Journal of Basic Education Studies **e-ISSN : 2656-6702**

Volume 5 | **No 2**

Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi Inshot Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV

Fajri Gusninda[1] Yeni Erita[2]

[1-2] Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords: Video Learning Media; Inshot App, Unified Thematic

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of availability of varied and non IT based learning media, causing learning to be boring and not attracting students interest and attention. Learning media that tend to be used are learning media made of paper and in the form of pictures that are displayed in class. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model consisting of five stages in its development, namely, analysis, design, development, implementation, and evaluation. The result of the research on the development of the developed learning media obtained a validity level of 92,5% for the material, 90,6% for language, and 95,5% for media with valid categories. The result of the response questionnaire in schools show that this video learning media is very practical. With the results of the questionnaire at the first pilot school, namely SD Negeri 02 Cacang Tinggi, Agma Regency, which showed the practicality percentage of 95,8% for teacher responses, and 97.45% for student responses. While the results of teacher and student responses at the second trial school, namely SD Negeri 16 Cacang Randah, Agam Regency, showed the percentage of practicality of 95.8% for teacher responses and 96.61% for student responses.

ARTIKEL INFO

Kata Kunci :Media Pembelajaran Video; Aplikasi Inshot, tematik terpadu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang variatif dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik minat dan perhatian siswa. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar-gambar yang dipajang di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh tingkat validitas 92,5% untuk materi, 90,6% untuk bahasa, dan 95,5% untuk media dengan

kategori valid. Hasil angket respon di sekolah menunjukkan media pembelajaran video ini sangat praktis. dengan hasil angket pada sekolah uji coba pertama yaitu SD Negeri 02 Cacang Tinggi Kabupaten Agam menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,8% untuk respon guru, dan 97,45% untuk respon siswa. Sedangkan hasil tanggapan guru dan siswa pada sekolah uji coba kedua yaitu SD Negeri 16 Cacang Randah Kabupaten Agam menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 95,8% untuk tanggapan guru dan 96,61% untuk tanggapan siswa.

Corresponding author
Fajrigusninda@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan kompetensi dari berbagai mata pelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Arsyad (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran memberikan fungsi lain, seperti membantu siswa dalam meningkatkan kapasitasnya memahami materi, membuat materi pembelajaran lebih menarik, dan membuat konten pengetahuan lebih mudah diakses. Media pembelajaran memegang peranan penting dan menjalankan fungsi substansial dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga memudahkan pendidik dalam memberikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memanfaatkan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga makna yang dipaparkan dari materi pembelajaran kepada siswa tersampaikan dengan cara yang atraktif dan menyenangkan (Indarti & Erita, 2021).

Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran (Mukhtar & Erita, 2022).

Aplikasi *Inshot* adalah suatu aplikasi untuk mengedit foto atau gambar menjadi sebuah video dengan penggunaan yang mudah dan sederhana namun menyediakan fitur-fitur yang unik. Aplikasi *Inshot* dapat memudahkan pengajar dalam menghasilkan video sebagai media pembelajaran yang atraktif dan menumbuhkan minat siswa kegiatan belajar mengajar (Puspasari dkk, 2021).

Menurut Adnin (2016) dalam Shukhria & Nurhamidah (2021), aplikasi *Inshot* mudah digunakan bagi pemula yang ingin mengedit film secara sederhana tanpa

harus repot. Melalui aplikasi tersebut, kita dapat menggunakan fitur aplikasi untuk mengatur, memotong, menambahkan foto/ gambar, teks, dan musik sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, terdapat opsi untuk menambahkan emoji dan efek ke dalam video, sehingga output yang diperoleh lebih keren dan lebih menarik.

Berdasarkan observasi yang sudah penulis lakukan di SD Negeri 02 Cacang Tinggi, penulis melihat bahwa guru hanya memanfaatkan buku siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan sesekali guru menggunakan media karton yang tergantung di kelas. Karena itu, siswa nampak kurang bersemangat dan kurang tertarik dalam menerima pelajaran yang diberikan guru. Bersamaan dengan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa di Sekolah tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana yang cukup lengkap yaitu berupa buku , papan tulis, gambar-gambar pajangan, poster, alat-alat peraga, speaker, laptop dan proyektor.

Hal ini sangat disayangkan karena pada zaman teknologi saat sekarang ini seharusnya guru bisa memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah untuk menunjang kesuksesan dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 fase yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluastion (Sugiyono, 2015:200). Uji coba penelitian ini dilakukan di SD Negeri 02 Cacang Tinggi Pada tanggal 11 Agustus 2022 dan di SD Negeri 16 Cacang Randah pada tanggal 12 Agustus 2022. Yang menjadi subjek penelitian yang peneliti lakukan adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrument validasi yang digunakan berupa lembar validasi yang berguna untuk melihat data kevalidan produk yang dikembangkan. Instrument praktikalitas digunakan untuk melihat kepraktisan media yang disajikan. Data penelitian didapatkan melalui uji coba produk dengan menggunakan lembar validasi dan lembar praktikalitas media pembelajaran video menggunakan aplikasi *Inshot*.

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan media video pembelajaran meggunakan aplikasi Inshot pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD yaitu :

a. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SD Negeri 02 Cacang Tinggi, Agam. Tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kebutuhan peserta didik dan analisis materi . . Hasil analisis awal yang didapat yaitu guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan praktis penggunaanya dan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang video pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. adapun yang peneliti lakukan untuk perancangan media video yakni :

1. Menetapkan tujuan belajar.
2. Membuat desain media video pembelajaran yang menarik.
3. Mendesain materi.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dirancang diajukan ke validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk divalidasi. Kemudian setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator.

1) Hasil Uji Validitas Ahli Materi:

Pengambilan data uji validitas materi oleh Bapak Atri Waldi, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 29 Juni 2022 untuk validasi pertama,, dan tanggal 4 Juli 2022 untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama dengan perolehan skor 32 dengan persentase 80% dengan kategori “cukup valid”. Validasi pertama mendapatkan beberapa saran perbaikan. Pada validasi kedua setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran validator maka memperoleh skor 37 dengan persentase 92,5% dengan kategori “valid”. Berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil dari validator aspek materi diperoleh sebagai berikut :

$\bar{x} = \frac{80}{92,5}$ = 86,5% (Valid)

2. Hasil Uji Validitas Bahasa

Pengambilan data uji validitas bahasa oleh Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M.Pd dilaksanakan pada tanggal 30 Juni 2022. Validasi bahasa hanya dilakukan satu kali yang mana diperoleh skor 29 dengan persentase 90,6% dengan kategori Valid.

3. Hasil Uji Validitas Media

Pengambilan data uji validitas media oleh Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd yang dilaksanakan pada tanggal 30 Juni untuk validasi pertama dan tanggal 1 Juli untuk validasi kedua.

Hasil validasi pertama memperoleh skor 94 dengan persentase 84% dengan kategori valid. validasi pertama mendapatkan beberapa saran perbaikan. Validasi kedua dilakukan setelah peneliti melakukan revisi media sehingga memperoleh skor 107 dengan persentase 95,5% dengan kategori "valid". berdasarkan penjelasan diatas, maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

$\bar{x} = \frac{84}{95,5}$ = 88% (Valid).

d. Implementasi

Produk akhir yang sudah divalidasi dan direvisi kemudian dilakukan uji coba yang mana subjek penelitianya yaitu siswa kelas IV SD Negeri 02 Cacang Tinggi sebanyak 18 orang dan siswa kelas IV SD Negeri 16 Cacang Randah sebanyak 16 orang. Uji coba dilakukan pada tanggal 11 dan 12 Agustus.

1) Hasil Uji Coba Praktikalitas (Respon Guru)

Pengembilan respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran dilakukan oleh wali kelas IV SD 02 Cacang Tinggi pada Tanggal 11 Agustus 2022 dan wali kelas IV SD 16 Cacang Randah pada tanggal 12 Agustus 2022 yang mana memperoleh hasil persentase 95,8% dengan kategori sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah praktis untuk digunakan.

2) Hasil Uji Coba Praktikalitas (Peserta Didik)

Pengambilan respon peserta didik terhadap praktikalitas media video pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot

dilakukan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 02 Cacang Tinggi sebanyak 18 orang dan siswa kelas IV SD Negeri 16 Cacang Randah sebanyak 16 orang. Uji coba dilakukan pada tanggal 11 dan 12 Agustus.

Hasil kepraktisan menunjukan nilai kepraktisan 97,45% dari peserta didik 02 Cacang Tinggi dan 96,61% dari peserta didik kelas IV SD Negeri 16 Cacang Randah Kabupaten Agam.

e. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu angket respon guru dan peserta didik.

SIMPULAN

Media pembelajaran menggunakan aplikasi Inshot telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

REFERENSI

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran.* Raja Grafindo Persada.

Indarti Dwi Mitha, & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantuan Aplikasi KineMasterPada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IVSekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies, 4*.

Maulita, S. A., & Yeni , E. (2021, juni 30). Pengembangan Media Pembelajaran OnlineMenggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies, 4*, 3650-3663.

Mukhtar & Erita, Y. (2022) Pengembangan Media Video Berbasis Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies, 5*.

Puspasari, N., Dhea , A. F., Anisa, M. R., Neng, Y. Y., & Nahrowi, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Video. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering and Education (IJOCSEE), 1*, 65-70.

doi:http://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/

Sugiyono. (2017). *Metode Peneleitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.

Syukhria, R., & D. N. (2021). Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran. *Jurnal Peneletian Pendidikan, 21*, 34-40.