

# PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV

Ulfah Nur Hikmah, Farid Ahmadi  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang,  
Semarang, Indonesia  
e-mail: [ulfahnurhikmah57@gmail.com](mailto:ulfahnurhikmah57@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan media video pembelajaran materi globalisasi dalam mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model *Waterfall*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa SDN Purwoyoso 01 berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu test dan non test. Pengembangan terdiri dari 5 tahap, yaitu *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*. Hasil penilaian dari validator materi menunjukkan angka persentase 82,14% dengan kategori “Layak”. Sedangkan untuk penilaian dari validator media menunjukkan angka persentase 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn materi globalisasi sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran. Dengan demikian produk media video pembelajaran ini layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran PKn.

**Kata Kunci:** hasil belajar; media video pembelajaran; PKn

## I. PENDAHULUAN

Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan formal dan pendidikan non formal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi seorang individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang luhur. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa pendidikan PKn dapat memfasilitasi penanaman pendidikan karakter pada siswa. Namun, pada kenyataannya masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran PKn di dalam dunia pendidikan.

Permasalahan dalam pembelajaran PKn ditemukan di kelas IV SDN Purwoyoso 01. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas IV, pembelajaran yang dilakukan mengalami beberapa permasalahan diantaranya pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik, guru masih memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran atau pembelajaran masih terpusat pada guru, dan guru belum menggunakan media berbasis informasi dan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Kusatandi dan Sutjipto (2013:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Rifa'i dan Anni (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran berpengaruh pada nilai UAS mata pelajaran PKn semester ganjil tahun ajaran 2015/2016. Hasil UAS mata pelajaran PKn masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai UAS PKn siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 yang belum mencapai nilai KKM 63, yaitu dari 27 siswa terdapat 17 siswa (63%) yang mendapat nilai di atas KKM sedangkan 10 siswa (37%) mendapat nilai di bawah KKM.

Menurut Kusatandi dan Sutjipto (2013:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan

yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pada proses pembelajaran harus cocok dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Beragam jenis media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses kegiatan belajar. Salah satunya yaitu media video pembelajaran. Menurut Daryanto (2013:88) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Globalisasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn (Studi Kasus: Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang).

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2015:407). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Waterfall. Basil (2012:vol.2) berpendapat bahwa model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini diadaptasi dari 5 langkah penelitian *Waterfall*, yaitu *analysis, design, implementation, testing, dan maintenance*. Subjek pada penelitian adalah siswa kelas IV SDN Purwoyoso 01 Semarang berjumlah 27 siswa. Sampel penelitian yang digunakan yaitu teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan tes.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media video pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Langkah pertama yaitu *analysis*. Berdasarkan masalah dan angket kebutuhan yang sudah dianalisis, kemudian peneliti memilih mata pelajaran PKn. Peneliti memilih SK, KD, dan indikator sesuai dengan silabus. Materi yang dipilih yaitu materi tentang globalisasi untuk dijadikan bahan materi dalam pembuatan video pembelajaran.
- b. Langkah kedua yaitu *design*. Dalam tahap ini, peneliti membuat rancangan (*storyboard*) untuk memudahkan peneliti dalam membuat video pembelajaran. Peneliti juga menentukan tokoh yang akan berperan di dalam video pembelajaran. Selain itu peneliti juga menentukan software yang akan digunakan dalam pengolahan video pembelajaran.
- c. Langkah ketiga yaitu *implementation*. Peneliti melakukan proses pembuatan video pembelajaran. Ada 3 tokoh yang ada di dalam video pembelajaran yaitu dua anak laki-laki SD dan satu perempuan dewasa. Peneliti berperan sebagai narator dan pengisi suara di dalam video pembelajaran. Software yang digunakan dalam pengolahan video yaitu *Proshow Producer*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Cyberlink*.
- d. Langkah keempat yaitu *testing*. Video pembelajaran yang sudah diolah, kemudian diajukan kepada tim ahli validator materi dan media. Validator materi dan media memberikan masukan terhadap video pembelajaran, kemudian peneliti melakukan revisi. Setelah melakukan revisi, peneliti melakukan uji coba skala kecil pada siswa SDN Purwoyoso 02 Semarang berjumlah 4 siswa. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba skala besar di SDN Purwoyoso 01 Semarang.
- e. Langkah kelima yaitu, *maintenece*. Peneliti tidak melakukan sampai tahap ini karena peneliti hanya sebatas mengujicobakan saja.

#### Penilaian Validasi Kelayakan Media

Dosen yang dijadikan sebagai dosen ahli materi PKn adalah Harmanto, M.Pd.

Aspek yang dinilai dalam validasi terdiri dari aspek kesesuaian materi, kejelasan materi, urutan materi, bahasa, dan kelengkapan materi. Angka persentase dari hasil rekapitulasi validasi adalah 82,14% dengan kategori “Layak”. Hasil validasi menunjukkan bahwa materi pembelajaran layak diujicobakan dengan revisi.

Dosen yang dijadikan sebagai dosen ahli media adalah Entot Suharto. Aspek yang dinilai dalam validasi terdiri dari aspek tampilan media, tata letak teks dan gambar, volume suara dan musik, interaksi. Angka persentase dari rekapitulasi hasil validasi adalah 85% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat layak diujicobakan dengan revisi.

#### Uji Keefektivan Media Video Pembelajaran

Hasil belajar siswa pada uji coba produk didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada uji coba produk media video pembelajaran kepada 4 siswa SDN Purwoyoso 02. Berikut hasil belajar siswa dalam uji coba produk.

**Tabel 1** Hasil Belajar Uji Coba Produk

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Produk	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	jumlah siswa	4	4
2	rata-rata nilai	65	77.5
3	nilai terendah	55	65
4	nilai tertinggi	80	100
5	jumlah siswa tuntas	3	4
6	jumlah siswa tidak tuntas	1	0
	rata-rata KKM Klasikal (%)	75%	100%
	Peningkatan (%)	25%	

Pada uji coba pemakaian yang dilakukan terhadap 27 siswa SDN Purwoyoso 01 Semarang didapatkan hasil belajar setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*. Berikut ini merupakan hasil uji coba pemakaian media video pembelajaran.

Uji N-gain dilakukan pada uji coba produk untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan uji N-gain menunjukkan bahwa data yang diperoleh berkategori sedang. Berikut hasil uji coba produk N-gain.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Uji Coba Pemakaian

No	Keterangan	Kelas Uji Coba Pemakaian	
		Pretest	Posttest
1	jumlah siswa	27	27
2	rata-rata nilai	66,29	76,11
3	nilai terendah	40	50
4	nilai tertinggi	95	95
5	jumlah siswa tuntas	18	25
6	jumlah siswa tidak tuntas	9	2
rata-rata KKM Klasikal (%)		66,67%	92,59%
Peningkatan (%)		25,92%	

**Tabel 3.** N-gain Uji Coba Produk

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Maksimal	N-gain
67	80	100	0,39

Dalam uji coba pemakaian siswa juga diberikan *pretest* dan *posttest* yang hasilnya dihitung peningkatannya dengan uji N-gain. Berdasarkan uji N-gain menunjukkan bahwa data yang diperoleh berkategori sedang. Berikut hasil uji N-gain siswa uji coba pemakaian.

**Tabel 4.** N-gain Uji Coba Pemakaian

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Maksimal	N-gain
66,29	76,11	100	0,30

Setelah dilakukan uji N-gain, kemudian nilai *pretest* dan nilai *posttest* dihitung dengan menggunakan uji *t-test* bantuan program SPSS 22. Uji *t-test* digunakan untuk mengukur keefektifan media video pembelajaran yang digunakan. Hasil dari uji *t-test Paired Sample Test*. Pada output *paired sample test* dengan SPSS versi 22, diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample test* dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn materi globalisasi sebelum menggunakan media video pembelajaran dan sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Hasil penelitian yang memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran adalah

penelitian yang dilakukan oleh I Made Karta, Sudaryono, dan Herman Budiyo pada tahun 2012 yang berjudul “*Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Puisi Baru Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video layak digunakan. Hal ini ditunjukkan dengan penilaian ahli media bahwa produk sudah layak digunakan untuk pembelajaran menulis puisi baru. Hasil uji coba perorangan terhadap penggunaan dan ketertarikan video 96,3%. Uji kelompok kecil dilakukan pada sembilan siswa memperlihatkan angka responsive 94,4% siswa menyukai media video pembelajaran tersebut.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Lanang Agung Kartikan Putra, I Dewa Kd Tastra, IGN I Wy Suwatra pada tahun 2014 yang berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Selat*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian uji ahli media 92,00% (sangat baik), uji ahli desain pembelajaran 85,00% (baik), uji ahli media pembelajaran 88,00% (baik), uji coba perorangan 92,31% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 92,24% (sangat baik), dan uji coba lapangan 92,46% (sangat baik).

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Maya Sari dan Sahat Siagian pada tahun 2013 berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video layak digunakan dilihat dari presentase penilaian ahli 95%, uji coba perorangan 90%, uji coba kelompok kecil 94,3%, uji coba lapangan aspek kualitas materi pembelajaran menunjukkan rata-rata 97,84%, dan uji coba lapangan aspek kualitas teknis/tampilan menunjukkan rata-rata 98,08%. Semua penilaian masuk ke dalam kategori sangat baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Budi Prasetyo H.S. , Rayandra Asyhar, Asrial pada tahun 2011 dengan judul “*Pengembangan Video Pembelajaran Memperbanyak Tanaman Dengan Sambung Pucuk untuk Siswa SMK*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase penilaian ahli rancangan 80% (baik), ahli media 90% (sangat baik), ahli materi 88% (sangat baik), siswa secara individual 89% (sangat baik), kelompok kecil

78% (baik), dan kelompok besar 88% (sangat baik).

Alviya Agustina dan Dian Novita pada tahun 2012 melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Larutan Asam Basa*”. Hasil penelitian ini didapatkan presentase kelayakan untuk kesesuaian format media sebesar 80,30%, sedangkan untuk presentase kualitas media sebesar 81,25%. Presentase penilaian tersebut masuk ke dalam kriteria sangat kuat dan layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Ade Hadiati Nuzulina, Fauzi Bakri, dan Esmar Budi pada tahun 2015 dengan judul “*Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Fluida Statis SMA*”. Hasil penelitian menunjukkan presentase ahli materi sebesar 83%, ahli media sebesar 84,1%, ahli pembelajaran sebesar 72%, dan ahli pendidik fisika sebesar 90,1%. Tanggapan peserta didik tentang video pembelajaran yang telah dikembangkan menunjukkan presentase pencapaian sebesar 86,1%. Minat peserta didik terhadap video pembelajaran sangat baik. Dari tes yang dilakukan diperoleh rata-rata nilai hasil *pretest* 61,13 dan rata-rata nilai *posttest* 87,87%.

Penelitian yang dilakukan oleh Fachrur Rozie pada tahun 2013 yang berjudul “*Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji kelayakan media video pembelajaran ini menunjukkan angka 83,6% (layak), ahli materi 92,5% (sangat layak).

Penelitian juga dilakukan oleh Sushanta Kumar Roul pada tahun 2014 dengan judul “*Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbandingan skor *posttest* yang tidak menggunakan media audio visual dan skor *posttest* dengan menggunakan media audio visual.

Penelitian yang dilakukan oleh Kristian Kiili, Keith Devlin, Arttu Perttula, Paulina Tuomi, dan Antero Lindsted pada tahun 2015 dengan judul “*Using Video Games To Combine Learning And Assessment In Mathematics Education*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video

permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami proses pembelajaran. Video ini menarik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan oleh Maliheh Ghaedsharafi dan Mohammad Sadegh Bagheri pada tahun 2012 yang berjudul “*Effect of Audivisual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learners Writing Skill*”. Hasil pembahasan menunjukkan bahwa dengan menggunakan audio visual dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran globalisasi melalui beberapa tahap, antara lain: a) *analysis* yaitu menganalisis kebutuhan untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan pengumpul data yang didapat berupa angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. b) *design* yaitu pembuatan *storyboard*. c) *implementation* yaitu pelaksanaan pembuatan video pembelajaran globalisasi menggunakan *Adobe Premiere Pro* dan *Proshow Producer*. d) *testing* yaitu validasi dari tim ahli dan revisi kemudian melakukan uji coba. e) *maintenance* yaitu peneliti tidak melakukan sampai tahap ini karena peneliti hanya sebatas mengujicobakan saja.

Media video pembelajaran globalisasi yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan. Kelayakan media video ditunjukkan dengan hasil penilaian dari validator materi dan validator media. Penilaian dari validator materi menunjukkan angka persentase 82,14% dengan kategori “Layak”. Sedangkan untuk penilaian dari validator media menunjukkan angka persentase 85% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn materi globalisasi sebelum menggunakan media video pembelajaran dan sesudah menggunakan media video pembelajaran.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Alvia, dkk. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Larutan Asam Basa". *Unesa Journal of Chemical Education*. Vol.1, No.1
- Basil Youssef. 2012. "A Simulation Model for the Waterfall Software Development LifeCycle". *International Journal of Engineering & Technology*. Vol.2 No.5
- Depdiknas. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi*. Jakarta: Depdiknas
- Ghaedsharafi, Maliheh, dkk. 2012. "Effect of Audivisual, Audio, and Visual Presentations on EFL Learners Writing Skill". *International Journal of English Linguistics*. Vol.2, No.2
- Karta, I Made, dkk. 2012. "Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Puisi Baru Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *Tekno-Pedagogi Universitas Jambi*. Vol.2, No.1
- Kiili, Kristian, dkk. 2015. "Using Video Games To Combine Learning And Assessment In Mathematics Education". *Tampere University of Technology*. Volume 2, Issue 4
- Nuzuluna, Ade Hadiati. 2015. "Pengembangan Video Pembelajaran Fisika pada Materi Fluida Statis SMA". *Jurusan Fisikan FMIPA Universitas Negeri Jakarta*. Volume IV
- Prasetyo, Budi, dkk. 2011. "Pengembangan Video Pembelajaran Memperbanyak Tanaman Dengan Sambung Pucuk untuk Siswa SMK". *Tekno-Pedagogi Universitas Jambi*. Vol.1, No.1
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika, dkk. 2014. "Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN Selat". *Jurnal Tenologi Pendidikan*. Vol. 2, No. 1
- Roul, Sushanta Kumar. 2014. "Language Development of the Preschool Children: The Effects of an Audio-Visual Intervention Program in Delhi". *International Journal of Instruction*. Vol.7, No.1
- Rozie, Fachrur. 2013. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD". *Jurnal Pendidikan Sains*. Vol.1, No.4
- Sari, Dian Maya, dkk. 2013. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol.6, No.1
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta