



## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR

Tari Nefriani Mustika

Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia  
[tari.nefriani2135@student.ac.id](mailto:tari.nefriani2135@student.ac.id)

### ABSTRAK

Artikel ini fokus membahas tentang sebuah penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran online dengan menggunakan video di sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D, define (definisi), design (perencanaan), development (pengembangan), dan dissemination (dissemination) yang dikemukakan oleh Thiagarajan pada tahun 1974. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 SDN 189 Pekanbaru di semester genap tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa lembar wawancara, angket validasi dan angket kepraktisan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket validitas produk, respon guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung rata-rata persentase skor dilihat dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan tanggapan guru dan siswa. Hasil yang diperoleh dari uji validitas media menunjukkan bahwa media pembelajaran online menggunakan video pembelajaran mendapatkan kategori "Sangat Valid" dengan persentase skor 92,56% dan pengembangan media pembelajaran online menggunakan video pembelajaran dikatakan sangat valid karena memiliki memenuhi kriteria penilaian dilihat dari aspek materi, media, dan bahasa. Dalam melaksanakan uji coba dapat diketahui bahwa siswa yang terbiasa dengan smartphone sudah mampu mengoperasikan video pembelajaran secara mandiri dengan baik. Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil untuk melihat kepraktisan media yang telah dikembangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran online menggunakan video pembelajaran dengan persentase skor 87,49% diperoleh dari tanggapan guru dan tanggapan siswa dalam pembelajaran online. Dari hasil validitas, respon guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran online (video pembelajaran) valid dan sangat praktis.

**Kata Kunci:** media pembelajaran daring, video pembelajaran, penelitian dan pengembangan

## DEVELOPMENT OF ONLINE LEARNING VIDEO IN ELEMENTARY SCHOOL

### ABSTRACT

This paper is focused on discussing a research and development study that aims to develop online learning media by using video in elementary schools. The study uses the 4D development model, namely define (definition), design (planning), development (development), and dissemination (dissemination) proposed by Thiagarajan in 1974. The study is conducted on the fourth-grade students of SDN 189 Pekanbaru in the semester of 2021/2022 academic year. The data collection techniques used in this research and development are interview sheets, validation questionnaires, and practicality questionnaires. Data collection techniques in this study are product validity questionnaires, teacher and student responses. The data analysis technique used in this study is to calculate the average percentage score seen from material experts, experts, media experts, linguists, and teacher and student responses. The results obtained from the media validity test show that online learning media by using videos is classified as the "Very Valid" category with a percentage score of 92.56% and the development of online learning media by using videos is said to be very valid because it has fulfilled the assessment criteria seen from the material aspect, media, and language. In carrying out the try-out, it can be seen that students who are used to using smartphones have been able to operate learning videos independently well. After conducting a small group try-out to see the practicality of the media that has been developed, it can be concluded that online learning media by using videos is 87.49% obtained from teacher responses and student responses in online learning. Thus, the result of online learning media by using videos is valid and very practical.

**Keywords:** online learning media, video, research and development

Submitted	Accepted	Published
16 November 2021	13 Maret 2022	27 Maret 2022

Citation	:	Mustika, T.N. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(2), 531-541. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8614">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8614</a> .
----------	---	---

## PENDAHULUAN

Covid-19 merupakan penyakit akibat virus corona jenis baru yang muncul pada akhir 2019 pertama kali di Wuhan Cina. Mustakim (2020) menyatakan bahwa Covid-19 merupakan penyakit menular yang dapat

menyebarkan baik secara langsung maupun tidak langsung dari satu manusia ke manusia lainnya. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Gejala

utama penyakit Covid-19 yaitu batuk, demam, dan sesak napas (Kemkes, 2020).

Dewi (2020) mengatakan Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Pembelajaran yang dilaksanakan pada sekolah dasar juga menggunakan pembelajaran daring dengan bimbingan orang tua. Dengan melakukan pembelajaran secara daring, peserta didik tetap mendapatkan materi pembelajaran seperti biasanya akan tetapi beda ruang kelasnya saja.

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh menggunakan jaringan internet. Guru menggunakan aplikasi kelas online sebagai pengganti kelas pada pembelajaran tatap muka. Adapun salah satu contoh aplikasi yang digunakan yaitu WhatsApp Group. Pembelajaran secara daring merupakan cara terbaru dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat elektronik dan juga internet dalam penyampaian materi pembelajaran. Menurut Bahriah (2019) pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet. Pembelajaran daring dianggap dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi saat masa pandemi seperti sekarang. Guru tetap memberikan materi seperti biasanya namun secara dalam jaringan atau Online. Pembelajaran daring sangat bergantung pada jaringan internet, jika jaringan internet buruk maka proses pembelajaran akan terganggu.

Media dapat digunakan dalam penyampaian pesan pada sebuah pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam beberapa hal. Jika dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam media audio, media visual dan audio visual. Kemudian dilihat dari sifatnya

media dapat dibagi ke dalam media audio, media visual, audio visual. Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar pemahaman siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam pembelajaran.

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang (Munadi, 2008). Video pembelajaran merupakan media audio visual yang berisikan informasi mengenai materi pembelajaran, suara dan juga gambar. Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah. Menurut Purwanti Budi (2015) Media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 189 Pekanbaru. Karena keadaan pandemi Covid-19, maka penelitian dilakukan di lingkungan sekitar sekolah. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran genap 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Kegiatan utama yang dilakukan adalah melakukan penelitian dan studi literature untuk menghasilkan produk tertentu. Kedua, pengembangan produk yaitu menguji validitas rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D adalah model yang dikemukakan oleh Thiagarajan di tahun 1974, model ini awam dipergunakan untuk penelitian dan pengembangan. Model

pengembangan 4D yaitu define (pendefinisian), design (perencanaan), development (pengembangan), dan dissemination (penyebaran). Jenis data yang diperoleh dari pengembangan produk ini merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi, sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi berdasarkan instrumen berupa lembar validitas dan respon guru dan siswa yang kemudian di analisis sesuai kriteria penilaian yang telah ditentukan sehingga mendapatkan kevalidan dan kepartisan dari media yang dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan kelayakan media

pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Pada tahap validasi produk ini dilakukan penilaian terhadap ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru dan siswa. Media yang dirancang dinilai oleh ahli, direvisi, dan dilakukan uji coba.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data berupa saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi yang kemudian menjadi acuan bagi peneliti untuk merevisi media interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil dari penilaian lembar validasi serta analisis kuantitatif deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari lembar validasi dan kelayakan media.

**Tabel 1. Tabel Kategori Penilaian Validasi**

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Kurang Setuju
4	1	Tidak Setuju

Kategori penilaian: (Sugiyono, 2015:93)

Setelah dilakukukan penilaian oleh ahli media dan ahli materi/*content*, tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata skor dari penilaian. Berikut merupakan rumus rata-rata skor:

$$\text{Rata - Rata Skor} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100$$

(Sugiyono, 2015)

Untuk mengetahui persentase validitas media, kriteria yang diberikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi**

Interval (%)	Kategori
76 – 100	Sangat Valid
51 – 75	Valid
26 – 50	Tidak Valid
0 – 25	Sangat Tidak Valid

**Tabel 3. Kategori Penilaian Respon Guru dan Siswa**

No	Skor Penilaian	Kategori
1	4	SS: Sangat Setuju
2	3	S: Setuju
3	2	TS: Tidak Setuju
4	1	STS: Sangat Tidak Setuju

Dapat diperoleh dengan rumus:  

$$\text{Rata - Rata Skor} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100$$

Untuk mengetahui persentase praktikalitas media, kriteria yang diberikan sebagai berikut:

**Tabel 4. Kriteria Penilaian Respon Guru dan Siswa**

Interval (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Sangat Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran daring di sekolah dasar dengan materi kelas 4 tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” pembelajaran 4. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil validasi kelayakan media yang diperoleh dari validator ahli. Penyajian hasil pengembangan disajikan berdasarkan tahap pengembangan dengan model 4D, yaitu definisi, perencanaan, pengembangan, dan penyebaran. Tahap pengembangan dengan model 4D dilalui dengan cara sebagai berikut:

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

**Analisis Kebutuhan**  
 Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tepat serta sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 4 SDN 189 Pekanbaru pembelajaran di sekolah menggunakan kurikulum 2013 yang dimana siswa mempelajari pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk diajarkan pada satu waktu kepada siswa.

### Analisis Karakter Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, sesuai pada tahap perkembangan operasional menurut Piaget, siswa kelas 4 SDN 189 Pekanbaru termasuk pada tahap operasional konkret, artinya siswa sudah mampu berfikir secara logis untuk memecahkan suatu masalah. Guru kelas 4 menyatakan setiap anak memiliki

karakter yang berbeda dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu media pembelajaran yang dikembangkan harus mampu diterima oleh seluruh siswa. Kemudian guru kelas mengatakan penggunaan media pembelajaran daring melalui video pembelajaran dapat menarik minat siswa untuk belajar secara mandiri dan membangun rasa ingin tahu siswa.

### Analisis Lingkungan Belajar

Karena pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia sejak bulan Maret 2020 hingga saat ini proses kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dari rumah yaitu secara daring (dalam jaringan) termasuk untuk siswa SDN 189 Pekanbaru. Pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) menggunakan aplikasi *google class room* dan *whatsapp group*. Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran daring untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran karena dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer sehingga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

### Tahap Perencanaan (*Design*)

Tahap ini dilakukan dengan perancangan media pembelajaran daring melalui video pembelajaran. Peneliti melakukan perancangan materi yang akan disampaikan dan membuat naskah pembelajaran yang akan disampaikan oleh narator pada video pembelajaran. Pembuatan *backgroud* dan gambar tokoh juga dilakukan pada tahap ini.

### Menetapkan Tim Pengembang

Penelitian pengembangan merupakan penelitian berkelompok yang melibatkan banyak orang dengan tugas masing-masing. Pada penelitian ini tim pengembangan terdiri dari pengembangan utama yaitu peneliti kemudian validator ahli yakni EN sebagai ahli materi, ZA sebagai ahli media dan MS sebagai ahli bahasa dan pengguna.

### Menentukan Sumber Daya yang dibutuhkan

Dalam penelitian pengembangan berbasis teknologi ini sangat membutuhkan peralatan yang cukup seperti alat komputer, *Smartphone* dan jaringan internet dengan kecepatan yang bagus serta ketersediaan sumber energi listrik yang baik.

### Menyusun Jadwal Pengembangan

Penyusunan jadwal dalam pengembangan media sangat dibutuhkan. Perancangan media dilakukan lebih kurang 2 minggu. Pembuatan media dilakukan kurang lebih selama 2 bulan. Setelah media selesai dikerjakan, maka akan dilakukan validasi oleh validator ahli dan praktisi yang akan menghabiskan waktu kurang lebih selama 1 bulan.

### Memilih dan Menentukan Struktur, Cakupan dan Urutan Materi

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi kelas 4 Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”

Pembelajaran 4. Pada materi ini mencakup tiga mata pelajaran yaitu PPKn, IPS dan Bahasa Indonesia. Cakupan materi yang disajikan berupa keragaman budaya yang ada di Indonesia serta menentukan ide pokok pada teks bacaan. Urutan materi disajikan pada setiap durasi video pembelajaran dan selalu berhubungan.

### Menentukan Spesifikasi Produk

Produk yang peneliti kembangkan merupakan media pembelajaran daring melalui video pembelajaran yang akan ditonton siswa melalui *Whats app group* dan dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer dengan jaringan internet yang memadai.

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan kegiatan pengembangan dari rancangan awal produk menjadi bentuk produk jadi (video pembelajaran), pembuatan instrumen validasi dan angket respon guru dan siswa, validasi instrumen serta angket respon guru dan siswa, revisi instrumen serta angket respon guru dan siswa, validasi produk dan revisi produk. Pembuatan media dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang telah dipilih yaitu *Adobe After Effect 2019* yang telah disesuaikan dengan peneliti supaya mempermudah proses pengerjaan produk.

### Pembuatan Produk

- 1) Pembuatan *Background*



Gambar 1. Pembuatan *Background*

- 2) Pembuatan Gambar tokoh



Gambar 2. Pembuatan Gambar Tokoh

- 3) Pengetikan judul video,  
memasukkan animasi serta gambar

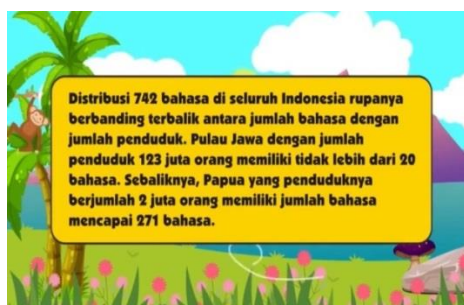


Gambar 3. Pengetikan Ucapan Salam Pembuka



Gambar 4. Pengetikan Judul Materi Pembelajaran

- 4) Pengetikan materi pembelajaran



Gambar 5. Pengetikan Materi Pembelajaran





Gambar 6. Pengetikan Materi Pembelajaran.

### Validasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media interaktif yang dapat di akses melalui link yang telah dibagikan dengan menggunakan personal komputer dan jaringan internet. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan

oleh validator ahli dengan memberikan tanda valid pada media yang dikembangkan.

### Ahli Materi

Berikut akan dijelaskan hasil penilaian ahli media dari validator ahli yang dinilai dari aspek tampilan, teks, gambar, dan bahasa yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian Ahli			
		Draft 1		Draft 2	
		Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
1.	Kualitas Materi	65%	Valid	85%	Sangat Valid
2.	Kemanfaatan Materi	55%	Valid	85%	Sangat Valid
	<b>Rerata Kelayakan</b>	<b>60%</b>	<b>Valid</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi *draft 1* dan *draft 2* di atas, terdapat 2 aspek penilaian yang terdiri dari 10 indikator yang digunakan untuk menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan, pada aspek kualitas materi memperoleh persentase skor sebesar 65% pada *draft 1* dengan kategori valid dan meningkat pada *draft 2* menjadi 85% dengan kategori "Sangat Valid". Berdasarkan data ini memberikan informasi

bahwa perancangan produk yang telah dikembangkan pada aspek ini sesuai dengan karakteristik kualitas materi pada video pembelajaran.

Berdasarkan masukan dan penilaian dari validator 1 di atas, maka rancangan produk yang telah dirancang di lakukan perubahan atau perbaikan atas saran dari validator. Berikut ini adalah perubahan atau perbaikan sebagai berikut:

**Tabel 6. Perbaikan Sebelum dan Sesudah Validasi  
 Sebelum di Validasi    Setelah di Validasi**



### Ahli Media

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian Ahli	
		Persentase	Kategori
1.	Kesesuaian	85.7%	Sangat Valid
2.	Kemudahan	100%	Sangat Valid
3.	Kemenarikan	83.33%	Sangat Valid
4.	Kemanfaatan	100%	Sangat Valid
<b>Rerata Kelayakan</b>		<b>92.70</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel dari validasi ahli media hanya dilakukan penilaian *draft* 1 saja. Terdapat 4 aspek dan 10 Indikator yang digunakan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan oleh

peneliti. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran termasuk pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata skor persentase 92.70%. Media pembelajaran sudah sesuai tanpa revisi sehingga layak untuk di uji cobakan.

**Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Rerata Penilaian Ahli	
		Persentase	Kategori
1.	Penggunaan Kata/Kalimat	100%	Sangat Valid
2.	Lugas	100%	Sangat Valid
3.	Ejaan	100%	Sangat Valid
<b>Rerata Kelayakan</b>		<b>100</b>	<b>Sangat Valid</b>



Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel dari validasi ahli bahasa yang dilakukan penilaian *draft* 1 saja. Terdapat 3 aspek dan 5 indikator. Dapat disimpulkan dari ahli bahasa bahwa video pembelajaran termasuk pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata skro persentase 100%.

Hasil yang diperoleh pada tabel dari validasi ahli bahasa yang dilakukan penilaian

*draft* 1 saja. Terdapat 3 aspek dan 5 indikator. Dapat disimpulkan dari ahli bahasa bahwa video pembelajaran termasuk pada kategori “Sangat Valid” dengan rata-rata skro persentase 100%. Media pembelajaran sudah sesuai dengan bahasa namun ada beberapa masukan dari validator 3 sehingga perlu diperbaiki pada tabel 8 berikut:

**Tabel 9. Perbaikan Sebelum dan Sesudah Validasi**  
**Sebelum di Validasi      Setelah di Validasi**



**Uji Coba Produk**  
**Uji Coba One to One**

Pelaksanaan uji coba *One to One* dilaksanakan untuk melihat keterbacaan media yang telah dirancang. Uji coba *One to One* dilakukan pada 3 siswa kelas 4 sekolah dasar. Pada saat mengoperasikan media, peneliti melihat siswa sangat pandai mengoperasikan media pembelajaran karena peneliti telah mengirimkan video dan media dapat dilihat melalui *WhatsApp Group*. Siswa dapat dengan mudah mengunduh video pembelajaran karena hanya dengan di tekan saja, tetapi siswa harus memiliki jaringan internet yang memadai untuk dapat mengunduh video pembelajaran.

Selanjutnya peneliti memberikan serangkaian pertanyaan kepada siswa secara terbuka bagaimanakah perasaan anda setelah melihat video pembelajaran ini? Bagaimana menurut anda mengenai tampilan video pembelajaran ini? Apakah anda dapat melihat gambar dan dapat membaca materi pada video pembelajaran ini? Apakah bahasa yang digunakan mudah untuk anda pahami? Bagaimana pendapat anda jika guru menggunakan media video pembelajaran ini ketika proses pembelajaran berlangsung? Berikut di bawah ini kesimpulan komentar siswa dari hasil dari *One to One*.

**Tabel 10. Hasil Uji One to One**

Nama Siswa	Komentar
Siswa 1	<i>Saya suka gambar pada video pembelajaran, saya dapat melihat gambar pada video dengan jelas, bahasa yang digunakan pada saat menjelaskan dapat dimengerti, dengan menonton video ini saya dapat memahami pelajaran</i>
Siswa 2	<i>Saya melihat dengan jelas gambar pada video pembelajaran ini, dengan menggunakan video ini saya dapat memahami pembelajaran dengan mudah karena video ini menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.</i>
Siswa 3	<i>Saya dapat melihat dengan jelas gambar pada video ini, video ini menggunakan gambar yang menarik, saya suka belajar menggunakan video.</i>

#### Uji Coba *Small Group*

Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 siswa sekolah dasar. Terdapat

7 indikator pernyataan pada angket respon siswa dan 8 indikator pernyataan pada respon guru

**Tabel 11. Data Hasil Praktikalitas Respon Guru dan Siswa**

No	Hasil Praktikalitas	Rata-rata Skor Praktikalitas
1.	Praktikalitas Respon Guru	87.5%
2.	Praktikalitas Respon Siswa	87.49%
<b>Rata-rata Praktikalitas</b>		<b>87.49%</b>

Hasil yang diperoleh pada tahap praktikalitas respon siswa mendapatkan rata-rata persentase 87.49% dan respon guru mendapatkan rata-rata persentase 87.5% dengan kategori "Sangat Praktis". Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan oleh siswa dan guru sekolah dasar.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji praktikalitas respon guru dan respon siswa dalam uji coba *small group* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran daring (video pembelajaran) layak

untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dikembangkan ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan pada media video pembelajaran telah dijelaskan pada bab 1 sedangkan untuk kekurangan atau keterbatasan dalam pengembangan media pada penelitian ini yaitu:

- (1) Tidak dapat merancang video pembelajaran menggunakan *smartphone*.
- (2) Dalam pembuatan media video pembelajaran membutuhkan waktu yang lama kurang lebih satu bulan.

- (3) Peneliti belum dapat melaksanakan uji coba lapangan secara besar di sekolah yang telah ditetapkan untuk mengetahui manfaat media pembelajaran karena pada saat ini masih pandemi Covid-19.

#### **Tahap Penyebaran (*Dissemination*)**

Media yang sudah dinyatakan valid dan layak dapat di lihat melalui link <https://youtu.be/8GzvpXACL64> link adapat di akses secara bebas dimanapun siswa berada baik menggunakan *Smartphone* maupun komputer sehingga media pembelajaran ini sangat bisa di gunakan untuk mendukung proses belajar dan mengajar secara daring (dalam jaringan) di masa pandemi Covid-19 ini.

#### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran daring di sekolah dasar dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan rekomendasi dan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan yang peneliti alami tidak menjadi penghalang untuk mengembangkan media pembelajaran daring (video pembelajaran). Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan media yang sama, sebaiknya memaksimalkan tampilan video seperti gambar pada video.
- 2) Untuk proses perancangan media alangkah baiknya menggunakan personal komputer atau laptop dengan spesifikasi yang cukup tinggi yang bertujuan ketika proses editing berlangsung tidak terjadi keterlambatan respon seperti peneliti alami dan juga sediakan jaringan internet yang cukup untuk merancang media dengan aplikasi agar mendapat inspirasi gambar yang unik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31-47. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/445/pdf>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran

daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/89/pdf>.

Kemkes. (2020). Gugus Tugas Percepatan Penanganan COVID-19. (n.d.). Retrieved April 28, 2020, from <https://www.covid19.go.id>

Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1). <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194/2344>

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta