

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Kinemaster* Materi Kemampuan Membaca Permulaan Muatan Bahasa Indonesia di Kelas I SD

Amar Salahuddin¹, Rauldatul Husni², Junia Sastra Anica³

Universitas Dharmas Indonesia^{1,2,3}

Email korespondensi: amarsalahuddin@undhari.ac.id

Received: 14 Jun 2023

Reviewed: 5 Agt 2023

Accepted: 21 Agt 2023

Published: 1 Okt 2023

Abstrak

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat tema 1 diriku subtema 1 aku dan teman baru. Mengenai materi selama proses pembelajaran berlangsung, guru masih kekurangan media yang berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Maka dalam penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menghasilkan media video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan ini mengacu pada pengembangan model ADDIE. Yang terdiri atas beberapa tahap yaitu (1) Tahap Analisis (Analyze), (2) Tahap Perancangan (Design), (3) Tahap Pengembangan (Development), setelah melalui tahap pengembangan dilakukan uji validasi oleh 3 orang validator dengan ahli 88,56% (4) Tahap Implementasi (Implementation), pada tahap ini dilakukan oleh praktisi (guru) dan (siswa) dengan hasil 92,49% setelah itu dilakukan uji coba media video dengan lembar efektivitas mendapatkan hasil 84,21% dengan didapatkannya hasil belajar siswa, (5) Tahap Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan dari prosedur ADDIE yang digunakan dalam penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan, karena telah memenuhi minimal kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: pengembangan; media; video pembelajaran; membaca permulaan

Abstract

In learning Indonesian there is theme 1 myself, sub-theme 1 me and new friends. Regarding the material during the learning process, the teacher still lacks useful media to make it easier for students to understand material that is abstract in nature. So in this research learning video media was developed in Indonesian language learning to overcome this problem. The purpose of this research is to develop Indonesian language learning video media, as well as produce learning video media that are valid, practical, and effective. The type of research used in this research is research and development (R&D). This development procedure refers to the development of the ADDIE model. Which consists of several stages, namely (1) Analysis Stage, (2) Design Stage, (3) Development Stage, after going through the development stage, a validation test was carried out by 3 validators with 88.56% expert (4) Implementation stage, at this stage it was carried out by practitioners (teachers) and (students) with a result of 92.49% after that a trial of video media with an effectiveness sheet was

carried out to get a result of 84.21% by obtaining student learning outcomes, (5) Evaluation Stage (Evaluation). Based on the ADDIE procedure used in the research above, it can be concluded that the instructional video media that has been developed by researchers is suitable for use, because it meets the minimum valid, practical and effective criteria.

Keywords: *development; media; learning videos; beginning reading*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyongsong dan menghadapi era globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan semaksimal mungkin untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode dan hasil pembelajaran. Media dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi pendidikan yang diberikan guru kepada siswa. Pendekatan pembelajaran menentukan organisasi dan strategi penyampaian materi. Selain itu, hasil belajar diukur secara efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut (Putri, 2018).

Dunia pendidikan dan perkembangan teknologi ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan teknologi selalu membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi transfer ilmu dari guru, sekaligus memberikan jembatan ilmu bagi siswa untuk menerima ilmu dalam bentuk yang sebanyak-banyaknya sehingga ilmu dapat dimaknai. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam mentransfer ilmu kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat mengorganisasikan pengetahuan pembuatan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga membangkitkan minat dan perhatian siswa untuk belajar.

Pendidikan saat ini mendorong guru untuk berperan aktif dalam merancang media pembelajaran, media kreatif dan inovatif, berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang hasil belajar siswa. Media yang tersedia bagi guru sangat beragam. Mulai dari media yang sederhana hingga media yang kompleks. Media yang digunakan oleh guru dapat berupa media gambar, rekaman, dan lain-lain. Masing-masing media tersebut dapat bermanfaat jika digunakan dengan benar, dan media pembelajaran ini juga dapat dibuat sendiri oleh guru. Penggunaan media saja berdampak pada proses belajar mengajar. Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan manusia untuk mengkomunikasikan atau menyebarkan ide, pemikiran atau pendapat sebagai ide yang diajukan sampai ke penerima. Media pembelajaran yang tepat akan memudahkan siswa dalam memahami materi. Guru yang baik adalah guru yang dapat menyajikan media yang tepat di samping materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi awal penulis saat Pendidikan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 11 Sitiung, permasalahan yang sering ditemui siswa ketika belajar bahasa Indonesia adalah ada beberapa siswa yang belum bisa membaca, hal itu terlihat ketika guru memberikan tugas membaca dan ada beberapa siswa tidak melakukan dan mengerjakan tugas yang diberikan. Beberapa siswa tersebut cenderung memainkan dengan membolak-balikan bukunya bahkan mengganggu teman di sebelahnya. Dari hasil bacaan beberapa siswa tersebut, teridentifikasi letak kesulitan siswa dalam membaca, 1). Siswa tidak bias membaca susunan kata yang banyak, 2). Ketika membaca, siswa sering menggunakan alat tunjuk (jari), 3). Siswa kesulitan membaca huruf konsonan, 4). Siswa belum bias mengeja, 5). Huruf sering tertukar. Karena kurangnya guru menggunakan media

pembelajaran. Dan masih terdapat kesulitan dalam penggunaan media dan pembuatan media pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi atau pembelajaran guru hanya menggunakan LKS, buku guru, buku siswa sebagai media selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya terfokus menjelaskan materi di papan tulis saja sehingga siswa menjadi bosan, kemudian meminta salah satu siswa untuk mencatat materi di papan tulis dan buku siswa, yang membuat siswa merasa bosan. Sedangkan harapan dalam kurikulum 2013 siswa kelas 1 dituntut untuk mampu membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan baik, lancar dan jelas. Dengan kata lain siswa harus memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut di kelas tinggi.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi awal penulis saat Pendidikan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 11 Sitiung, permasalahan yang sering ditemui siswa ketika belajar bahasa Indonesia adalah ada beberapa siswa yang belum bisa membaca, hal itu terlihat ketika guru memberikan tugas membaca dan ada beberapa siswa tidak melakukan dan mengerjakan tugas yang diberikan. Beberapa siswa tersebut cenderung memainkan dengan membolak-balikan bukunya bahkan mengganggu teman di sebelahnya. Untuk memastikan hal tersebut, dipanggil beberapa siswa untuk diberikan teks bacaan sederhana. Dari hasil bacaan beberapa siswa tersebut, teridentifikasi letak kesulitan siswa dalam membaca, 1). Siswa tidak bias membaca susunan kata yang banyak, 2). Ketika membaca, siswa sering menggunakan alat tunjuk (jari), 3). Siswa kesulitan membaca huruf konsonan, 4). Siswa belum bias mengeja, 5). Huruf sering tertukar. Karena kurangnya guru menggunakan media pembelajaran. Dan masih terdapat kesulitan dalam penggunaan media dan pembuatan media pembelajaran sehingga siswa kurang memahami materi atau pembelajaran guru hanya menggunakan LKS, buku guru, buku siswa sebagai media selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya terfokus menjelaskan materi di papan tulis saja sehingga siswa menjadi bosan, kemudian meminta salah satu siswa untuk mencatat materi di papan tulis dan buku siswa, yang membuat siswa merasa bosan.

Sedangkan harapan dalam kurikulum 2013 siswa kelas 1 dituntut untuk mampu membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat dengan baik, lancar dan jelas. Dengan kata lain siswa harus memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut di kelas tinggi. Hal siswa tidak bias membaca karena siswa sibuk sendiri tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi di depan kelas. Guru hendaknya dapat menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, kreatif dan menyenangkan dengan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata atau kehidupan sehari-hari berdasarkan materi yang dipelajari pada saat itu, misalnya dengan meminta beberapa siswa mempraktekkan langsung materi yang dipelajari di depan kelas juga dapat memberikan contoh kepada siswa berupa gambar bergerak atau berwarna yang menarik perhatian siswa agar siswa tidak bosan dan jenuh saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi terdapat Kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu kurangnya peralatan yang memadai. Di SDN 11 Sitiung guru masih belum terlalu memahami bagaimana cara mengedit video pembelajaran melalui aplikasi *kinemaster*. Menurut (Fitri, 2021) berpendapat bahwa aplikasi *kinemaster* ini sangat membantu dalam membuat video pembelajaran sehingga hasil video tersebut dapat menarik minat belajar siswa. Akibat guru belum menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan membaca permulaan menyebabkan siswa kesulitan membaca yaitu kurangnya konsentrasi siswa, siswa masih kesulitan mengeja huruf, siswa kesulitan membedakan huruf a-z, dan sulit mempelajari kosa kata baru. Padahal dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk bisa membaca dan mengenal huruf, suku kata dan kalimat. Keterampilan siswa dalam

membaca sangat diperlukan, karena membaca merupakan salah satu bagian terpenting dari sebuah proses pendidikan.

Maka dari itu penulis memberikan salah satu solusi untuk permasalahan diatas di era yang sangat canggih seperti sekarang guru dapat membuat media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan juga dapat melibatkan perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat pada saat sekarang ini sehingga siswa dapat mengikuti canggihnya teknologi dan dapat memanfaatkan teknologi tersebut ke hal yang positif. Salah satunya adalah membuat media video pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga video tersebut dapat diulang-ulang dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran merupakan penyampaian informasi atau proses komunikasi. Seringkali seorang guru mengalami kendala dalam melakukan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Maka dalam proses belajar diperlukan alat bantu atau media untuk menyampaikan informasi. Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh alat bantu yang konvensional, maka sudah waktunya para guru beralih menggunakan alat bantu yang dirancang komputer. Penggunaan media video menggunakan aplikasi *kinemaster* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.

Harapan dari penulis pengembangan video pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada muatan bahasa Indonesia khususnya pada materi kemampuan membaca permulaan, oleh karena itu, maka perlu untuk dilakukan suatu penelitian. Media video pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik perhatian siswa, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan dari uraian guru saja, tetapi aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikannya.

METODE

Jenis Penelitian adalah menggunakan jenis penelitian *Researchand Development* (R&D) penelitian merupakan langkah-langkah dan proses untuk mengembangkan satu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada, penulis mengembangkan sebuah produk baru yang belum digunakan di SDN 11 Sitiung. Langkah-langkah mengembangkan media video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *kinemaster* ini mengikuti model pengembangan ADDIE. Metode penelitian *Researchand Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Hanafi, 2017).

Berdasarkan permasalahan yang didalam pendahuluan maka peneliti menggunakan model ADDIE. (Salahuddin, 2021). ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang digunakan dalam perangkat pembelajaran, termasuk modul. Sesuai dengan urutan kerjanya, model ADDIE merupakan singkatan dari *analyze-design-develop-implement-evaluate*. Model ADDIE digagas pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Molenda. Salah satu fungsinya yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dan dinamis, dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media mengembangkan sebuah produk media video pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan aplikasi *kinemaster*, di SDN 11 Sitiung. Dalam proses pengembangan peneliti menggunakan

model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, And Evaluation*).

Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN 11 Sitiung. Yang diperlukannya sebuah media yang dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia Tema 1 (Diriku), Subtema 1 (Aku dan Teman Baru), Pembelajaran 6.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Hasil analisis siswa di SDN 11 Sitiung kelas 1 diketahui siswa berjumlah 19 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 9 perempuan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa karakteristik siswa dalam belajar, yaitu siswa kurang memperhatikan guru saat pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran di kelas bahwa siswa asyik mengobrol dengan temannya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran, hal ini dikarenakan tidak adanya media yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku dan tidak ada media lain.

c. Analisis Materi

Analisis materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam media video ini adalah materi suku kata yang disajikan kembali oleh peneliti dalam bentuk produk ataupun media video, sangat diharapkan mampu membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran belum menggunakan media berupa video pembelajaran. Sementara materi suku kata tidak hanya disampaikan dengan menggunakan buku ajar dan modul saja, siswa membutuhkan media yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan memudahkan siswa memahami pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, materi suku kata memerlukan media yang kongrit, agar dapat mencapai ketuntasan belajar siswa, pembelajaran yang termasuk kedalam komponen yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum. Analisis materi penting dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran karena dijadikan dasar dalam mengetahui materi-materi yang relevan dengan tuntutan kurikulum sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran yang cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahap perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: 1). Hasil rancangan RPP proses perancangan media video diawali dengan perancangan RPP. Perancangan RPP disusun sesuai dengan KI, KD, terlebih dahulu guru perlu menyiapkan perancangan pembelajaran agar lebih terarah. Peneliti merancang untuk tema 1 (Diriku) subtema 1 (Aku dan Teman Baru) yang dilakukan dengan 2 kali pertemuan, hasil rancangan media dalam aspek penyajian media yang peneliti rancang disesuaikan dengan KI, KD yang ditetapkan di kurikulum 2013, media video diperlukan untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan untuk meningkatkan belajar siswa. Materi yang

dikembangkan pada video pembelajaran mengacu pada hasil analisis KI, KD dan Indikator yang telah dirumuskan, adapun spesifikasi media yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

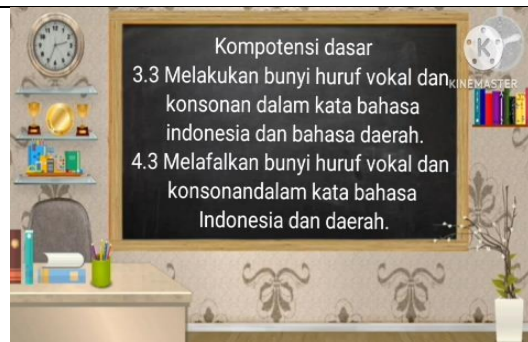
Langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran dan hasil rancangan desain video pembelajaran akan dijelaskan sebagaimana yang tercantum dibawah ini yaitu:



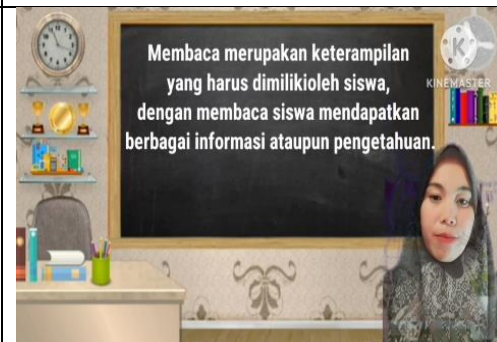
Gambar 1 bagian awal video



Gambar 2 judul video



Gambar 3 bagian isi video



Gambar 4 bagian penutup video

Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahapan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan media video yang valid, praktis, efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas I SDN 11 Sitiung, dengan jumlah siswa 19 orang tahun ajaran 2023. Penyajian data produk media video pembelajaran berbasis kinemater ada beberapa tahap yaitu:

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Media Video Pembelajaran

No	Validator	Keterangan	Skor yang di peroleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
1.	Rendy Marlianda, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	47	55	85,55%	Sangat Valid
2.	Sonia Yulia Friska, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	49	55	89,09%	Sangat Valid
3.	Aprimadedi, S.S. M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	41	45	91,11%	Sangat Valid
Jumlah					265,7%	
Rata-rata					88,56%	Sangat Valid

Berasarkan tabel dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator Bapak Rendy Marlianda, M.Pd, dengan hasil 85,55% yang dikategorikan sangat valid, validator Ibu Sonia Yulia Friska, M.Pd, dengan hasil 89,09% dikategorikan sangat valid, dan validator bapak Aprimadedi, S.S. M.Pd, dengan hasil 91,11% yang dikategorikan sangat valid, dengan demikian hasil penilaian validasi media video yang telah dirancang oleh peneliti mendapatkan rata-rata nilai 88,56% (sangat valid) sehingga bias memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pada tahap praktikalitas yang akan dipraktikalitas oleh wali kelas serta siswa kelas I SDN 11 Sitiung.

Tabel 1. validasi RPP

No	Validator	Keterangan	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
1.	Rendy Marlianda, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{55}{60} \times 100\%$ $V = 91.66\%$	Sangat Valid
2.	Endang Harumi, S.Pd	Wali kelas I	$V = \frac{57}{60} \times 100\%$ $V = 95\%$	Sangat Valid
Rata-rata			93,3%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 2 dapat di lihat bahwa hasil validasi RPP yang telah dilakukan oleh validator terlihat: validator Bapak Rendy Marlianda, M.Pd dengan hasil 91,66% di kategorikan sangat valid, validator Ibuk Endang Harumi, S.Pd dengan hasil 95% dikategori sangat valid. dengan demikian hasil penilaian RPP yang telah dirancang peneliti mendapatkan rata-rata 93,3% sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

Tabel 2. Validasi Soal

No	Validator	Keterangan	Hasil	Kategori
			$V = \frac{f}{n} \times 100\%$	
1.	Sonia Yulia Friska, M.Pd	Dosen FKIP UNDHARI	$V = \frac{36}{40} \times 100\%$ $V = 91\%$	Sangat Valid
2.	Endang Harumi, S.Pd	Wali kelas I	$V = \frac{38}{40} \times 100\%$ $V = 95\%$	Sangat Valid
Rata-rata			93%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi soal yang di lakukan oleh validator Ibuk Sonia Yulia Friska, M.Pd dengan hasil 91% di kategori sangat valid, validator Ibuk Endang Harumi S.Pd dengan hasil 95% di kategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penilaian soal yang telah dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata 93% sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

Hasil Tahap Imlementasi (*Implementation*)

Setelah media video pembelajaran berbasis *kinemaster* muatan bahasa Indonesia dinyatakan sangat valid oleh validator, maka media video pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba media video pembelajaran di kelas I SDN 11 Sitiung penelitian di kelas I dengan jumlah siswa 19 orang.

Tabel 4. Data Hasil Praktikalitas Media Video Pembelajaran

No	Praktisi	Hasil	Kategori
		$P = \frac{f}{n} \times 100\%$	
1.	Wali kelas I SDN 11 Sitiung	$P = \frac{56}{60} \times 100\%$ $P = 93,33\%$	Sangat Praktis
2.	Siswakelas I SDN 11 Sitiung	$P = \frac{55}{60} \times 100\%$ $P = 91,66\%$	Sangat Praktis
Rata-rata		92, 49 %	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil yang ada pada table 4 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh dari angket praktikalitas media video oleh wali kelas 1 dan siswa memperoleh hasil

yaitu: wali kelas I dengan hasil 93,33% dengan kategori sangat praktis, dan siswa kelas I dengan hasil 91,66% dengan kategori sangat praktis. Dengan memiliki rata-rata 92,49% kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas yang diperoleh dari wali kelas dan siswa kelas I, menunjukkan bahwa media video yang peneliti telah mendapatkan kepraktisan dari wali kelas serta siswa kelas I SDN 11 Sitiung.

Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Analisis pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh kevali dan media video oleh Dosen UNDHARI, mendapatkan nilai 88,56%. Selanjutnya keperaktisan media video dari data angket respons Guru (walikelas I) dan siswa kelas I SDN 11 Sitiung menunjukkan nilai sebesar 92,49%, sedangkan data hasil analisis keefektifan dapat dilihat dari hasil tes uji coba berupa soal media video pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa di SDN 11 Sitiung mendapatkan nilai 84,21% dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang diterapkan di SDN 11 Sitiung.

Tabel 5. Data Hasil Efektivitas Siswa

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Hasil
1.	Siswa yang Tuntas	16	$E = \frac{16}{19} \times 100\%$ E = 84,21%
2.	Siswa yang Tidak Tuntas	3	$E = \frac{3}{19} \times 100\%$ E = 15,78%

Dari tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil uji coba produk yang tuntas menggunakan media video pembelajaran memperoleh ketuntasan 84,21% dikategorikan sangat efektif. Sehingga media video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *kinemaster* ini dapat diterapkan di SDN 11 Sitiung dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media video pembelajaran berbasis kinemaster materi kemampuan membaca permulaan muatan bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri 11 Sitiung. Dapat disimpulkan sebagai berikut: Pengembangan media video pembelajaran berbasis *kinemaster* materi kemampuan membaca permulaan muatan bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri 11 Sitiung. Dengan menggunakan model ADDIE di uji cobakan pada siswakesel I dengan jumlah 19 siswa di SDN 11 Sitiung. Validasi media video pembelajaran yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, untuk menunjukkan bahwa media video pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 88,56% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas media video pembelajaran yang dinilai dari angket respon guru dengan persentase 93,33% pada kategori sangat praktis. Angket respon siswa dengan persentase 91,66% kategori sangat praktis. Efektivitas media video pembelajaran dengan jumlah siswa 19 orang dengan persentase 84,21% termasuk dalam kategori sangat efektif. Sehingga produk media video pembelajaran berbasis *kinemaster* materi kemampuan membaca permulaan muatan bahasa Indonesia member perubahan terhadap hasil belajar siswa yang telah efektif dengan demikian media video pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 1 SDN 11 Sitiung.

Saran

Adapun saran dalam pengembangan media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Saran untuk guru, diharapkan media video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *kinemaster* ini, semoga nantinya dapat digunakan lebih lanjut di dalam proses pembelajaran di SDN 11 Sitiung.
3. Untuk pengembangan media video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *kinemaster*, semoga nantinya bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian pengembangan yang sama, agar dapat mengembangkan produk yang lebih baik lagi dalam bentuk produk yang lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali muhammad. (2020). Pengertian Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.3(1).
- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1490–1500. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3594>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Fitri, F. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*. 5(6), 6330–6338.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96–102.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Iii, K., Suka, S. D. N., Maligi, J., Masa, D. I., Arifa, F., & Mudinillah, A. (2022). *MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar © Muftadi : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*. 3(2), 106–122.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. 14(1).
- Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0AAAnalisis>
- Salahuddin, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 SDN 13 Sitiung Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(2), 193–201.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. masyarakat. : *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>

- Rahman, B., & Yogyakarta, U. N. (2014). *Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas i sdn bajayau tengah 2 improving early reading skill through flashcard media in 1. 2*, 127–137.
- Rahmandani, S. N., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1545–1550.
- Salahuddin 2022. (n.d.). MODUL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). 2022.
- Salahuddin, A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(Mi), 5762–5769.
- Estuhono, (2022). Research Based Learning Models in Physics for 21st Century Students. *AL-ISLAH: Jurnal Pendidikan* 14 (2), 1803-1814, 2020.
- Setiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Uwais Inspirasi Indonesia*, 3(2), 199.
- Siregar, D. M., Haryanto, H., Ali, M., Jambi, U., Jambi, U., Jambi, U., & Flash, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Materi Konsep Dasar Asuhan Kehamilan Di Akbid Jakarta Mitra Sejahtera Jambi. *JMPIS Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 922–930.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Buku Metode Penelitian Komunikasi.pdf* (pp. 1–152).
- Sunanih, S. (2017). Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 38–46. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i1.89>
- Tafoano, T. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 110.
- Utami, P., Rahayu, T. S., Pendidikan, S., Sekolah, G., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar*. 5, 5455–5460.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>