



Contents lists available at Jurnal IICET

Jurnal Konseling dan Pendidikan
ISSN: 2337-6740 (Print) ISSN: 2337-6880 (Electronic)

Journal homepage: <http://jurnal.konselingindonesia.com>



Pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar materi geometri bangun datar kelas IV

Hetty J Tumurang, Juliana M Sumilat^{*}, Verent L S Pulisir
Universitas Negeri Manado, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 25th, 2022

Revised Apr 10th, 2022

Accepted Jun 25th, 2022

Keyword:

Media pembelajaran video,
Geometri bangun datar,
Model ADDIE

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video materi geometri bangun datar pada peserta didik kelas IV SD Katolik St. Andreas Tandurusa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and development (R&D) model ADDIE. Penelitian ini terdiri atas lima Langkah yaitu : (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implement), dan (5) evaluasi (evaluation). Setelah melalui proses uji ahli media, ahli materi dan proses revisi serta implementasi di kelas IV SD Katolik St. Andreas Tandurusa diperoleh hasil belajar dengan nilai rata-rata 80,25 dengan kategori "Sangat Baik". Kemudian hasil uji kemenarikan media pembelajaran menunjukkan persentase dari nilai rata-rata respon siswa adalah sebesar 91,35 dengan kriteria sangat menarik. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran video materi geometri bangun datar layak digunakan.



© 2022 The Authors. Published by Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET). This is an open access article under the CC BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Corresponding Author:

Juliana M Sumilat,
Universitas Negeri Manado
Email: julianasumilat@unima.ac.id

Pendahuluan

Saat ini dunia sedang diresahkan dengan penyebaran wabah Corona Virus Disease (COVID-19). Seluruh dunia sedang disibukkan dengan berbagai upaya untuk pencegahan COVID-19. Kehidupan manusia di semua bidang kehidupan terganggu, begitupun bidang pendidikan. Sekolah diberbagai negara yang awalnya dilakukan secara tatap muka sekarang berubah dilakukan menjadi secara online, baik sekolah dasar, sekolah menengah maupun perguruan tinggi (Prawanti & Sumarni, 2020). Sehingga proses pembelajaran pada masa Pandemi Covid-19 dilakukan secara Daring dengan sistem Learning From Home berdasarkan Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor:36962/ MPK.A/ HK/ 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) (Kemendikbud, 2020), diikuti dengan Surat Edaran dari Gubernur Sulawesi Utara Nomor: 410/20.6963/Sekr tentang Penyelenggaraan di Satuan Pendidikan PAUD/RA/SD/MI/SMP/MTs/SMA/MA/ SMKILSB dan Satuan Pendidikan Lainnya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 (Gubernur & Utara, n.d.). Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring (dalam jaringan) dengan sistem learning from home khususnya untuk jenjang Satuan Pendidikan Sekolah Dasar masih belum berjalan secara efektif. Tidak semua peserta didik, guru, maupun sekolah memiliki fasilitas yang menunjang untuk pembelajaran secara daring oleh karena itu, peserta didik hanya diberikan teks bacaan dan tugas dan proses pembelajaran berlangsung dirumah dengan bimbingan orang tua.

Learning from home merupakan istilah yang dapat diartikan sebagai belajar dari rumah, menjalankan proses pembelajaran dari rumah sebagai upaya menggantikan proses tatap muka di kelas secara langsung (Rahmawati & Putri, 2020). *Learning from home* dengan hanya memberikan tugas untuk anak sekolah dasar tidak akan berjalan secara efektif, sebagian besar peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan dengan asal-asalan dan ada juga yang tidak mengerjakan tugas sama sekali. Banyak peserta didik yang selama masa

Pandemi Covid-19 lebih memilih bermain games di Smartphone daripada belajar, ini akan mengganggu konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik. Mereka beralih bahwa mereka tidak mengerti dan tidak memahami akan tugas yang diberikan. Hal ini bersesuaian dengan (Sobon et al., 2019) yang menyatakan bahwa orang tua dan guru selalu mengawasi anak-anak terutama menggunakan *smartphone* setiap hari karena efek *smartphone* pada motivasi belajar siswa sangat rendah. Maka dari itu, diperlukan peranan orang tua dalam menunjang pembelajaran *learning from home* akan tetapi tidak semua orang tua mampu untuk membimbing anak dalam proses belajar apalagi dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap pelajaran yang sulit oleh peserta didik yang pada umumnya memiliki tahap perkembangan intelektual yang berbeda-beda.

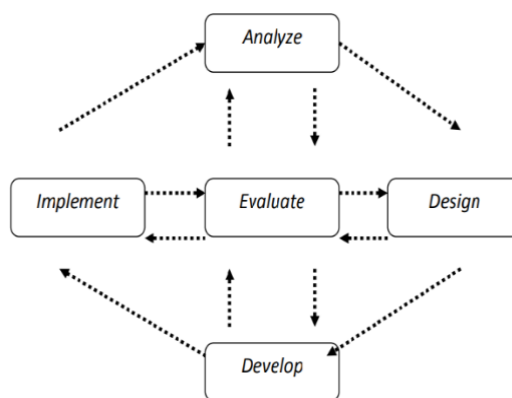
Tahap perkembangan intelektual peserta didik sekolah dasar termasuk dalam tahap operasional konkret, sebab logika berpikirnya berdasarkan atas manipulasi fisik dari obyek-obyek (Andrijati, 2014). Dalam pendidikan saat ini, kini adanya tantangan yang harus dihadapi semakin sulit sehingga perlu mempersiapkan kualitas dari sumber daya manusia yakni peserta didik yang memiliki kualitas. Di dalam suatu pendidikan jika tidak didukung dengan media pembelajaran peserta didik akan kesulitan, gampang bosan, dan malas untuk belajar. Upaya yang akan dilakukan supaya peserta didik tidak kesulitan, tidak gampang bosan dan malas untuk belajar adalah melalui media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, dengan adanya ini dapat menumbuhkan rasa senang dan cinta belajar peserta didik (Purnamasari & Wahyudi, 2021).

Matematika merupakan ilmu yang mendunia atau menyeluruh sehingga ilmu Pendidikan mengalami perkembangan. Matematika merupakan ilmu universal yang didasari dengan perkembangan teknologi modern, serta memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan dapat memajukan daya pikir manusia (Basuki, 2015). Pada saat pembelajaran daring mata pelajaran matematika menjadi pelajaran yang sangat sulit bagi sebagian siswa terutama dalam konteks pemecahan masalah, masih banyak siswa yang kurang memahaminya dikarenakan terbatasnya waktu pada saat pertemuan dalam proses pembelajaran daring berlangsung (Indriyani & Ruqoyyah, 2022). Untuk itu penggunaan media dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan agar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien di masa pandemi covid-19 ini. Kesulitan yang ada dalam mata pelajaran matematika menuntut kreativitas guru mata pelajaran matematika untuk mengembangkan pembelajarannya, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan (Wahyuni, 2022). Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan Sanaky (2013). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Penyampaian pesan ini dari guru kepada peserta didik sebagai penerima pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat digunakan di masa pandemi covid-19 yaitu media pembelajaran video dengan memanfaatkan perkembangan teknologi internet dan penggunaan *smartphone* di zaman sekarang.

Sehingga dalam bahan kajian matematika diajarkan secara berjenjang atau bertahap yaitu dimulai dari hal yang konkret dilanjutkan ke hal yang abstrak, dari hal yang sederhana ke hal yang kompleks, seperti menghitung luas dan keliling bangun datar (Handayani, 2021). Melihat masalah-masalah yang sudah dipaparkan di atas terlebih lagi dalam masa Pandemi Covid-19 ini menurut (Mansyur, 2020) pembelajaran dimasa Pandemi ini menuntut kreatifitas dan keterampilan menggunakan media. Sehingga dengan adanya video pembelajaran yang baik membuat siswa bisa mendengar, melihat, dan bekerja atau menemukan sendiri (Ilsa et al., 2021). Maka dari itu, dalam penelitian ini penulis mengembangkan suatu media pembelajaran video yang dapat menunjang terlaksananya *learning from home* secara efektif. Media pembelajaran dengan materi Bangun Datar yang didesign dengan menarik, menumbuhkan minat dan perhatian peserta didik disajikan dengan materi yang mudah dimengerti dan dipahami serta dapat membantu guru dalam melaksanakan *learning from home* serta untuk meningkatkan hasil belajar Kelas IV SD Katolik St. Andreas Tandurusa.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang akan diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian pengembangan ini lebih dikenal Research and Development (R&D). Menurut (Nana, 2013) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.



Gambar 1. Metode Penelitian

Berdasarkan tahapan Addie Model pada gambar 1, terdiri atas lima langkah yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluation*) dan dijelaskan sebagai berikut:

Analyze (Analisis)

Analisis merupakan tahap pertama dalam penelitian ini dimana kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) menganalisis dan menentukan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan penentuan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran berdasarkan kurikulum K-13. (2) menganalisis karakteristik peserta didik berkenaan dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang telah dimiliki oleh peserta didik. (3) menganalisis dan menentukan materi ajar yang relevan untuk pencapaian kompetensi yang diinginkan dimiliki oleh peserta didik.

Design (Perancangan)

Tahap ini peneliti membuat rancangan produk yang diwujudkan dalam gambar atau bagan dilengkapi dengan penjelasannya, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk membuat media pembelajaran video. Karena video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Sebab video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara pada peserta didik. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk membantu pendidik menyampaikan materi yang bersifat dinamis (Agustien et al., 2018). Menurut penelitian (Rohman et al., 2021) menghasilkan produk berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi Sparkoll Videoscribe.

Development (Pengembangan)

Tahap ini peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran video berdasarkan storyboard yang telah dibuat pada tahap desain kemudian dilakukan uji validasi terhadap media pembelajaran. Adapun tahap uji validasi dibagi menjadi 3 tahap, yaitu: (1) uji validasi oleh ahli materi, yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Manado bidang Matematika. Ahli materi memberikan penilaian untuk menvalidasi produk media pembelajaran melalui angket yang disiapkan. (2) uji validasi oleh ahli media, yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Manado bidang Media Pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian untuk menvalidasi produk media pembelajaran melalui angket yang disiapkan. (3) uji validasi oleh guru, yaitu wali kelas IV SD Katolik St. Andreas Tandurusa. Ahli media memberikan penilaian untuk menvalidasi produk media pembelajaran melalui angket yang disiapkan. Dengan skor penilaian terhadap uji validasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian Uji Validasi

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Menarik
3	Menarik
2	Cukup Menarik
1	Tidak Menarik

Tabel 2. Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Layak	Tidak Revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup Layak	Revisi Sebagian Sesuai Saran
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Layak	Revisi Sebagian dan Pengkajian Ulang
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Layak	Revisi Total

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli materi, dosen ahli media dan guru kelas IV selanjutnya diimplementasikan pada kelompok kecil yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah responden 5 orang peserta didik yang dimana telah melewati materi geometri bangun datar di kelas IV. Dan pada kelompok besar yang merupakan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah responden 16 peserta didik. Pada awal dan akhir proses pembelajaran materi geometri bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran *video* peserta didik diberikan tes dengan contoh soal seperti rumus pesergi itu apa, dan tes tersebut untuk mengetahui tingkat keberhasilan terhadap pembelajaran menggunakan media.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari penelitian pengembangan media pembelajaran *video*. Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data berupa hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik terhadap latihan soal dalam media pembelajaran *video*. Rata-rata nilai pada hasil *pretest* dan *posttest* akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut dalam (Aqib & Murtadlo, 2016) dan nilai rata-rata tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Mulyasa (2004) seperti pada table 3.3.

Tabel 3. Kategori Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Kategori
80 – 100	Sangat Baik
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang

Selanjutnya peserta didik mengisi angket kemenarikan sebagai alat ukur untuk menilai serta memberikan saran dan masukan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan. Berikut adalah table 4 analisis data respon siswa dalam (Lindawati, 2016)

Tabel 4. Analisis Data Respon Siswa

Kategori	Skor	Persentase
Sangat Kurang Menarik	1	$0\% \leq P \leq 20\%$
Kurang Menarik	2	$20\% \leq P \leq 40\%$
Cukup Menarik	3	$40\% \leq P \leq 60\%$
Menarik	4	$60\% \leq P \leq 80\%$
Sangat Menarik	5	$80\% \leq P \leq 100\%$

Menentukan total jumlah jawaban dari responden adalah dengan mengalikan jumlah responden dengan skor lainnya, serta menjumlahkan semua hasilnya. Kemudian lakukan penjumlahan pada setiap jawaban responden, selanjutnya untuk menentukan hasil persentase nilai oleh responden.

Hasil dan Pembahasan

Analyze (analisis)

Standar Kompetensi Geometri dan pengukuran kelas IV yaitu, menggunakan konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah. Kompetensi Dasar Geometri dan pengukuran kelas IV yaitu, memahami konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah, dan

menghitung keliling dan luas bangun datar sederhana. Dengan tujuan pembelajarannya, peserta didik dapat memahami konsep keliling dan luas bangun datar sederhana dalam pemecahan masalah dan peserta didik dapat menghitung keliling dan luas bangun datar sederhana.

Peserta didik kelas IV di SD Katolik St. Andreas Tandurusa rata-rata berusia 9-10 tahun. Menurut (Juwantara, 2019) pada anak usia 9-10 tahun, kemampuan matematika anak juga semakin baik, anak dapat menyelesaikan soal-soal yang lebih rumit, misalnya mengoperasikan bilangan pecahan dan desimal, menghitung luas bangun dari suatu bangun datar, menghitung volume bangun ruang dan menghitung perubahan ukuran benda, seperti kilogram ke gram, centimeter ke meter dan lain sebagainya. Aktivitas mereka pada umumnya adalah bermain apalagi dengan banyaknya game online via smartphone yang ada sekarang ini dan dengan terjadinya pandemi ini, para peserta didik lebih banyak menghabiskan waktu dirumah dengan bermain smartphone dan menyebabkan peserta didik sulit untuk berkonsentrasi pada pelajaran, hal ini bersesuaian dengan penelitian (Prasetiawan, 2016) yang menyatakan bahwa anak akan sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran karena terus-menerus memikirkan *game online* yang senang dimainkan. Jadi, berdasarkan situasi pandemi yang terjadi sekarang ini serta dengan memanfaatkan perkembangan teknologi maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video materi geometri bangun datar khususnya di kelas IV sangat sesuai dan tepat.

Berdasarkan analisis pada standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik maka disimpulkan materi geometri bangun datar yang relevan adalah persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan pembahasan mulai dari pengertian, sifat-sifat, rumus dan pemecahan masalah berupa contoh soal serta latihan soal.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini peneliti merancang desain awal media dengan membuat *storyboard* terlebih dahulu. Dalam penelitian Sansui (2015) menjelaskan bahwa *Storyboard* merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibuat, sehingga dapat memberikan gambaran dari media yang akan dihasilkan. Maka dalam *storyboard* ini meliputi desain, materi dan narasi. Kesulitan yang dihadapi peneliti dalam pembuatan desain yaitu *storyboard* mengalami beberapa kali perubahan yang disesuaikan dengan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli media dan ahli materi serta guru, sehingga peneliti mencari berbagi sumber referensi melalui youtube dan artikel-artikel terkait untuk merancang *storyboard* seperti pada penelitian (Maryati & Purnama, 2013) yang didalamnya menunjukkan cara menyusun *storyboard* yang baik.

Development (Pengembangan).

Produk video pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan design yang tertuang pada *storyboard*. Proses pembuatan animasi berbicara menggunakan aplikasi ibisPaint X, MediBank Paint, dan RoughAnimator. Dan untuk isi materi menggunakan aplikasi Ms. Power Point. Untuk proses akhir pembuatan media menggunakan aplikasi Bandicam, Kine Master dan Adobe Premiere. Kemudian hasilnya dapat dilihat di aplikasi Google Drive dan Youtube.

Setelah mengembangkan media, pada tahap ini juga peneliti melakukan uji validasi pada ahli media, ahli materi serta guru untuk memperoleh kritik dan saran dari validator hal ini sejalan dengan penelitian Sulestry (2019) menyatakan bahwa tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran, ditentukan oleh hasil penilaian ahli materi dan ahli media pada tahap validasi. Maka, validasi oleh para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas produk dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video materi geometri bangun datar kelas IV SD. Berikut adalah hasil validasi ahli media dan ahli materi:

Tabel 5. Hasil Uji Valdasi Ahli Media

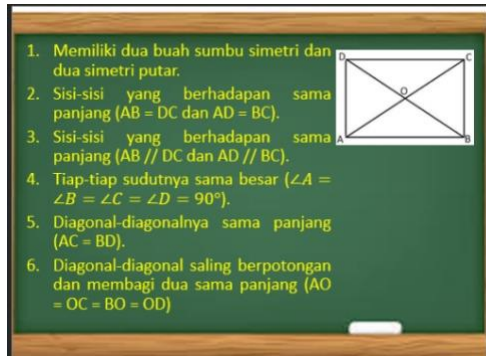
Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
2,54	Cukup Layak	Revisi Sebagian Sesuai Saran

Tabel 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

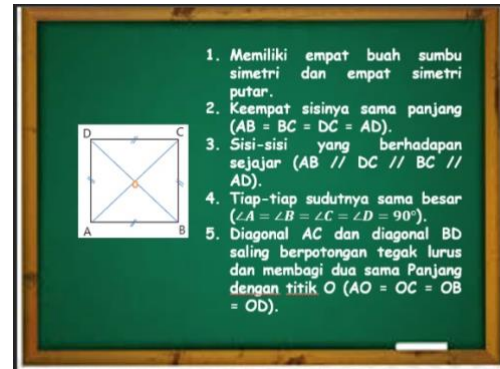
Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
3,02	Cukup Layak	Revisi Sebagian Sesuai Saran

Beberapa saran yang diberikan para ahli adalah materi dikemas sederhana, pemilihan warna pada kalimat penjelasan dalam media harus kontras dengan *background*, penulisan rumus pada media sebaiknya dibuat dalam point-point atau dibuat lebih menonjol, untuk gaya tulisan di rapikan serta memperbanyak contoh soal dan latihan soal dalam media pembelajaran.

Berdasarkan saran tersebut maka peneliti merevisi produk, diantaranya jumlah contoh soal dari lima soal ditambahkan menjadi delapan soal dan untuk latihan soal direvisi dari empat soal menjadi delapan soal. Adapun beberapa revisi lainnya ditampilkan pada gambar berikut. Revisi pemilihan warna ditampilkan pada gambar 2 dan gambar 3.

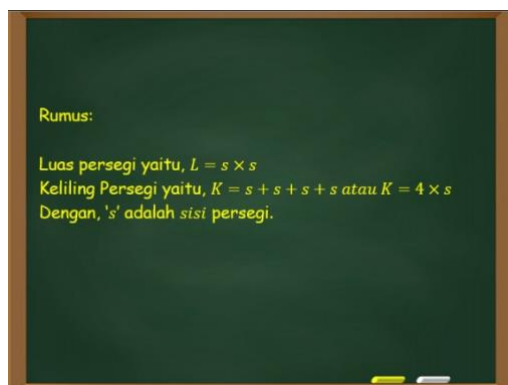


Gambar 2. Tampilan Warna Sebelum Revisi

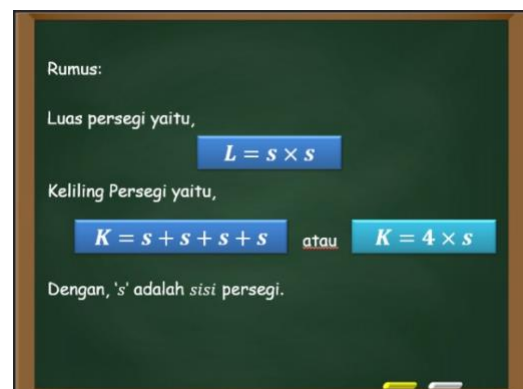


Gambar 3. Tampilan Warna Sesudah Revisi

Revisi tampilan rumus di tampilkan pada gambar 4 dan gambar 5.

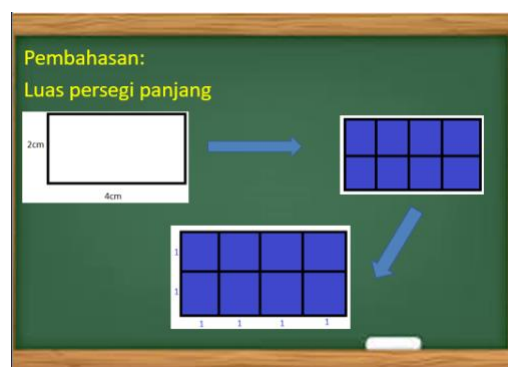


Gambar 4. Tampilan Rumus Sebelum Revisi

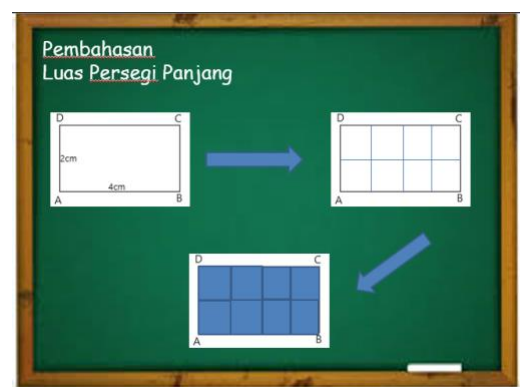


Gambar 5. Tampilan Warna Sesudah Revisi

Revisi gaya tulisan di tampilkan pada gambar 6 dan gambar 7.



Gambar 6. Tampilan Gaya Tulisan Sebelum Revisi



Gambar 7. Tampilan Gaya Tulisan Sesudah Revisi

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media dan hasil uji validasi ahli materi pada tabel 5 dan tabel 6 menyatakan bahwa produk media pembelajaran berada pada kriteria "Cukup Layak" dengan keterangan revisi Sebagian sesuai saran.

Tahap development ini juga disadari bahwa pentingnya untuk membackup data. Dalam hal ini aplikasi yang dimanfaatkan yaitu layanan *Google Drive* untuk membackup produk media pembelajaran video hal ini dikarenakan laptop yang digunakan sebagai alat untuk membuat produk media pembelajaran video sering kali mengalami gagal sistem dan error dan juga di dasari oleh penelitian (Khikmawati, 2014) menyatakan bahwa *Google Drive* memberikan kapasitas penyimpanan secara cuma-cuma kepada penggunaanya sebesar 5GB. Pengguna bebas untuk menyimpan dokumennya, baik yang berbentuk gambar, video, atau file-file lainnya.

Implement (Implementasi)

Setelah media pembelajaran video telah direvisi sesuai saran ahli materi dan ahli media, selanjutnya media pembelajar diimplementasikan pada peserta didik. Implementasi dikakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah responden 5 orang peserta didik yang dimana telah melewati materi geometri bangun datar di kelas IV. Dan kelompok besar yang merupakan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah responden 16 peserta didik.

Proses implementasi dilakukan sesuai aturan pembelajaran pada masa pandemi dengan memperhatikan protokol kesehatan. Peneliti memanfaatkan perkembangan teknologi dengan penggunaan *google drive* dan *Youtube* serta *WhatsApp*. Seperti pada penelitian (Suwarno, 2017) menyatakan bahwa *Youtube* yang menyediakan pembelajaran matematika dapat dijadikan sumber belajar yan baik bagi siswa. Sejalan dengan itu peneliti mengirim link *google drive* dan *Youtube* kepada peserta didik melalui grup *WhatsApp*, selain itu karena *google drive* dan *Youtube* mudah di akses dan aplikasi *Youtube* sangat digemari oleh anak-anak atau peserta didik zaman sekarang. Dilakukan dengan cara mengirimkan link *google drive* media pembelajaran video geometri bangun datar kepada peserta didik melalui grup *WhatsApp*. Pertama, peserta didik di berikan latihan soal sebagai pretest yang dikerjakan dalam bentuk tertulis. Setelah itu peserta didik belajar melalui media pembelajaran video dan membuat latihan soal yang ada dalam media video pembelajaran sebagai posttest dan mengerjakannya dalam bentuk tertulis dan dikumpulkan dengan cara memfoto hasil belajar dan mengirimnya di grup *WhatsApp*. Kemudian dilakukan uji kemenarikan media pembelajaran video. Kemudian peserta didik mengisi angket kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran video

Evaluation (Evaluasi).

Tahap ini peneliti memperoleh nilai hasil belajar pretest dan posttest peserta didik dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video. Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil yaitu 5 orang peserta didik kelas V disajikan dalam tabel 7 dan tabel 8 berikut:

Tabel 7. Hasil *Pretest* Ppeserta Didik

Hasil Belajar	Frekuensi	Prosentase
80-100	1	20
60-79	4	80
40-59	0	0
20-39	0	0
0-19	0	0

Nilai rata-rata *Pretest* yang diperoleh pada perhitungan di atas adalah 67,4 dan berdasarkan kategori hasil belajar pada table 3.3 maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* ada pada kategori "Cukup".

Tabel 8. Hasil *Posttest* Ppeserta Didik

Hasil Belajar	Frekuensi	Prosentase
80-100	5	100
66-79	0	0
56-65	0	0
40-55	0	0
30-39	0	0

Nilai rata-rata *Posttest* yang diperoleh pada perhitungan di atas adalah 87,4 dan berdasarkan kategori hasil belajar pada table 3.3 maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *posttest* ada pada kategori “Sangat Baik”. Data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar yaitu peserta didik kelas IV dengan jumlah responden 16 peserta didik yang merupakan subjek dari penelitian disajikan dalam tabel 9 dan tabel 10 berikut:

Tabel 9. Hasil *Pretest* Pseserta Didik

Hasil Belajar	Frekuensi	Prosentase
80-100	0	0
60-79	1	6,25
40-59	14	87,5
20-39	1	6,25
0-19	0	0

Nilai rata-rata *Pretest* yang diperoleh pada perhitungan di atas adalah 49,625 dan berdasarkan kategori hasil belajar pada table 3.3 maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* ada pada kategori “Cukup”.

Tabel 10. Hasil *Posttest* Pseserta Didik

Hasil Belajar	Frekuensi	Prosentase
80-100	9	56,25
66-79	7	43,75
56-65	0	0
40-55	0	0
30-39	0	0

Nilai rata-rata *Posttest* yang diperoleh pada perhitungan di atas adalah 80,25 dan nilai rata-rata hasil *posttest* ada pada kategori “Sangat Baik”. Selain itu dilakukan juga uji kemenarikan media pembelajaran video dengan hasil uji kemenarikan dalam tabel 11.

Tabel 11. Hasil Uji Kemenarikan

Aspek	Hasil Analisis	Kriteria
Materi	88,08	Sangat Menarik
Bahasa	89,62	Sangat Menarik
Ketertarikan	96,15	Sangat Menarik
Kualitas Teknis	91,54	Sangat Menarik
Rata-rata persentase	91,35	Sangat Menarik

Berdasarkan hasil ujicoba kemenarikan pada Tabel 11 persentase dari nilai rata-rata adalah sebesar 91,35 dengan kriteria “Sangat Menarik” terhadap media pembelajaran video geometri bangun datar dengan jumlah 16 peserta didik. Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas IV sebagai subjek penelitian dengan nilai rata-rata *pretest* 49,625 dengan kategori “Cukup” pada rata-rata nilai *posttest* menjadi 80,25 dengan kategori “Sangat Baik”.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media mampu meningkatkan hasil belajar dimana hasil belajar merupakan perubahan non fisik pada diri siswa yang dapat diukur dan berbentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta faktor yang mempengaruhinya adalah kemampuan siswa itu sendiri dan pengaruh dari luar siswa yang berasal dari kecakapan dalam proses pembelajaran, seperti guru dan pendekatan pembelajaran menurut (Podomi et al., 2018). Kemudian hasil uji kemenarikan menunjukkan persentase dari nilai rata-rata respon peserta didik adalah sebesar 91,35 dengan kriteria “Sangat Menarik”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video materi geometri bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau siswa dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran video pada materi geometri bangun datar ini menggunakan ADDIE Model dengan tahapan antara lain: analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), Implementasi (Implementation) dan evaluasi (evaluation). Nilai rata-rata hasil belajar pretest dan posttest 49,625 dengan kategori “Cukup” menjadi 80,25 dengan kategori “Sangat Baik”. Kemudian hasil uji kemenarikan menunjukkan persentase dari nilai rata-rata respon peserta didik adalah sebesar 91,35 dengan kriteria “Sangat Menarik”. Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran video pada materi geometri bangun datar berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Katolik St. Andreas Tandurusa dan layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian serta kesimpulan pengembang media pembelajaran video maka saran yang bisa diberikan berikut ini: (1) pengembangan media pembelajaran video ini hanya meliputi materi geometri bangun datar di kelas IV SD, sehingga perlu mengembangkan produk pada materi yang lain atau dengan cakupan yang lebih luas. (2) perlunya penambahan game interaktif pada media pembelajaran matematika selanjutnya agar siswa semakin tertarik pada pelajaran matematika. (3) dengan adanya media pembelajaran video ini diharapkan muncul lebih banyak lagi minat dari peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda, tampilan yang lebih menarik, dan pemikiran yang lebih kreatif.

Referensi

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2).
- Aqib, Z., & Murtadlo, A. (2016). Kumpulan metode pembelajaran kreatif dan inovatif. Bandung: Satu Nusa.
- Basuki, K. H. (2015). Pengaruh kecerdasan spiritual dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2).
- Gubernur, S., & Utara. (n.d.). Surat Edaran Nomor: 410/20.6963/Sekr tentang Penyelenggaraan di Satuan Pendidikan PAUD/RA/SD/MI/SMP/ MTs/SMA/MA/ SMKILSB dan Satuan Pendidikan Lainnya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021.
- Handayani, T. (2021). Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 6(1).
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300.
- Indriyani, I., & Ruqoyyah, S. (2022). Pembelajaran Daring Materi Keliling Bangun Datar Untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SD Menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education. *Collase (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 748–758.
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Menteri Nomor:36962/ MPK.A/ HK/ 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).
- Khikmawati, M. N. (2014). Google Drive Untuk Pendidikan. P4TK Matematika. Yogyakarta.
- Lindawati, L. (2016). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Kecakapan Hidup (Life Skill) untuk Siswa Kelas V SD Tahun 2016. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Humaniora*, 18(1), 139363.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Maryati, S., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 5(1).
- Nana, S. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*, cet. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Podomi, Y. R., Pusung, S., Sumilat, J. M., Oentoe, F. J. A., & Tumurang, H. J. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SD. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 63–73.
- Prasatiawan, H. (2016). Cyber Counseling Assisted With Facebook To Reduce Online Game Addiction. *Guidena: Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 28–32.
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala pembelajaran daring selama pandemic covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 3(1), 286–291.

- Purnamasari, R. Y. D., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Media Petualangan Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Bangun Datar di SD. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1120–1126.
- Rahmawati, R., & Putri, E. M. I. (2020). Learning from home dalam perspektif persepsi mahasiswa era pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1, 17–24.
- Rohman, F. N., Kurniati, L., & Kusumawati, R. (2021). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan sparkoll videoscribe. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 137–151.
- Sobon, K., Mangundap, J. M., & Walewangko, S. (2019). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar di Kecamatan Mapanget Kota Manado. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 3(2), 97–106.
- Suwarno, M. (2017). Potensi youtube sebagai sumber belajar matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 1(1), 1–7.
- Wahyuni, R. (2022). Pengaruh Model Think Pair Share Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas 4 SD. *Universitas Bina Bangsa Getsempena*.
- Agustien, dkk. (2018). Video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Kurniawati, R. 2015. Pengembangan Media Blended Learning Berbasis Edmodo di Sekolah Menengah Kejuruan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(2), 16-24.
- Richey & Klein. (2007). *Design And Development Research*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Sanusi, S., Suprpto, E., & Apriandi, D. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 3(2).
- Sulestri, A. I., & Baharuddin, M. R. (2019). Media Pembelajaran Geometri dalam Konsep Behavioristik. *Prosiding Semantik*, 2(1), 43-46.