

## **Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Video Pembelajaran Materi Dari Aku Untuk Indonesia Kelas V SD Negeri 26 Pontianak Tenggara**

Ratu Balqis<sup>1</sup>, Siti Halidjah<sup>2</sup>, Asmayani Salimi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura  
Kota Pontianak, Kalimantan Barat  
rtblqis19@gmail.com

### **Abstract**

This study aims to determine the feasibility of teaching material products assisted by learning videos of material from me for Indonesia. The method used in this research is the ADDIE method. The results of this study indicate that the media expert received an assessment with an average of 4.81 with “very feasible” criteria, the material expert received an assessment with an average of 4.79 with “very feasible” criteria, the results of the small group student response assessment obtained a score of 77% with “good” criteria, and the results of the assessment of 21 students in the large group trial 81% with “very good” criteria. This means that overall teaching materials assisted by learning videos have “very feasible” criteria for use in grade V elementary schools. Thus it can be concluded that the use of teaching materials assisted by learning videos is indeed very attractive to students to develop interest in learning and so that they are not easily bored in participating in learning if they only use the *ceraah* method.

**Keywords:** Development, Teaching Materials, Learning Videos

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar berbantuan video pembelajaran materi dari aku untuk Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari ahli media mendapat penilaian dengan rata-rata 4,81 dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi mendapatkan penilaian dengan rata-rata 4,79 dengan kriteria “sangat layak”, hasil penilaian respon siswa kelompok kecil memperoleh nilai 77% dengan kriteria “baik”, dan hasil penilaian 21 siswa pada uji coba kelompok besar 81% dengan kriteria “sangat baik”. Artinya secara keseluruhan bahan ajar berbantuan video pembelajaran memiliki kriteria “sangat layak” untuk digunakan di kelas V Sekolah dasar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar berbantuan video pembelajaran memang sangat diminati oleh siswa untuk mengembangkan minat belajar dan agar tidak mudah jenuh dalam mengikuti pembelajaran jika hanya menggunakan metode *ceraah* saja.

**Kata kunci:** Pengembangan, Bahan Ajar, Video Pembelajaran.

Copyright (c) 2024 Ratu Balqis, Siti Halidjah, Asmayani Salimi

Corresponding author: Ratu Balqis

Email Address: [rtblqis19@gmail.com](mailto:rtblqis19@gmail.com)(Universitas Tanjungpura Kota Pontianak, Kalimantan Barat)

Received 22 August 2024, Accepted 28 August 2024, Published 2 September 2024

## **PENDAHULUAN**

Berbagai macam teknologi yang sekarang telah muncul dikalangan masyarakat dan terus berkembang sama seperti perkembangan dalam dunia pendidikan, apalagi kenyataannya pada saat ini lemahnya semangat siswa untuk belajar semakin banyak. Hal seperti ini sering terjadi akibat melemahnya tingkat berpikir siswa yang cenderung malas untuk belajar sehingga dari permasalahan ini dapat menyebabkan proses belajar siswa menjadi kurang semangat dan menurun. Proses belajar adalah cara untuk mencapai tujuan Pendidikan. Adanya tujuan dalam pendidikan yaitu untuk mengembangkan dan mencerdaskan daya pikir siswa. Menurut Mc Grane (dalam Putra, 2019) mengatakan bahwa “Sejumlah kemampuan yang mesti dimiliki oleh manusia abad 21 antara lain Critical Thinking, Collaboration dan Comunication, karena itu inovasi Pendidikan mengharuskan dimanfaatkannya teknologi digital sebagai bagian terpadu dari proses pembelajaran” (h. 35). Menurut

Undang-Undang Nasional Siste Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (dala Majid 2017) “Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab” (h. 1). Ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap bidang pendidikan.

Pentingnya menyelaraskan antara kemampuan perkembangan anak dengan materi atau pelajaran yang akan diterima, maka tugas para pendidik khususnya guru adalah untuk mengembangkan suatu gerakan baru dalam mengajar. Proses belajar inilah yang dinamakan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru dikelas harus sesuai dengan karakteristik siswa untuk menghilangkan sifat jenuh dan bosan pada siswa saat mengikuti pembelajaran dikelas. Guru harus bisa mengembangkan pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Banyak guru yang mungkin masih bingung untuk menggunakan cara apa yang sebaiknya dilakukan dalam proses belajar dikelas yang mampu membuat siswa tidak jenuh dengan pelaksanaan pembelajaran dan dapat membuat siswa memahami materi dengan mudah. Oleh karena itu saat ini penting sekali untuk memilih media pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu bahan ajar yang digunakan sebagai alat penunjang belajar yang menyenangkan, kreatif, serta inovatif yang diterapkan dalam suatu proses pembelajaran.

Untuk memaksimalkan pembelajaran perlu disiapkan bahan ajar. Sebagaimana dikatakan oleh Magdalena dkk (2020) “Bahan ajar adalah kumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi dalam belajar” (h. 313). Bahan ajar adalah segala macam bahan , baik itu cetak, benda, audio visual atau bentuk apapun yang dikumpulkan dari semua sumber yang dapat dijadikan sebagai bantuan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan mempermudah penyampaian pembelajaran kepada pembelajar. Bahan ajar memiliki berbagai bentuk, yaitu bahan ajar cetak dan non cetak. Bahan ajar yang digunakan harus menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran dan mengacu pada sistem pendidikan nasional.

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah tidak asing dengan kehadiran video. Video merupakan tekonologi penangkapan, perekaman, pengolahan gambar dalam gerak secara elektronik. Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman saat ini, menonton video merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh seluruh kalangan terlebih lagi banyak anak-anak yang sangat gemar menonton video melalui smartpone. Video juga dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan media pembelajaran salah satunya video pembelajaran. Video pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian siswa di kelas.

Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran seperti Canva dianggap sebagai elemen

penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan memudahkan pemahaman materi. Canva adalah sebuah platform desain daring yang menyediakan berbagai jenis desain grafis, termasuk persentasi, poster, pamflet, grafik, undangan, dan banyak lagi. Media pembelajaran ini memungkinkan guru untuk dengan efisien merancang materi pembelajaran yang menarik, sementara peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah melalui teks, animasi, grafik, dan video.

Video pembelajaran dapat membantu guru dalam memulihkan semangat belajar siswa saat mengikuti pembelajaran baik secara mandiri maupun terbimbing dan kapan saja dan dimana saja saat proses pembelajaran berlangsung. Video pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena di dalam video pembelajaran ini selain berisi materi-materi pembelajaran juga akan dilengkapi dengan gambar yang terkait dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Achmad (2017) mengatakan “Seorang guru sebagai aktor yang membimbing dan mendidik peserta didik harus mampu menciptakan strategi yang baik untuk menyelesaikan masalah dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik menjadi lebih maksimal” (h. 62). Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa karena jika siswa merasa tertarik dengan media yang diberikan maka hasil belajar yang akan diperoleh siswa akan meningkat, serta dapat dijadikan strategi bagi guru dalam mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara guru di SD Negeri 26 Pontianak Tenggara, masalah utama muncul di SD Negeri 26 Pontianak Tenggara adalah kurangnya minat belajar, motivasi dan semangat belajar pada siswa dikelas yang berakibat dari media pembelajaran yang disediakan oleh guru kurang menarik di era modern ini. Perkembangan teknologi semakin menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Namun peneliti menemukan di lapangan yang menunjukkan bahwa guru-guru di SD Negeri 26 Pontianak Tenggara belum sepenuhnya memanfaatkan sarana teknologi khususnya yang bersifat ilustratif. Ilustratif yang dimaksud adalah memberikan contoh berupa video dari materi yang dijelaskan oleh guru dikelas. Masalah ini bermula dari ketidakmampuan para guru untuk memanfaatkan media canva. Beberapa faktor yang menjadi penyebabnya adalah media belajar sebagai suatu hal yang krusial dan seringkali kurang diperhatikan oleh guru sehingga dengan gaya mengajar yang menggunakan metode ceramah saja tidak cukup karena tidak adanya ilustrasi serta media pendukung lainnya, sehingga siswa menjadi kurang memperhatikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar video pembelajaran materi dari aku untuk Indonesia kelas V SD Negeri 26 Pontianak Tenggara.

## **METODE**

### ***Bentuk Penelitian***

Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Metode

penelitian dan pengembangan yang disebut Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan validasi. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).

### ***Subyek Uji Coba***

Tujuan uji coba skala kecil adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman instrumen, memperoleh pengalaman melaksanakan pengumpulan data, mengidentifikasi masalah yang mungkin akan dijumpai, dan mengetahui perkiraan waktu pelaksanaannya. Setelah melaksanakan uji coba skala kecil maka akan diperoleh umpan balik yang dapat digunakan sebagai acuan revisi. Uji coba skala kecil dalam penelitian ini adalah 5 orang responden yang dipilih secara acak. Menurut Fatirul dan Walujo (2022) “Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahap akhir yang melibatkan seluruh peserta didik dalam kelas sesungguhnya” (h. 48). Pada tahap uji coba kelompok besar peneliti mengambil subjek penelitian pada peserta didik kelas V A sebanyak 21 orang responden.

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini menggunakan: (1) Observasi, (2) Wawancara, dan (3) Angket (kuesioner). Pada teknik observasi ini peneliti mengamati berbagai aspek yang dibutuhkan dalam menemukan permasalahan yang ada disekolah. Aspek tersebut meliputi proses pembelajaran dikelas, pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mengajar dikelas dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana kegiatan belajar mandiri untuk siswa. Teknik wawancara dilakukan untuk mengetahui secara mendalam terhadap permasalahan yang ditemukan. Wawancara penelitian pengembangan ini dilakukan kepada guru mengenai kendala siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran, dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran PPKn materi Dari Aku Untuk Indonesia kelas V SD Negeri 26 Pontianak Tenggara.

Angket dilakukan untuk mengevaluasi bahan ajar berbantuan video pembelajaran PPKn dalam materi Dari Aku Untuk Indonesia dikelas V yang telah dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk ahli media, ahli materi, guru dan juga siswa. Angket untuk ahli media dan ahli materi ditujukan untuk mengetahui tingkat kualitas bahan ajar berbantuan video pembelajaran dan kesesuaian materi yang telah dikembangkan. Angket siswa ditujukan untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar berbantuan video pembelajaran pada materi Dari Aku Untuk Indonesia di kelas V SD Negeri 26 Pontianak Tenggara.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### ***Hasil***

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan video pembelajaran

pada materi dari aku untuk Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Pembuatan produk bahan ajar ini melalui beberapa tahapan yang di adaptasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, yang terdiri atas lima tahap yaitu, *Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun Langkah-langkah dari tahapan pengembangan bahan ajar berbantuan video pembelajaran di sekolah dasar adalah :

### **1. Analysis**

Data diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas V A SD Negeri 26 Pontianak Tenggara. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas V yaitu semakin mengurangnya minat belajar siswa dikelas karena tidak adanya media yang menarik digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Disekolah guru hanya menggunakan beberapa media pembelajaran seperti buku paket dan bahan ajar cetak lainnya. Namun perlu adanya pemilihan bahan ajar yang sesuai dengan materi dan indikator pembelajaran yang bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terutama pada mata Pelajaran PPKn, sulitnya membangkitkan semangat belajar siswa karena guru hanya menyajikan materi dengan metode ceramah saja dan tidak diimbangi dengan media pembelajaran seperti video pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih memahami materi seperti materi Dari Aku Untuk Indonesia. Selain itu SD Negeri 26 Pontianak Tenggara sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

### **2. Desain**

Tahap desain merupakan tindak lanjut dari tahap analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Sebelum menulis naskah pengembangan bahan ajar, peneliti mengumpulkan materi-materi yang akan di tuangkan dalam naskah bahan ajar yang diperoleh dari berbagai sumber belajar seperti buku guru dan buku siswa kelas V. kemudian peneliti mengumpulkan beberapa gambar pahlawan sesuai materi dan beberapa link video yang akan dimuat dalam bentuk barcode untuk menghubungkan menjadi video pembelajaran yang akan menyesuaikan ke materi Dari Aku Untuk Indonesia yang dapat dijadikan video pembelajaran untuk siswa.

### **3. Development**

Bahan ajar ini dibuat menggunakan aplikasi canva yang di dalam bahan ajar tersebut akan ada beberapa materi yang menggunakan barcode untuk menampilkan video pembelajaran yang mengaitkan dengan materi yang akan dibahas. Barcode ini berfungsi untuk menampilkan video pembelajaran yang ada di laman youtube. Barcode ini akan diakses menggunakan aplikasi scan yang telah tersedia di semua handphone dengan nama lain aplikasinya yaitu Pemindai. Video pembelajaran tersebut yang akan membantu siswa lebih mengenal materi yang disampaikan, video pembelajaran seperti ini dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses membuat bahan ajar telah disesuaikan dengan materi yang ada dibuku guru dengan penataannya menggunakan aplikasi canva.

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk kepada para ahli. Validasi ahli dalam penelitian ini terdiri dari validasi ahli media dan validasi ahli materi. Ahli media dalam proses validasi bahan ajar berbantu video pembelajaran ini sebanyak 2 orang. Aspek penilaian untuk ahli media ditinjau dari aspek; (1) kemudahan Penggunaan, (2) keindahan, (3) integrasi media, dan (4) kualitas gambar. Selain itu, ahli materi dalam validasi bahan ajar berbantu video pembelajaran ini sebanyak 2 orang. Aspek yang terkait dalam validasi ahli materi yaitu kandungan kognisi dan penyajian informasi.

Penilaian oleh ahli media pada aspek kemudahan penggunaan bahan ajar memperoleh hasil 4,80, keindahan 4,78, intergrasi media 4,87, dan kualitas gambar memperoleh 4,75, sehingga untuk keseluruhan aspek penilaiannya memperoleh rata-rata sebesar 4,81 dengan kriteria “sangat layak”. Penilaian oleh ahli materi pada aspek kandungan kognitif memperoleh 4,75 dan penyajian informasi memperoleh skor 4,83, sehingga untuk keseluruhan aspek penilaiannya memperoleh data-data sebesar 4,79 dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian dari ahli media dan ahli materi serta tidak adanya masukan dan saran pada validasi tahap 2 ini, maka bahan ajar berbantuan video pebelajaran ini dapat dilanjutkan ketahap uji coba lapangan.

#### **4. Implementation**

Tahap implementasi adalah tahap lanjutan dari tahap pengembangan. Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dikembangkan akan diterapkan setelah dilakukan revisi. Bahan ajar berbantuan video pembelajaran yang telah dikembangkan akan diterapkan atau di implementasikan langsung di kelas. Pada tahap ini peneliti hanya akan melakukan uji coba produk pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan melihat respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba yang dimaksud adalah melihat kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti.

Uji coba pada kelompok kecil terdiri dari 10 orang responden dan uji coba kelompok besar melibatkan seluruh siswa kelas V B yang berjumlah 21 orang. Uji coba ini dilakukan di SD Negeri 26 Pontianak Tenggara. Uji coba bahan ajar berbantuan video pembelajaran ini membutuhkan alat penunjang yaitu proyektor dan speaker. Bahan ajar berbantuan video pembelajaran ditinjau dari hasil analisis data respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran pada uji coba kelompok kecil memiliki rata-rata 77% dengan ketegori “baik” dan uji coba kelompok besar memiliki rata-rata 81% terasuk kategori “sangat baik”. Dengan deikian tingginya pesentase dari respon siswa membuktikan bahwa bahan ajar berbantuan video pembelajaran dapat dikatakan menarik.

#### **5. Evaluation**

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model penelitian dan pengembangan ADDIE. Karena dalam penelitian ini hanya sampai pada uji coba produk, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Hasil evaluasi didapat dari kritikan dan saran dari siswa selama uji coba produk dilaksanakan. Respon yang diberikan oleh siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan setelah melakukan uji coba sangat positif dan tidak ada saran untuk memperbaiki bahan ajar tersebut, maka bahan ajar yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk proses

pembelajaran.

### ***Diskusi***

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, desain, development, implementation, dan evaluation*. Namun penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap uji coba produk saja untuk melihat respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbantuan video pembelajaran dengan mendeskripsikan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi serta mengetahui respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berbantuan video pembelajaran materi *Dari Aku Untuk Indonesia* kelas V Sekolah Dasar. Bahan ajar ini dikembangkan menggunakan aplikasi canva dengan memadukan scanbarcode yang akan menampilkan video pembelajaran.

Tahap pertama yang dilakukan peneliti setelah bahan ajar berbantuan video pembelajaran dikembangkan yaitu melakukan validasi untuk mengukur kevalidan dan kelayakan bahan ajar yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi. Penilaian dilakukan menggunakan lembar angket validasi ahli media dan ahli materi dengan menerapkan pengujian validitas menggunakan pendapat para ahli. Validitas dilakukan oleh dua validator. Hasil validasi sangat bermanfaat untuk peneliti mengetahui kekeliruan-kekeliruan yang terdapat pada bahan ajar yang dikembangkan serta mendapatkan saran dan masukan dari validator untuk perbaikan media yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang lebih baik dan teruji kevalidan juga kelayakannya.

Validasi tahap pertama dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media menggunakan lembar angket validasi ahli media yang mempertimbangkan beberapa aspek seperti kemudahan penggunaan, keindahan, integritas media, dan kualitas gambar. Hasil penilaian ahli media pada tahap 1 memperoleh rata-rata nilai 3,76 yang termasuk dalam kategori “layak” pada keseluruhan aspek penilaiannya. Sedangkan validasi oleh ahli materi menggunakan lembar angket validasi ahli materi yang mempertimbangkan dua aspek yaitu kandungan kognisi dan penyajian informasi. Hasil penilaian ahli materi pada tahap 1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,31 yang termasuk dalam kategori “sangat layak” pada keseluruhan aspek penilaiannya. Hasil validasi pada tahap ini mendapatkan beberapa saran dan masukan dari validator, sehingga perlu dilakukan revisi untuk perbaikan produk.

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dari para ahli pada validasi tahap 1, selanjutnya dilakukan validasi tahap kedua oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media menggunakan lembar angket validasi ahli media yang mempertimbangkan beberapa aspek yaitu kemudahan penggunaan, keindahan, integrasi media, dan kualitas gambar. Hasil penilaian ahli media pada tahap 2 memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,81 yang termasuk dalam kategori “sangat layak”

pada keseluruhan aspek penilaiannya. Sedangkan validasi ahli materi menggunakan lembar angket validasi ahli materi yang mempertimbangkan yaitu kandungan kognisi dan penyajian informasi. Hasil penilaian ahli materi pada tahap 2 memperoleh rata-rata nilai sebesar 4,79 yang termasuk dalam kategori “sangat layak” pada keseluruhan aspek penilaian. Validasi pada tahap ini tidak mendapatkan saran dan masukan dari validator sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diuji cobakan di lapangan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa, kemudahan dalam penggunaan, efisiensi, dan kemenarikan tampilan. Hasil validasi ini sesuai dengan pendapat Setyosari (dalam Suryani, Setiawan, dan Putria 2018, h.62) yang menjelaskan secara sederhana kriteria pemilihan media pembelajaran yang harus dipenuhi diantaranya adalah “kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media, dan efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, media yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran serta kebutuhan siswa, dan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi setelah dilakukan revisi untuk perbaikan produk, menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan berada pada kategori “sangat layak” dengan rata-rata nilai sebesar 4,81 dan 4,79, artinya bahan ajar yang telah dikembangkan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan.

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah uji coba produk. Bahan ajar diuji cobakan dalam uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan melihat respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian menggunakan lembar angket respon siswa dengan mempertimbangkan aspek kemudahan penggunaan, kejelasan gambar, dan keindahan penyajian. Hasil analisis data respon siswa pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa kelas V yang dipilih secara acak ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan memperoleh 79% dengan kategori “baik”, kejelasan sajian memperoleh 73% dengan kategori “baik”, keindahan memperoleh 78% dengan kategori “baik”, dan kualitas intruksional memperoleh 79% dengan kategori “baik”. Keseluruhan aspek penilaian respon siswa memperoleh rata-rata sebesar 77% yang termasuk dalam kategori “baik”, sedangkan hasil analisis data respon siswa pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 21 siswa kelas V ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan memperoleh 79% dengan kategori “baik”, kejelasan sajian memperoleh 83% dengan kategori “sangat baik”, keindahan memperoleh 82% dengan kategori “sangat baik”, dan kualitas intruksional memperoleh 81% dengan kategori “sangat baik”. Keseluruhan aspek penilaian respon siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 81% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian menggunakan lembar angket respon siswa yang terdapat pada lampiran belakang. Hasil analisis data respon siswa pada uji coba kelompok kecil memperoleh keseluruhan nilai rata-rata sebesar 77% yang termasuk dalam kategori “baik”. Sedangkan uji coba besar memperoleh nilai rata-



rata keseluruhan sebesar 81% dengan kategori “sangat baik”. Hasil analisis data yang ditinjau dari angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dapat diketahui bahwa bahan ajar berbantuan video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti berada pada kategori “baik” dengan rekapitulasi nilai sebesar 79%, artinya bahan ajar yang dikembangkan mendapat penilaian yang baik dari respon siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang ditinjau dari angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa bahan ajar berbantuan video pembelajaran yang telah dikembangkan berada pada kategori “baik” dengan rekapitulasi nilai 79%, artinya media pembelajaran yang dikembangkan mendapat penilaian baik dari siswa. Siswa merasa senang dengan bahan ajar berbantuan video pembelajaran tersebut karena bahan ajarnya menarik dan menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun Produk akhir yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Produk Bahan Ajar



Gambar 2. Video Pembelajaran

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah melalui proses validasi ahli materi, ahli media, uji coba terhadap siswa dan guru, Hasil penilaian dari kedua ahli memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kategori “layak”. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,63 dengan kategori “layak” dan 4,81 dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menyatakan bahwa bahan ajar berbantuan video pembelajaran yang telah dikembangkan “sangat layak” diuji cobakan dilapangan. Respon siswa terhadap bahan ajar berbantuan video pembelajaran materi dari aku untuk Indonesia yang diuji coba

pada kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 77% dengan kriteria “baik” sedangkan uji coba pada kelompok besar memperoleh nilai rata-rata 81% dengan kriteria “sangat baik”. Maka dapat dikatakan bahwa respon siswa menunjukkan penggunaan bahan ajar berbantuan video pembelajaran dikategorikan sangat baik.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah serta pihak SD Negeri 26 Pontianak Tenggara atas Kerjasama, partisipasi, dan bantuannya kepada peneliti untuk melaksanakan pra riset dan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada validator yang telah memvalidasi produk pengembangan bahan ajar.

## **REFERENSI**

- Amri, S., & Ahmadi, I. K. (2010). *Konstruksi Pengembangan Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Dadi, S., & Setiono, P. (2021). Pengembangan Bahan Ajar dengan Menggunakan Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik di SDN 81 Kota Bengkulu. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 2(1), 16-22. Diunduh di <https://doi.org/10.33369/abdipendidikan..6%20-%2022>
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Husada, S. P., Taufina., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 4(2), 419-425. Diunduh di <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Kirana, R. W. C., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-book Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Scientific Approach sebagai Sumber Belajar Alternatif, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/32292/13768>.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Majid, A. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Rosdakarya Offset.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamila, S., Nasrullah., Amalia, D.A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311-326. Diunduh di <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mudlofir, A. (2011). *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Press.

- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar, *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81-92. Diunduh di <https://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Prastowo, A. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Kencana: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research and Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research and Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publicatiem.
- Sudaryo. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Weriyanti., Firman., Taufina., Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu dengan Strategi Question Student Have di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 4(2), 476-483. Diunduh di <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.