-kata yang dapat dipahami siswa tentang kimia dalam video pembelajaran.

b. Saran produk oleh ahli desain media

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat diketahui perbedaan hasil pengembangan sebelum dan sesudah diberi saran di antaranya sebagai berikut:

Tabel 4.2 Perbedaan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Desain

No	Saran	Sebelum	Sesudah
1	Memperbaiki tampilan agar lebih menarik	Di halaman materi pembelajaran terdapat kurang kemenarikan tampilan, termasuk warna dan juga terdapat icon gambar yang seharusnya tidak di cantumkan. Seperti gambar rumah dan kata next yang terdapat pada slide.	Tidak terdapat kata next disetiap slide.

c. Saran produk oleh isi materi

Berdasarkan hasil validasi didapatkan perbedaan hasil pengembangan media video pembelajaran sebelum dan sesudah diberi saran diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perbedaan Media Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Diberi Saran oleh Ahli Isi Materi

No	Saran	Sebelum	Sesudah
1	Menambahkan macam-macam bentuk energi pada materi	Tidak ada macam-macam bentuk energi didalam materi	setelah ditambahkan macam-macam bentuk dari energi



6. Uji Coba Awal

Uji coba lapangan yang dimaksudkan adalah uji coba dalam kelompok kecil. Terdapat subjek dari uji coba kelompok kecil ini adalah dari siswa yang diambil sebanyak 6 siswa kelas III yang dilakukan secara acak dengan memiliki kriteria 2 siswa dengan kemampuan tinggi, 2 siswa dengan kemampuan sedang, dan 4 siswa dengan kemampuan rendah. Sedangkan untuk uji coba kelompok besar subjek diambil dari seluruh siswa kelas III SDN Merjosari 2. Berikut adalah paparan hasil angket siswa:

1) Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba ini siswa diberikan angket yang didalamnya disajikan pada tabel 4.4 pertanyaan yang selanjutnya angket tersebut

diisi oleh 6 siswa tersebut. Penilaian ini dilakukan sebelum produk diuji cobakan pada siswa kelompok besar.

a) Data kuantitatif

Adapun data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil Terhadap Media Video Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase	Kriteria Kemenarikan
		$X_1, X_2, X_3, X_4, X_5, X_6$			
1	Media video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi energi dan perubahannya	4,3,4,4,4,3	24	91,7%	Sangat Menarik
2	Media video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar	3,3,4,4,4,3	24	87,5%	Sangat Menarik
3	Bahasa yang digunakan dalam media video ini mudah dipahami	3,4,4,3,4,4	24	91,7%	Sangat Menarik
4	Media video pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	4,4,4,4,3,3	24	91,7%	Sangat Menarik
5	Soal-soal didalam kuis video pembelajaran mudah dipahami siswa	4,3,4,3,3,3	24	83,3%	Sangat Menarik

6	Media video pembelajaran tidak mengandung kata-kata yang sulit untuk dipahami	3,4,4,3,4,3	24	87,5%	Sangat Menarik
7	Dengan pembelajaran menggunakan media video tersebut siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahaminya	4,3,4,3,4,4	24	91,7%	Sangat Menarik
8	Dengan pembelajaran menggunakan media tersebut siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami didepan kelas dengan rasa percaya diri	4,3,4,3,3,3	24	83,3%	Sangat Menarik
Jumlah		170	192	88,5%	Sangat Menarik

b) Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh di atas pada uji coba kelompok kecil terdapat pada tabel 4.4, langkah berikutnya adalah menganalisis data yang sudah didapatkan. Analisis data tersebut dilakukan dengan cara menghitung persentase tingkat kemenarikan yang telah diisi oleh siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{170}{192} \times 100\% \\ = 88,5\%$$

Berdasarkan hasil analisis perhitungan di atas dapat diperoleh hasil 88,5%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan skala, tingkat kecapaiannya 88,5% berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan diperolehnya hasil tersebut maka media video pembelajaran tidak perlu ada revisi.

7. Revisi Produk

Berdasarkan dari hasil perhitungan persentase yang telah didapatkan dari uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 88,5%, jika dilihat dari tabel kevalidan pengembangan suatu produk, maka hasil respon uji coba kelompok kecil tersebut dapat diartikan bahwa produk media video pembelajaran masuk dalam kriteria sangat menarik dan tidak diperlukannya revisi.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pada tahap ini tidak diperlu adanya revisi produk lebih lanjut, kemudian pada tahap berikutnya media dapat diuji cobakan pada subyek yang lebih luas yaitu seluruh siswa kelas III sebagai uji coba kelompok besar.

8. Uji Lapangan

Setelah produk diuji cobakan kepada kelompok kecil, selanjutnya adalah media akan diuji cobakan pada subyek ke yang lebih luas atau seluruh siswa kelas III.

a. Data Kuantitatif

Terdapat data yang dihasilkan berupa data kuantitatif yang akan dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Kelompok Besar Terhadap Media Video Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor	Skor Max	Persentase	Tingkat Kemenarikan
		$\sum x$			
1	Media video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi energi dan perubahannya	118	124	95,10%	Sangat Menarik
2	Media video pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam belajar	112	124	90,30%	Sangat Menarik
3	Bahasa yang digunakan dalam media video ini mudah dipahami	113	124	91,10%	Sangat Menarik
4	Media video pembelajaran ini dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	117	124	94,30%	Sangat Menarik
5	Soal-soal didalam kuis video pembelajaran mudah dipahami siswa	111	124	89,50%	Sangat Menarik
6	Media video pembelajaran tidak mengandung kata-kata yang sulit untuk dipahami	113	124	91,10%	Sangat Menarik
7	Dengan pembelajaran menggunakan media video tersebut siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahaminya	116	124	93,50%	Sangat Menarik

8	Dengan pembelajaran menggunakan media tersebut siswa dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami didepan kelas dengan rasa percaya diri	104	124	83,90%	Sangat Menarik
Jumlah		904	992	91,10%	Sangat Menarik

b. Analisis Data

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang telah didapatkan dari hasil uji coba kelompok besar pada tabel 4.5, langkah yang selanjutnya adalah menganalisis hasil data yang sudah didapatkan. Untuk menganalisis data yang sudah tersaji adalah dengan cara menghitung persentase tingkat kemenarikan yang telah dinilai oleh siswa dengan rumus sebagai berikut:

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

$$P = \frac{904}{992} \times 100\%$$

$$= 91,10\%$$

Berdasarkan dari hasil analisis yang sudah didapat pada tahap uji coba kelompok besar, diperoleh hasil sebesar 91,10%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkatannya berada pada kualifikasi 91,10% dengan hasil tersebut maka media video pembelajaran sangat menarik bagi seluruh siswa kelas III.

B. Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan Media Video Pembelajaran

1. Tingkat Kevalidan Media Video Pembelajaran

Data yang sudah didapatkan dapat digunakan untuk mengetahui tingkat validitas merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian. Data dari hasil uji validasi dianalisis dengan menggunakan teknik skor rata-rata penilaian dari evaluator pada tiap item penilaiannya. Dan yang berupa data kualitatif dapat diperoleh dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator.

a. Validasi ahli isi/ materi

Validator uji validitas produk untuk ahli isi/materi dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang fisika, yaitu dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu “bu Rizki Amelia, M.Pd”. Berikut hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data kuantitatif

Hasil data kuantitatif dari ahli materi akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.6

Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
2	Bahasa yang digunakan dalam uraian pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Kemudahan bahasa dipahami dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
5	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
7	Kejelasan uraian materi	3	5	60%	Kurang Valid	Perlu revisi
8	Kemenerikan pengemasan media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi

9	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran	3	5	60%	Kurang Valid	Perlu revisi
10	Keruntutan penyajian materi	3	5	60%	Kurang Valid	Perlu revisi
Jumlah		38	50	76%	Valid	Tidak perlu revisi

Data yang tertera diatas adalah hasil dari perhitungan yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor max}} \times 100\%$$

P = Tingkat kevalidan

$Skor$ = Skor jawaban oleh responden

$Skor max$ = Skor jawaban tertinggi

Jadi jika dihitung :

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% = 76\%$$

Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 76%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 76% berada pada kualifikasi baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu ada revisi. Akan tetapi validator memberikan saran terhadap pengembang mengenai media pembelajaran tersebut.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain, akan dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Kritik dan Saran oleh Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Rizki Amelia, M.Pd	Menambahkan materi macam-macam bentuk energi.

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa.

b. Validasi ahli desain

Penilaian uji validitas produk oleh ahli desain dilakukan oleh seorang yang mempunyai kemampuan pada ahli desain media pembelajaran yaitu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Maryam Faizah M.PdI. Berikut hasil dari validasi ahli desain berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data kuantitatif

Hasil data kuantitatif dari ahli desain akan dipaparkan dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.8

Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Desain

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
5	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6	Kejelasan tulisan atau pengetikan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
7	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
9	Kesesuaian gambar dengan isi materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
10	Ketepatan penataan paragraf uraian materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		46	50	92%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

Data yang tertera diatas adalah hasil dari perhitungan yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100\%$$

P = Tingkat kevalidan

$Skor$ = Skor jawaban oleh responden

$Skor\ max$ = Skor jawaban tertinggi

Jadi jika dihitung :

$$\begin{aligned} P &= \frac{46}{50} \times 100\% \\ &= 92\% \end{aligned}$$

Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 92%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 92% berada pada kualifikasi sangat baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu ada revisi. Akan tetapi validator memberikan saran terhadap pengembang mengenai media pembelajaran tersebut.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kriti, saran, dan komentar dari ahli desain, akan dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Kritik dan Saran oleh Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Maryam Faizah, M.PdI	Menghilangkan tanda yang tidak perlu, seperti next dan back.

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa.

3) Validasi Ahli Bahasa

Penilaian uji validasi produk untuk bahasa dilakukan oleh orang yang memiliki ahli dalam bidang dan seorang dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu Dwi Masdi Widada, S.S.,M.Pd. Hasil yang didapatkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli bahasa akan dipaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.10

Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian bahasa (pilihan kata) dalam media pembelajaran berbasis video	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi

2	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
3	Kebakuan struktur kalimat dalam media video pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		12	15	80%	Valid	Tidak perlu revisi

Data diatas adalah hasil dari proses perhitungan dengan

menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100\%$$

P = Tingkat kevalidan

$Skor$ = Skor jawaban oleh responden

$Skor\ max$ = Skor jawaban tertinggi

Jadi jika dihitung :

$$P = \frac{12}{15} \times 100\% \\ = 80\%$$

Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 80%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu ada revisi.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kritik, saran, dan komentar dari ahli desain, akan dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 4.11 Kritik dan Saran oleh Ahli Bahasa

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dwi Masdi Widada, S.S.,M.Pd	Perbaiki pada bahasa untuk mempermudah pemahaman siswa.

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa.

4) Validasi praktisi

Penilaian uji validitas produk praktisi dilakukan oleh Eka Nurwahyunita, S.Pd selaku guru kelas III di SDN Merjosari 2 Malang. Adapun hasil validasi yang didapatkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

1) Data kuantitatif

Hasil data kuantitatif hasil validasi dari praktisi akan dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini :

Tabel 4.12

Penilaian Media Video Pembelajaran oleh Praktisi

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
2	Memudahkan guru dalam mengajar tematik khususnya dalam hal menyimak dan berbicara	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
4	Membuat siswa aktif saat pembelajaran berlangsung	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
5	Kesesuaian antara isi materi dengan KD	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
7	Kejelasan uraian materi	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
9	Kejelasan soal(evaluasi) dengan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
10	Memenuhi kriteria media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak perlu revisi
11	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah		50	55	91%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

Data yang tertera diatas adalah hasil dari perhitungan yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Skor}{Skor\ max} \times 100\%$$

P = Tingkat kevalidan

$Skor$ = Skor jawaban oleh responden

$Skor\ max$ = Skor jawaban tertinggi

Jadi jika dihitung :

$$\begin{aligned} P &= \frac{50}{55} \times 100\% \\ &= 91\% \end{aligned}$$

Presentase diatas didapatkan hasil sebesar 91%. Angka tersebut jika dikonversikan dalam tabel konversi skala, maka dalam tingkat pencapaian 91% berada pada kualifikasi sangat baik, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran tidak perlu ada revisi. Akan tetapi validator memberikan saran terhadap pengembang mengenai media pembelajaran tersebut.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari kriti, saran, dan komentar dari ahli desain, akan dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 4.13 Kritik dan Saran oleh Ahli Desain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Eka Nurwahyunita, S.Pd	Menambahkan soal pada quiz agar anak lebih terlatih

Berdasarkan tabel diatas ditunjukkan beberapa point yang perlu diperbaiki kembali untuk penyempurnaan produk sebelum diuji cobakan ke siswa.

2. Tingkat Kemenarikan Media Video Pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk mengukur tingkat kemenarikan siswa terhadap media video pembelajaran. Angket tersebut diberikan siswa setelah siswa melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan hasil data kuantitatif yang terdapat pada tabel 4.5 dari hasil angket kemenarikan siswa didapatkan jumlah 992 dan bila dirubah kedalam bentuk persen sebesar 91,10%. Angka tersebut jika dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 91,10% berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan demikian media video sangat menarik bagi siswa saat proses belajar mengajar.

C. Penyajian Data Hasil Uji Coba Media Video Pembelajaran

Pada tahap ini penentuan tingkat keefektifan media video pembelajaran pada pelajaran tematik ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Uji coba lapangan

dilakukan dengan tujuan dapat mengetahui tingkat keefektifan produk media video pembelajaran. Subjek uji coba lapangan ini adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Merjosari 2 Malang, uji coba lapangan ini dengan menggunakan angket yang akan diberikan kepada siswa dan diuji melalui dua tahap. Pada tahap yang pertama angket diberikan kepada 6 responden diambil dari siswa kelas III, dan selanjutnya pada tahap yang kedua angket diberikan kepada seluruh siswa kelas III yang berjumlah 31 siswa. Angket diujikan dalam dua tahap agar mendapatkan hasil yang lebih valid tentang menarik atau tidaknya media tersebut.

Dapat dilihat pada tabel 4.4 uji coba kelompok kecil dan tabel 4.5 uji coba kelompok besar. Bahwa berdasarkan perhitungan pada uji coba kelompok kecil didapat hasil keseluruhan mencapai 88,5% , jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan maka skor tersebut mencapai kriteria sangat menarik. Kemudian didapatkan juga pada tahap kedua uji kelompok besar didapatkan hasil sebesar 91,10% hasil ini mencapai kriteria sangat menarik.

1. Data hasil *pre-test* dan *post-test*

Produk pengembangan diujikan ke seluruh siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media video pembelajaran dengan total 31 siswa. Berikut penjabaran hasil data *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas III pada uji coba lapangan :

Tabel 4.14

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No.	Inisial	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>
1	AA	65	70
2	AF	45	75
3	AG	65	95
4	AI	75	90
5	AL	70	95
6	AN	90	75
7	AR	40	75
8	AU	50	80
9	AZ	65	90
10	BA	70	85
11	FA	55	75
12	FL	35	70
13	FM	55	80
14	FR	50	80
15	FS	75	80
16	GA	80	95
17	IA	45	70
18	IS	50	70
19	KC	95	90
20	KR	90	90
21	LN	50	70
22	NA	75	85
23	ND	40	65
24	NK	35	70
25	NZ	80	90
26	PN	60	75
27	RA	80	100
28	RN	65	80
29	RM	60	80
30	SA	65	90
31	UF	55	90
Jumlah		1930	2525

Rata-rata	62,25	81,45
------------------	--------------	--------------

2. Analisis data

Berdasarkan hasil data pada tabel 4.15 rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dihitung dengan menggunakan rumus untuk mengetahui rata-rata berikut:

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Mean = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Nilai

N = Jumlah Siswa

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus rata-rata diatas didapatkan hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,25 dan nilai *post-test* sebesar 81,45, sehingga dapat dilihat bahwa nilai *post test* lebih bagus dibandingkan nilai *pre-test* siswa. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan tingkat peserta didik yang signifikan terhadap penggunaan media video pembelajaran dengan materi energi dan perubahannya.

Data hasil nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan uji t dengan taraf yang signifikansi yaitu 0,05. Teknik analisis ini berfungsi untuk membuktikan terdapat signifikansi perbedaan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Langkah 1. Membuat H_1 dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_0 = Media video pembelajaran materi energi dan perubahannya tidak dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang.

H_1 = Media video pembelajaran materi energi dan perubahannya dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang.

Langkah 2. Mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = Uji t (beda)

D = Different ($X_2 - X_1$)

X_1 = Variabel I dari sampel peserta didik yang belum menggunakan media video pembelajaran

X_2 = Variabel II dari sampel peserta didik yang sudah menggunakan media video pembelajaran

d^2 = Variansi

N = Jumlah sampel

Langkah 3. Menentukan kriteria

1. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} maka hasilnya signifikan, artinya H_1 ditolak dan H_0 diterima.
2. Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Langkah 4. Perhitungan

Tabel 4.15

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan *Pre-test* dan *Post-test* dengan Rumus

Uji-t

No.	Inisial	Nilai		$d = (X_2 - X_1)$	d^2
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-test</i>		
1	AA	65	70	5	25
2	AF	45	75	30	900
3	AG	65	95	30	900
4	AI	75	90	20	400
5	AL	70	95	20	400
6	AN	90	75	-20	400
7	AR	40	75	35	1225
8	AU	50	80	30	900
9	AZ	65	90	30	900
10	BA	70	85	15	225
11	FA	55	75	20	400
12	FL	35	70	40	400
13	FM	55	80	30	900
14	FR	50	80	30	900
15	FS	75	80	5	25
16	GA	80	95	15	225
17	IA	45	70	30	900
18	IS	50	70	20	400
19	KC	95	90	-5	25

20	KR	90	90	0	0
21	LN	50	70	20	400
22	NA	75	85	10	100
23	ND	40	65	25	225
24	NK	35	70	35	1225
25	NZ	80	90	10	100
26	PN	60	75	15	225
27	RA	80	100	20	400
28	RN	65	80	15	225
29	RM	60	80	20	400
30	SA	65	90	25	625
31	UF	55	90	35	1225
Jumlah		1930	2525	610	15600

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* telah didapatkan, selanjutnya dilakukannya uji-t dengan menggunakan rumus uji-t berikut ini:

$$t = \frac{D}{\frac{d^2}{\sqrt{N(N-1)}}}$$

untuk mendapatkan nilai D (Different) maka sebelumnya dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{\sum D}{N}$$

Jadi dapat dihitung :

$$D = \frac{610}{31}$$

$$= 19,677$$

$$t = \frac{19,677}{\sqrt{\frac{15600}{31(31-1)}}$$

$$t = \frac{19,677}{\sqrt{\frac{15600}{31(30)}}$$

$$t = \frac{19,677}{\sqrt{\frac{15600}{930}}}$$

$$t = \frac{19,677}{\sqrt{\frac{15600}{930}}}$$

$$t = \frac{19,677}{\sqrt{16,78}}$$

$$t = \frac{19,677}{4,096}$$

$$t = 4,803$$

Dari hasil perhitungan diatas dengan menggunakan rumus uji-t, diperoleh t_{hitung} sebesar 4,803.

Langkah 5. Menentukan kaidah pengujian

a. Derajat kebebasan (df) = N-1

$$= 31-1$$

$$= 30$$

b. Taraf signifikasnsi = 0,05

c. Maka $t_{tabel} = 2,042$

Langkah 6. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

a. $t_{hitung} = 4,803$ dan $t_{tabel} 2,042$

b. Artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan demikian dapat diketahui bahwa hasilnya signifikan yaitu H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Langkah 7. Kesimpulan

Hasil yang didapatkan dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka:

H_0 = Media video pembelajaran materi energi dan perubahannya tidak dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang. (DITOLAK)

H_1 = Media video pembelajaran materi energi dan perubahannya dapat meningkatkan keterampilan menyimak dan berbicara siswa kelas III SDN Merjosari 2 Malang. (DITERIMA)

Sehingga dari analisis hasil uji-t menunjukkan bahwa media video pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan menyimak dan berbicara siswa. Didapatkan hasil yang signifikan bahwa terdapat perbedaan antara siswa yang sebelum dan sesudah menggunakan media

video pembelajaran. Ditunjukkan bahwa hasil rata-rata dari nilainya meningkat dari *pre-test* 62,25 menjadi *post-test* 81,45 yang mana terjadi peningkatan yang cukup signifikan.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Video Pembelajaran

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall menggunakan 10 langkah. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya akan mengikuti 8 langkah. Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, peneliti berharap dapat menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat dan menunjang proses pembelajaran disekolah. Sugiono berpendapat bahwa model penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan kemudian menguji dari keefektifan produk tersebut.⁴⁴ Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan informasi yang terkait dengan masalah dan kendala dalam pembelajaran di kelas III SDN Merjosari 2 Malang, pengumpulan informasi dirasa sangat penting bagi peneliti agar dapat ditemukannya sumber masalah sehingga peneliti dapat memberikan sebuah solusi.

Sumber informasi yang didapatkan berasal dari guru kelas III di SDN Merjosari 2 Malang. Peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas. Didapati hasil dari wawancara tersebut adalah menceritakan bahwasannya

⁴⁴ Sugiono 2009. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

ketika guru menyampaikan materi terkadang anak belum paham betul tentang materi tersebut, dan banyak siswa yang didapati enggan untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya.⁴⁵ Hal tersebut dikarenakan siswa masih merasa malu dan juga kurang percaya diri saat mengemukakan pendapatnya, mereka merasa bahwasannya takut untuk salah saat menjawab ataupun mengeluarkan pendapat. Dan gurupun juga jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi, melainkan sering menggunakan metode ceramah.

Langkah kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan perencanaan dan pembuatan produk yang akan dikembangkan untuk memberikan solusi dari permasalahan yang sudah didapatkan. Dengan melakukan perencanaan peneliti dapat menentukan hal apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan. Pernyataan tersebut juga sesuai dengan pernyataan M. Sobry Sutikno yaitu perencanaan adalah salah satu syarat yang mutlak bagi setiap kegiatan pengelolaan. Jika tanpa melakukan perencanaan, maka pelaksanaan suatu kegiatan tersebut akan mengalami kesulitan atau bahkan juga bisa mengalami kegagalan saat mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁶

⁴⁵ Wawancara dengan guru kelas 3 SDN Merjosari 2 Malang pada hari Selasa, 6 November 2018 pukul 09.30 WIB.

⁴⁶ Pupuh Faturrohman & Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar : Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung:PT, Refika Aditama, 2010), Hlm. 46

Langkah ketiga adalah membuat suatu format produk yang akan dibuat peneliti, ini bertujuan agar dapat menjelaskan komponen apa saja yang akan dibuat dan modelnya dapat dilihat seperti apa. Dalam pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran tidaklah serumit apa yang dibayangkan. Peneliti berpikir bahwa video dapat diputar dimana saja, kapan saja dan siswa tidak ada batasannya dalam belajar. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam belajar mandiri. Sehingga hal yang dilakukan pertama adalah peneliti mencari dan merangkum materi yang nantinya akan mudah dipahami oleh siswa. Setelah itu didesain agar saat siswa belajar menggunakan video tersebut tidak akan cepat bosan dan menarik untuk dilihat. Dalam desainnya setiap slide diberi gambar yang menarik dan warna yang cerah agar mudah diingat oleh siswa. Karena penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran akan menimbulkan rasa senang karena siswa berinteraksi dengan gambar, video, maupun animasi.⁴⁷ Kondisi rasa senang inilah yang menjadi faktor penting dalam efektifitas belajar.

Selain itu dilengkapi juga audio yang menjelaskan materi tersebut, sehingga siswa mudah memahami materi yang ada dalam video. Video yang digunakan sebagai bahan ajar non cetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat tersampaikan pada siswa secara langsung. Video juga memberikan suatu dimensi yang baru untuk memberikan pemahaman yang

⁴⁷ Suryadi. 2007. Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta. Penerbit EDSA Mahkota

kuat pada anak.⁴⁸ Video pembelajaran berisi pesan-pesan yang baik untuk pembelajaran, selain itu juga memiliki berbagai manfaat untuk pembelajaran siswa, diantaranya adalah membantu pengajar alam mencapai efektifitas pembelajaran, merangsang minat belajar siswa, siswa dapat lebih berkonsentrasi saat proses belajar mengajar. Dilengkapi dengan kuis, ketika siswa selesai mendapatkan materi maka siswa dapat mengasah ingatannya dengan menjawab soal-soal yang sudah disiapkan.

Kuis dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan siswa tentang materi pelajaran yang saat itu sedang dipelajarinya. Video pembelajaran dan soal kuis dijadikan terpisah, sebelum menjawab soal terdapat panduan tatacara mengerjakan soal, disetiap soal terdapat peringatan apakah jawaban sudah benar atau salah. Setelah siswa selesai menjawab soal yang telah disediakan, siswa dapat mengetahui skor yang didapatkan. Tidak hanya mengetahui berapa skor yang sudah didapat, siswa juga dapat mengulang atau mereview soal kuis yang sudah dikerjakan sebelumnya, sehingga siswa mengetahui jawaban yang benar dari soal yang sudah dijawab.

Langkah berikutnya adalah dengan melakukan validasi media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan penilaian yang dilakukan oleh validator terhadap media yang sudah dikembangkan. Suryabrata dalam widodo menyatakan bahwa validitas tes bertujuan untuk menunjukkan kepada

⁴⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 87

derajat pengukuran suatu tes.⁴⁹ Sugiono juga mengatakan bahwa validitas yaitu menunjukkan suatu derajat ketepatan data sesungguhnya yang terdapat pada objek dengan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti guna mencari validitas suatu item, dan kemudian mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut.⁵⁰ Dalam hal ini peneliti menggunakan empat validator, yaitu validator isi pembelajaran atau materi, desain media, bahasa, dan praktisi. Peneliti menggunakan empat validator karena dapat mengetahui tingkat kevalidan suatu media yang sudah dikembangkan. Berdasarkan hasil yang sudah di validasi oleh validator maka peneliti wajib memperbaiki sesuai dengan apa yang sudah disarankan oleh validator.

Untuk langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan suatu uji coba media terhadap kelompok kecil. Hal ini dilakukan untuk dapat mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video. Jumlah dari anggota uji coba kelompok kecil adalah 6 siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Dick dan Carrey dalam bukunya Benny menyatakan bahwa evaluasi kelompok kecil dapat dilakukan dengan menguji cobakan produk pada kelompok kecil dengan jumlah siswa 6-10.⁵¹ Berdasarkan hasil angket yang sudah disebarakan terhadap kelompok kecil, didapatkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video sangatlah valid. Sehingga dalam tahap ini tidak adanya revisi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan.

⁴⁹ Widodo,P.B(2006). Reabilitas dan Validitas kontruk skala konsep diri untuk mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*,3 (1), 1-9

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: PT Alfabet, 2016). Hlm. 177

⁵¹ Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Aksara, 2010). Hlm. 107

Uji tahap selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran berbasis video terhadap kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas III SDN Merjosari II Malang. Dalam langkah ini peneliti membagikan angket kepada siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh seluruh siswa kelas III terhadap media pembelajaran video, dan ternyata respon seluruh siswa kelas III sangatlah baik. Tahap ini memperlihatkan bahwa siswa sangat antusias saat proses belajar mengajar, siswa tertarik dan fokus untuk melihat video pembelajaran yang sedang diputar. Saat memasuki tahap menjawab kuis siswa lebih antusias karena kuis yang disajikan lebih menarik dan tidak seperti biasanya.

B. Tingkat Kevalidan dan Kemenarikan Media Video Pembelajaran

1. Tingkat Kevalidan Media Video Pembelajaran

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji tingkat kevalidan dengan cara menggunakan uji validitas yang dilakukan oleh beberapa ahli, yaitu ahli isi/materi, ahli desain, ahli bahasa, dan juga praktisi. Tujuan dilakukannya uji validitas tersebut diharapkan dapat mengetahui tingkat kevalidan dari media yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Hasil uji validasi isi/materi mengatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan tidak perlu ada revisi, akan tetapi, validator memberikan saran pada peneliti yaitu untuk menambahkan materi jenis-jenis dari energi atau macam-macam bentuk dari energi. Karena menurut validator jika menambahkan materi didalam

video tersebut maka siswa akan mendapat pengetahuan yang lebih banyak. Hal ini juga sama dengan pernyataan yang terdapat dalam kamus besar bahasa indonesia, bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui oleh seseorang dan itu berkenaan dengan suatu hal (mata pelajaran).⁵² Selain itu validator juga memberikan saran kepada peneliti untuk tidak mengubah suara dalam video tersebut.

Hasil uji validasi dari ahli desain media adalah media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak perlu ada revisi. Namun validator tetap memberikan saran yaitu untuk memperhatikan icon-icon yang tidak perlu ada dalam slide didalam video yang nantinya hanya akan tidak bermakna apa-apa. Dan juga memilih warna dan tampilan yang menarik agar anak-anak lebih semangat dan tertarik ketika belajar. Dengan tampilan dan warna yang menarik diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah mengingat tentang apa yang sedang dipelajari, warna juga memberi pengaruh terhadap kognitif anak. Pernyataan tersebut terdapat dalam hasil penelitian Sawi Sujarwo dan Rina Oktaviana dalam jurnalnya bahwa “ warna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tugas kognitif yang mempunyai kaitannya dengan memori dasar maupun tidak sadar). Warna dianggap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan individu dalam melakukan tugas kognitif.⁵³

⁵² Tim Penyusun Kamus Pusat, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002)

⁵³ Sawi Sujarwo & Rina Oktaviana, “Pengaruh Warna terhadap Shot Term Memory pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang”. *PSIKIS-Jurnal Psikologi Islami* Vol.3 No.1 Juni 2017, hal.40

Hasil uji validasi oleh ahli bahasa mengatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak perlu ada revisi. Namun, validator tetap memberikan saran yaitu untuk memperbaiki bahasa pada materi yang ada agar mudah dipahami oleh siswa. Karena menurut validator jika bahasa yang digunakan jelas maka siswa akan lebih paham saat belajar menggunakan media video tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Effendi bahwa ragam lisan berbeda dengan ragam tulis dikarenakan peserta percakapan menekankan pada nada, tekanan, irama, maupun jeda untuk memperjelas maknanya.⁵⁴

Hasil uji validasi oleh praktisi atau guru kelas mengatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sudah sangat baik dan tidak ada revisi. Namun validator memberikan saran yaitu untuk menambahkan kuis atau soal latihan siswa agar siswa mengetahui tingkat pemahamannya terhadap materi yang sudah dipelajarinya.

⁵⁴ Effendi, S, *Panduan Berbahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1995), Hlm. 78

2. Tingkat Kemenarikan Media Video Pembelajaran

Paparan pada tabel 4.5 merupakan hasil angket tanggapan yang diisi oleh sasaran sebyek uji coba yaitu seluruh siswa kelas III di SDN Merjosari 2 Malang terhadap media video pembelajaran. Adapun hasil penilaian uji coba produk pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba produk dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Kemudahan dalam menggunakan media video pembelajaran ini diperoleh dengan penilaian persentase 95,10%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini sangat memudahkan siswa dalam memahami materi dan memudahkan siswa dalam belajar.
- 2) Media video pembelajaran ini membantu siswa dalam berkonsentrasi mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 90,30%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini siswa lebih bisa fokus saat belajar.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran ini mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 91,10%. Hal ini menunjukkan bahwa didalam media tersebut bahasa yang dipakai sangat jelas sehingga mudah dan dapat dipahami oleh siswa.
- 4) Penggunaan media video pembelajaran ini dapat memberi semangat dalam belajar mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar

94,30%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan video pembelajaran ini sangat memberi semangat siswa dalam belajar.

- 5) Soal-soal kuis yang ada didalam media video pembelajaran ini mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 89,50%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal kuis yang ada didalam media video pembelajaran ini mudah dipahami oleh siswa.
- 6) Dalam media video pembelajaran yang dikembangkan ini jarang ditemukan kata-kata yang sulit dipahami dan mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 91,10%. Hal ini menunjukkan bahwa kata-kata yang terdapat dalam media video pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.
- 7) Media video pembelajaran ini membantu siswa untuk dapat menjelaskan materi yang sudah dipahami mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 93,50%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini sangat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan sehingga siswa dapat menjelaskan kembali materi tersebut dengan lancar.
- 8) Penggunaan media video pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih percaya diri mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 83,90%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran ini membantu siswa untuk lebih paham tentang materi yang diajarkan dan membantu siswa lebih percaya diri untuk menjelaskan kembali materi tersebut didepan kelas.

Berdasarkan penilaian dari angket yang didapat dari uji lapangan diperoleh presentase 91,10%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran sangat memudahkan dan menarik bagi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media video pembelajaran siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat tersampaikan dan diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.⁵⁵ Karena didalam media video pembelajaran ini terdapat gambar, video, musik, serta soal-soal yang dapat dikerjakan siswa sebagai penunjang materi sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan siswa mengatakan bahwa, hal yang membuat menarik dari media video pembelajaran ini adalah terdapat soal kuis yang menurut siswa sangat menyenangkan ketika mengerjakannya karena bermacam-macam bentuk soal yang membuat mereka tertarik, dan video yang ditampilkan juga bagus.

⁵⁵ Riyana, cheppy. 2007. Pedoman Pengembangan Media Video. Jakarta: P3AI UPI.

C. Analisis Keefektifan Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Kelas III SDN Merjosari 2 Malang

Pengajaran dengan menggunakan media bergambar lebih efektif daripada ceramah, karena terkadang kemampuan visual anak-anak lebih baik daripada kemampuan auditorinya. Penggunaan video pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan menarik sehingga siswa tidak akan mudah bosan saat belajar. Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Daryanto bahwa dengan menggunakan media video pembelajaran akan lebih efektif karena dapat digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun berkelompok.⁵⁶ Proses awal yang dilakukan peneliti adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pada siswa sebelum menggunakan video pembelajaran dan sesudah menggunakan media video pembelajaran dengan cara mengikuti proses pembelajaran yang terjadi.

Pada awalnya peneliti memperhatikan proses belajar mengajar yang tanpa menggunakan media video, tampak siswa terlihat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung, dikarenakan guru juga menggunakan metode ceramah saat sedang mengajar. Pendapat tersebut sama seperti pernyataan Erman Suherman bahwa kelemahan dari metode ceramah adalah pelajaran berjalan membosankan dan siswa-siswa menjadi pasif, karena siswa tidak

⁵⁶ Daryanto. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media

diberi kesempatan untuk menalar sesuai dengan kemauannya.⁵⁷ Hal tersebut membuat siswa kurang bersemangat dan tidak aktif saat proses pembelajaran.

Pada penelitian ini media video pembelajaran sudah memenuhi keefektifan. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sudiarta dan Sandra bahwa media video yang efektif adalah yang penyajian dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran, dan materi yang disajikan terstruktur yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.⁵⁸ Hal ini terlihat saat proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran terjadi, ketika proses pembelajaran peserta didik tampak terlihat antusias dan aktif.

Peserta didik tampak fokus saat proses belajar dengan media video pembelajaran tersebut dan mampu menjawab soal-soal kuis yang sudah disediakan. Kuis yang dikemas dengan manrik membuat siswa merasa tertarik dan bersemangat untuk mengerjakan, karena dengan diberikannya kuis diharapkan siswa akan lebih aktif dalam belajar tidak hanya menjawab tapi juga diharapkan aktif untuk bertanya tentang hal yang belum diketahui. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizatun Nafi'ah yang mengatakan bahwa penerapan media mempunyai manfaat tersendiri yaitu pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

⁵⁷ Erman Suherman, dkk., Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, (Bandung: UPI, 2003). Hlm. 202

⁵⁸ Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P. 2016. Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran

dengan mudah dipahami oleh siswa, siswa tidak bosan, dan pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar yang melibatkan siswa.⁵⁹

Peserta didik tampak antusias ketika ditanya siapa saja yang berani untuk menjelaskan singkat tentang materi yang sudah mereka pelajari sebelumnya. Terlihat lebih dari 15 dari 31 siswa yang berani untuk maju ke depan kelas dan menjelaskan singkat tentang materi energi dan perubahannya yang sudah mereka dapat. Dari proses menyimak video yang telah dipelajari oleh siswa kemudian siswa mampu menjelaskan kembali materi yang mereka dapatkan dari video tersebut. Hal ini membuktikan bahwa siswa mulai percaya diri dan juga berani untuk berbicara didepan kelas.

Hal yang dilakukan selanjutnya adalah mereka mengerjakan soal kuis intraktif yang membuat mereka antusias untuk mengerjakan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik bahwa memakai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan juga minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan juga rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.⁶⁰

Dengan dilakukannya proses pembelajaran yang menyenangkan, membuat nilai siswa ketika diberikannya soal *post-test* mengalami peningkatan dari sebelumnya saat mengerjakan soal *pre-test*. Hasil rata-rata dari soal *pre-test* yaitu 62,25, sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* yaitu 81,45. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video

⁵⁹ Faizatun Nafi'ah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran POP-UP Berbasis Sains Kelompok B RA Raden Fatah Podorejo. Skripsi. Hlm. 84

⁶⁰ Hamalik, Oemar.1989. Media Pendidikan. Bandung: PT Citra Aditya Bakti

pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria untuk dijadikan media dalam proses belajar mengajar.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir penelitian dan pembahasan pengembangan media video pembelajaran, maka dapat dipaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan dari media video pembelajaran dilakukan dalam beberapa tahap. Tahap pertama adalah dengan mengumpulkan informasi yang ada di lapangan. Kemudian langkah selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Selanjutnya media yang sudah dibuat oleh peneliti akan di validasi oleh beberapa ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran, dalam tahap ini peneliti akan mendapatkan kritik dan saran mengenai media tersebut. Setelah mendapatkan validasi dari beberapa ahli, peneliti akan merevisi hal-hal mengenai media pembelajaran yang harus diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari validator. Setelah mendapatkan persetujuan dari validator, maka media video pembelajaran siap untuk diujicobakan dilapangan untuk melihat keefektifan dari media.
2. Tingkat kevalidan dari media video pembelajaran dapat dilihat dari hasil penilaian validator dan siswa. Dari para ahli dan praktisi rata-rata mendapatkan hasil yang valid, dan dari siswa melalui kelompok kecil yang diambil dari 6 siswa dari kelas III dengan hasil 88,5% dan dari kelompok besar yaitu diambil dari keseluruhan siswa dengan hasil

91,10% sehingga mendapatkan hasil yang sangat valid. Dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap media video pembelajaran sangat baik.

3. Terdapat perbedaan saat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Dapat dilihat dari rata-rata hasil *pre-test* dengan jumlah nilai 62,25 dan hasil *post-test* dengan jumlah nilai 81,45. Dan terdapat perbedaan saat siswa mulai percaya diri dan berani dalam berbicara didepan kelas yang sebelum pembelajaran dimulai siswa banyak yang tidak ingin mencoba untuk maju dan menjelaskan didepan kelas.

B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang didapatkan, media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media video pembelajaran ini disusun sesuai dengan kompetensi yang ada di kelas III SD/MI, dan diharapkan dapat memudahkan dan dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran tematik dikelas.
- b. Media video pembelajaran disusun sesuai karakteristik siswa sekolah dasar, diharapkan siswa dapat menggunakan secara mandiri dalam mempelajari materi energi dan perubahannya.

2. Saran pengembangan lebih lanjut

Berdasarkan catatan saat uji coba yang sudah dilaksanakan, untuk pengembangan lebih lanjut terdapat saran sebagai berikut:

- a. Diperlukannya pengembangan media tersebut dengan materi-materi yang berbeda tidak hanya materi energi dan perubahannya saja.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 1999. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: bukit aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Benny A Pribadi. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Effendi, S. 1995. *Panduan Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Erman Suherman, dkk., 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI
- Finoza, Lamuddin. 2007. *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung. PT Citra Aditya Bakti
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Naim, Ngainun. 2009. *Menjadi Guru Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. 2007. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Depdiknas, edisi III, Cetakan Kedua.
- Faturrohman, Pupuh dan Sobri S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar : Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Pusat Bahasa. 2008. *KBBI Daring, Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas RI.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

- Rembangy, Mustofa. *Pendidikan Transformatif: Pergaulan Kritis Merumuskan*
- Sawi Sujarwo & Rina Oktaviana, "Pengaruh Warna terhadap Shot Term Memory pada Siswa Kelas VIII SMPN 37 Palembang". *PSIKIS-Jurnal Psikologi Islami Vol.3 No.1 Juni (2017)*,
- Soemarjadi. 2001. *Pendidikan Keterampilan*. Malang: Universitas Negeri Malang. Strategi meningkatkan kemampuan berbicara (<http://strategi-meningkatkan-kemampuanberbicara.blogspot.com> diakses pada (17-09-2018 pkl: 21:00)
- Subana, Sunarti. 2009 *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: pustaka sastra.
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P. 2016. *Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: PT Alfabet)
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta. Penerbit EDSA Mahkota
- Tarigan, Djago dan Tarigan, H.G. 1990. *Teknik Pengajaran Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.
- Tarigan, H.G. 1997. *Pengajaran Analisis Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus Pusat. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Usman, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Walid, Muhammad dan Fitratul Uyun. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Berbasis Karakter dan Eksperiental Learning*. Malang: UIN Maliki Press.
- Widodo, P.B. Reabilitas dan Validitas kontruk skala konsep diri untuk mahasiswa Indonesia. *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro (2006)*.

Zulela. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zulkifli, Musaba. 2009. *Terampil Berbiacara*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1074 /Un.03 1/TL.00.1/08/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

02 Agustus 2019

Kepada
Yth. Kepala SDN Merjosari 2 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Zahratul Fauziyyah
NIM : 15140141
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang

Lama Penelitian : Agustus 2019 sampai dengan Oktober 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 : Surat Permohonan menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id email: fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : 4076/Un. 3.1/FITK/PP.03.1/07/2019
Perihal : Permohonan Menjadi Validator
29 Juli 2019

Kepada
Yth. Bapak/Ibu.....
di -
Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Zahratul Fauziyyah
NIM : 15140141
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara pada Siswa Kelas III SDN Merjosari 2 Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Marno, M.Ag

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik
Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002



ANGKET VALIDASI AHLI ISI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA
KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas 3 pada bidang studi tematik pokok bahasan keterampilan menyimak dan berbicara dengan kompetensi dasar menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dan menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Berkaitan dengan pengembangan media tersebut, penulis bermaksud menadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, pengembang memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya pengembang menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : RIZKI AMELIA.....
NIP :
Jabatan : DOSEN.....
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.....
Pendidikan : S1 PENDIDIKAN FISIKA UM.....
 : S2 PENDIDIKAN FISIKA UM.....
.....
.....
.....

Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 3: cukup tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

- Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					✓
2	Bahasa yang digunakan dalam uraian pembelajaran				✓	
3	Kemudahan bahasa dipahami dalam media pembelajaran				✓	
4	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran				✓	
5	Kesesuaian antara isi rangkuman dengan poin-poin inti isi pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian komponen sebagai media pembelajaran				✓	
7	Kejelasan uraian materi			✓		
8	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran				✓	
9	Keluasan dan kedalaman isi media pembelajaran			✓		
10	Keruntutan penyajian materi			✓		

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

C. Saran

Suara tidak perlu diedit. Bisa ditambahkan jenis-jenis energi
sebelum masuk ke perubahan energi

Malang, 21 MEI 2019



(RIZKI AMELIA, M.Pd)

NIP.



Lampiran 4 : Angket Penilaian Ahli Desain Media

ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA
KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas 3 pada bidang studi tematik pokok bahasan keterampilan menyimak dan berbicara dengan kompetensi dasar menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dan menyajikan hasil penggalan informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Berkaitan dengan pengembangan media tersebut, penulis bermaksud menadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, ^{Pengembang} penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya ^{Pengembang} penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

B. Identitas Responden

Nama : Maryam Faizah
 NIP :
 Jabatan :
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : SI PGM1

Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 3: cukup tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

- Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
- Komentar/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran				✓	
2	Kejelasan tujuan pembelajaran				✓	
3	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan					✓
4	Kemenarikan penggunaan warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran					✓
5	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran					✓
6	Kejelasan tulisan atau pengetikan					✓
7	Kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
8	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	
9	Kesesuaian gambar dengan isi materi					✓
10	Ketepatan penataan paragraf uraian materi pembelajaran					✓

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

C. Saran

.....
.....
.....

Malang, 21 - 05 - 2019 .


(..... Maryam Faizah)
NIP.



Lampiran 5 : Angket Penilaian Ahli Bahasa

**ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA
KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG**

A. Pengantar

Media pembelajaran ini didesain untuk siswa MI/SD kelas 3 pada bidang studi tematik pokok bahasan keterampilan menyimak dan berbicara dengan kompetensi dasar menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan dan menyajikan hasil penggalian informasi tentang konsep sumber dan bentuk energi dalam bentuk tulis dan visual menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Berkaitan dengan pengembangan media tersebut, penulis bermaksud menadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari pengisian angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak dimasa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini. *Lembar validator.*

B. Identitas Responden / validator

Nama : DWI MAEDI WIDADA

NIP : 15820514 201503 1003

Jabatan : DOSEN

Instansi : UIN MALANG

Pendidikan : S-2 UNESA

.....

.....

.....

.....

.....

Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian.
 - Skor 1: sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
 - Skor 2: kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 3: cukup tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
 - Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.

- Skor 4: tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- Skor 5: sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
- Komentarisaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian bahasa (pilihan kata) dalam media pembelajaran berbasis video				✓	
2	Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran mudah dimengerti			✓		
3	Kebakuan struktur kalimat dalam media video pembelajaran				✓	

Berdasarkan penilaian diatas, maka saya menyatakan bahwa media pembelajaran ini:

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi kecil
- Dapat digunakan dengan revisi besar
- Belum dapat digunakan

C. **Saran**

perbaiki pada bahasa untuk mempermudah
pemahaman siswa

Malang, 21 Mei 2019



(Dwi Masri Wipada)

NIP. 19820514 201503 1003

- Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

Lembar Validasi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku				✓	
2	Memudahkan guru dalam mengajar tematik khususnya dalam hal menyimak dan berbicara					✓
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi					✓
4	Membuat siswa aktif saat pembelajaran berlangsung				✓	
5	Kesesuaian antara isi materi dengan KD					✓
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Kejelasan uraian materi				✓	
8	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran				✓	
9	Kejelasan soal (evaluasi) dengan media pembelajaran					✓
10	Memenuhi kriteria media pembelajaran				✓	
11	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓

C. Saran

.....

.....

.....

Malang, 18 Mei 2019



(Eka Nurwahyuni, S.Pd)
NIP.



Latihan Soal pada Materi Energi dan Perubahannya

(Pre-test)

Nama :

Kelas :

Sekolah :

I. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

- 1) Dibawah ini adalah peralatan yang dapat mengubah energi listrik menjadi energi bunyi adalah...
 - a. Panel surya
 - b. Dinamo sepeda
 - c. Kalkulator
 - d. Radio
- 2) Matahari adalah sumber energi terbesar yang ada di bumi. Energi yang dihasilkan oleh matahari adalah...
 - a. Cahaya dan listrik
 - b. Panas dan cahaya
 - c. Listrik
 - d. Panas
- 3) Contoh sumber energi yang digunakan terus menerus akan habis...
 - a. Minyak bumi
 - b. Air
 - c. Panas bumi
 - d. Angin
- 4) Kesulitan dalam pemanfaatan energi alternatif adalah...
 - a. Energi yang dihasilkan sangat besar
 - b. Sumber energi tidak akan habis
 - c. Membutuhkan biaya besar
 - d. Tidak mencemari lingkungan
- 5) Kincir air yang berada di daerah pedesaan yang belum terjangkau oleh listrik menggunakan energi alternatif berupa...
 - a. Angin
 - b. Panas bumi
 - c. Biogas
 - d. Air
- 6) Berikut ini merupakan kegunaan dari energi listrik adalah...
 - a. Pakaian yang dicuci akan cepat kering jika dijemur
 - b. Mobil dapat melaju dengan menggunakan bensin
 - c. Perahu layar dapat bergerak setelah layarnya dikembangkan
 - d. Malam hari yang gelap akan terang setelah menyalakan lampu
- 7) Berikut ini yang dapat dijadikan sumber energi alternatif...
 - a. Angin, LPG, matahari
 - b. Air, bensin, panas bumi
 - c. Panas bumi, angin, solar
 - d. Angin, air, panas bumi
- 8) Minyak bumi merupakan sumber daya alam yang tidak dapat...
 - a. Dimiliki
 - b. Diperbarui
 - c. Diambil
 - d. Tidak dapat diperbarui

- 9) Limbah dari kotoran hewan dapat dijadikan sebagai bahan pengganti bahan bakar minyak adalah...
- a. Biogas
 - b. Briket
 - c. Minyak bumi
 - d. Minyak tanah
- 10) Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (PLTB) adalah tenaga pembangkit listrik yang berasal dari energi...
- a. Air
 - b. Angin
 - c. Matahari
 - d. Limbah kotoran hewan

II. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Televisi merupakan alat elektronik yang menggunakan sumber energi...
2. Contoh alat yang menerapkan terjadinya perubahan energi listrik menjadi energi gerak adalah...
3. adalah kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan.
4. Perubahan energi apa yang terjadi pada lampu senter?
5. Saat temanmu memainkan rebana, perubahan energi apa yang terjadi?

Latihan Soal pada Materi Energi dan Perubahannya

(*Post-test*)

Nama :

Kelas :

Sekolah :

I. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Sumber energi alternatif yang menghasilkan energi panas adalah...
 - c. Angin
 - d. Air
 - c. Gelombang air laut
 - d. Sinar matahari
2. Matahari adalah sumber energi terbesar yang ada di bumi. Energi yang dihasilkan oleh matahari adalah...
 - c. Cahaya dan listrik
 - d. Panas dan cahaya
 - c. Listrik
 - d. Panas
3. Contoh sumber energi yang digunakan terus menerus akan habis...
 - c. Batu bara
 - d. Air
 - c. Panas bumi
 - d. Angin
4. Sumber energi di bumi dapat habis jika selalu digunakan, hal yang harus dilakukan agar sumber energi bumi tetap tersedia adalah...
 - c. Menggunakannya dengan terus-menerus
 - d. Menggunakan sesuai dengan kebutuhan lingkungan
 - c. Tidak menghemat energi
 - d. Mencemari lingkungan
5. Kincir angin adalah alat yang mampu mengubah energi gerak menjadi energi...
 - c. Angin
 - d. Panas
 - c. Air
 - d. Listrik
6. Berikut ini merupakan kegunaan dari sumber energi utama di bumi adalah...
 - e. Pakaian yang dicuci akan cepat kering jika dijemur
 - f. Mobil dapat melaju dengan menggunakan bensin
 - g. Perahu layar dapat bergerak setelah layarnya dikembangkan
 - h. Malam hari yang gelap akan terang setelah menyalakan lampu
7. Energi ... air dapat menggerakkan kincir air.
 - c. Kinetik
 - d. Generator
 - c. Sumber
 - d. Gerak
8. Batu bara merupakan sumber daya alam yang tidak dapat...
 - c. Dimiliki
 - d. Diperbarui
 - c. Diambil
 - d. Tidak dapat diperbarui
9. Limbah dari serbuk gergaji dapat dijadikan sebagai bahan pengganti bahan bakar minyak adalah...

- c. Biogas
 - d. Briket
- c. Minyak bumi
 - d. Minyak tanah
10. Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (PLTA) adalah tenaga pembangkit listrik yang berasal dari energi...
- c. Air
 - d. Angin
- c. Matahari
 - d. Limbah kotoran hewan

II. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

1. Pada alat musik drum, terjadi perubahan energi dari energi ... menjadi energi ...
2. Sebutkan 3 perubahan energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari
3. Bagaimana terjadinya perubahan energi pada setrika?



Lampiran 8 : Angket Sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video

Instrumen Validasi Siswa / Uji Lapangan

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
UNTUK SISWA

A. Biodata

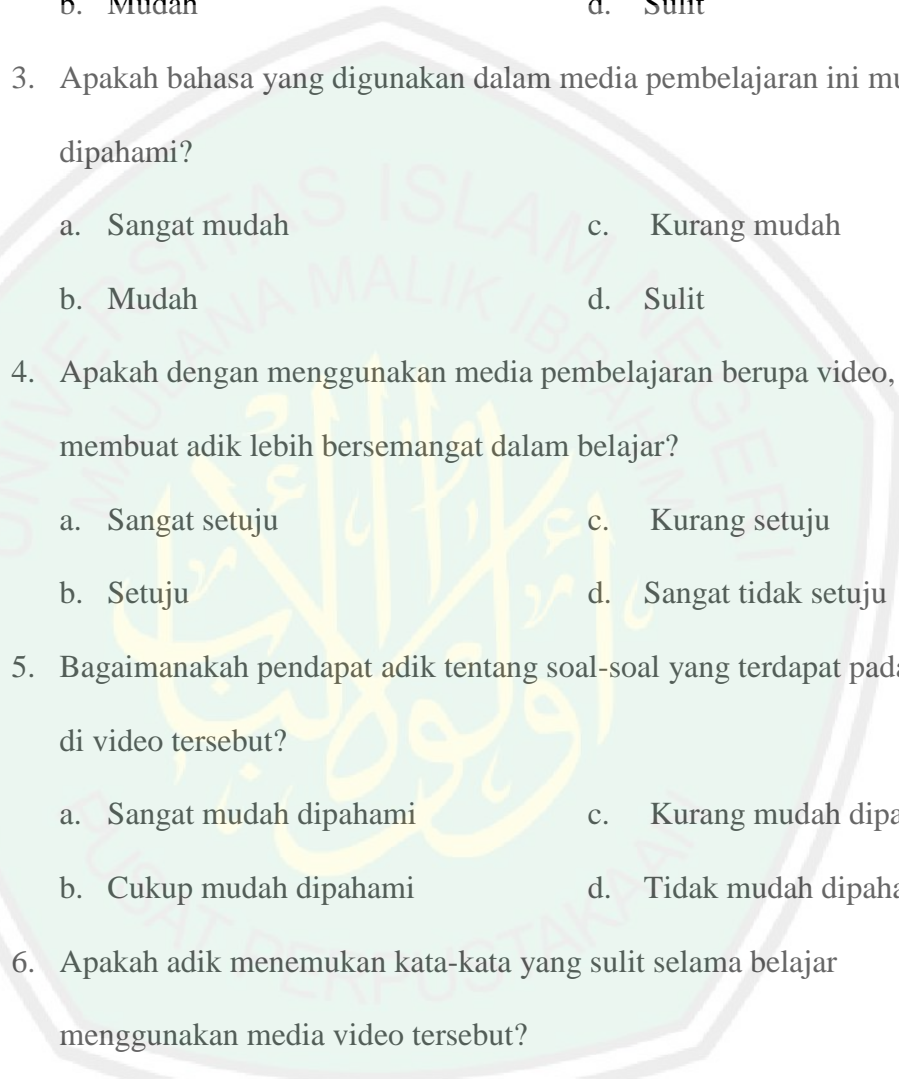
Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik mengamati media pembelajaran yang ditampilkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b, c, atau d pada jawabanyang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran ini dapat memudahkan adik dalam memahami materi energi dan perubahannya?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit

- 
2. Apakah adik lebih mudah berkonsentrasi saat menggunakan media berupa video pembelajaran?
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
3. Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dipahami?
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
4. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran berupa video, membuat adik lebih bersemangat dalam belajar?
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Sangat tidak setuju
5. Bagaimanakah pendapat adik tentang soal-soal yang terdapat pada kuis di video tersebut?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
6. Apakah adik menemukan kata-kata yang sulit selama belajar menggunakan media video tersebut?
- a. Tidak menemukan
 - b. Cukup banyak menemukan
 - c. Jarang menemukan
 - d. Sering menemukan
7. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, adik dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami?
- a. Sangat bisa
 - c. Kurang bisa

- b. Bisa
- d. Tidak bisa
8. Apakah adik dapat menjelaskan kembali materi yang sudah dipahami dengan rasa percaya diri didepan kelas?
- a. Sangat bisa
- c. Kurang bisa
- b. Bisa
- d. Tidak bisa



Lampiran 9 : Dokumentasi



Siswa saat mengerjakan soal *post-test*



Siswa saat mencoba menjelaskan materi didepan teman-temannya

Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Zahratul Fauziyyah
TTL : Kediri, 03 Maret 1996
Alamat : Plosorejo Gampengrejo Kediri Jawa Timur
Email : tiramisuud@gmail.com
No. Hp : 088235830674

Riwayat Pendidikan :

1. TK Dharma Wanita Tahun 2000 sd/ 2002
2. SDN Plosorejo 1 Tahun 2002 s/d 2008
3. SMPN 1 Ngasem Tahun 2008 s/d 2011
4. MAN 1 Kota Kediri Tahun 2011 s/d 2014