

Pengembangan Media Pembelajaran Video Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sdn Tambaksumur

Nuri Firda Rizqiyani¹, Amilah Uzlifatul Jannah², Muhammad Arbain³, Arie Widya Murni⁴
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo¹²³⁴
e-mail: nurifirdaani668@gmail.com¹, amilahuzlifafa@gmail.com², bainpgsd22c@gmail.com³,
ariewidya.pgsd@unusida.ac.id⁴

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video visual dalam pengajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya materi tentang sistem gerak pada manusia, di kelas 6 SDN Tambaksumur. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, secara sistematis dan terstruktur. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SDN Tambaksumur. Hasil pengembangan media video visual untuk pembelajaran ilmu pengetahuan alam ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan. Validasi dari ahli materi memperoleh rata-rata 4,3 dan berada pada kategori sangat baik. Pada validasi ahli bahasa memperoleh Rata-rata 4,6 dan berada pada kategori sangat baik. Pada hasil validasi ahli media dengan aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,2 dan berada pada kategori sangat baik, dan pada hasil validasi ahli media dengan aspek aksesibilitas memperoleh rata-rata 4,7 dan berada pada kategori sangat baik.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video Visual, Motivasi Belajar*

Development Of Visual Video Learning Media To Increase Motivation To Learn Science Material On Movement Systems In Class VI Humans At Sdn Tambaksumur

Abstract: *The aim of this research is to develop learning media in the form of visual videos in teaching natural sciences, especially material about human movement systems, in class 6 at SDN Tambaksumur. This research aims to increase students' understanding of the learning process. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation, systematically and structured. The research subjects were class VI students at SDN Tambaksumur. The results of developing visual video media for learning natural sciences show that this media is suitable for use. Validation from material experts obtained an average of 4.3 and was in the very good category. In validation, linguists obtained an average of 4.6 and were in the very good category. In the media expert validation results with the appearance aspect, they obtained an average of 4.2 and were in the very good category, and in the media expert validation results with the accessibility aspect, they obtained an average of 4.7 and were in the very good category.*

Keywords: *Development, Visual Videos, Motivation to learn*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk memperkaya pengalaman, nilai-nilai, kemampuan kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda sebagai upaya untuk

mempersiapkan generasi mendatang secara fisik dan spiritual. Melalui pendidikan, individu dibekali pengetahuan, keterampilan, keahlian, serta pemahaman mengenai aturan dan norma yang mendukung tatanan kehidupan. Salah satu komponen utama dalam pendidikan adalah penguasaan konsep pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih optimal apabila pendidik mampu menerapkan prinsip-prinsip penyampaian materi, termasuk menarik perhatian siswa selama proses berlangsung.

Di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, guru dituntut untuk bersikap profesional dalam mengelola informasi dan memanfaatkan lingkungan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar. Guru dan siswa merupakan aktor kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang hanya dapat diraih secara maksimal jika proses belajar mengajar berlangsung efektif. Menurut (Imawati et al., 2022), abad ke-21 ditandai dengan semakin eratnya hubungan antara ilmu pengetahuan dan teknologi, yang menciptakan sinergi yang kian cepat. Peningkatan kualitas pendidikan terus dilakukan, salah satunya melalui penyesuaian dengan perkembangan situasi terkini. Pendidikan abad ke-21 tidak hanya menekankan pada materi inti (core subjects) seperti pada masa sebelumnya, tetapi juga pada keterampilan hidup (life skills), kemampuan belajar dan berpikir (learning & thinking skills), serta literasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT Literacy).

Metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah kini bergeser menuju penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seiring dengan kemajuan teknologi. (Wahab et al., 2021) menyebutkan bahwa media visual, yang dikenal sebagai media tontonan, terbagi menjadi dua jenis: visual yang tidak diproyeksikan dan yang diproyeksikan secara statis. Media visual sederhana, seperti gambar, foto, poster, dan bagan, tidak memerlukan perangkat proyeksi. Sementara itu, media visual proyeksi, seperti film dan video, memerlukan alat seperti proyektor untuk menampilkan pesan pendidikan melalui gambar dan suara yang bergerak (Analia & Yogica, 2021). Media ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi siswa. Contoh media audiovisual meliputi film, televisi, dan video komputer (Melati et al., 2023).

Prestasi belajar adalah salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan nasional. Prestasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik. Motivasi dan disiplin belajar merupakan dua faktor utama yang mendukung peningkatan prestasi belajar (Rahmawati & Amal, 2021). Peserta didik dengan motivasi dan disiplin yang tinggi cenderung belajar dengan tekun, memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan akhirnya meraih prestasi yang lebih tinggi. Menurut (Lomu & Widodo, 2018), motivasi terbagi menjadi dua jenis: 1.) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan peserta didik. 2.) Motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor luar dari situasi belajar.

Hasil dari proses pembelajaran seringkali dievaluasi melalui nilai atau angka yang diperoleh setelah tes kognitif serta pengamatan terhadap perilaku dan sikap peserta didik. Hal ini sangat penting, terutama dalam mata pelajaran seperti matematika, yang menuntut kemampuan berpikir logis dan kedisiplinan. Motivasi dan disiplin yang tinggi mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa dorongan eksternal, menjadikan belajar sebagai aktivitas yang biasa dilakukan. Hal ini memupuk perilaku belajar yang eksploratif, percaya diri, kreatif, dan mampu mengambil keputusan secara mandiri. Dengan kata lain, motivasi dan disiplin belajar yang tinggi membuat peserta didik lebih matang dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode pengembangan yang berfokus pada media pembelajaran digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pembelajaran langsung melalui video visual. Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan Research and Development (R&D). dalam

penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang digunakan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran. Subyek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas VI SDN Tambaksumur. Pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan hasil validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi kepada guru Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SDN Tambaksumur. Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar pada materi sistem gerak pada manusia. Dan setelah melakukan observasi kepada guru kelas peneliti menetapkan tujuan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbasis video visual.

2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti membuat perangkat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik, mengumpulkan referensi yang dibutuhkan untuk mengembangkannya video visual. Peneliti menggunakan beberapa fitur dalam media video visual diantaranya adalah:

- a. Gambar
- b. Pertanyaan interaktif
- c. Suara

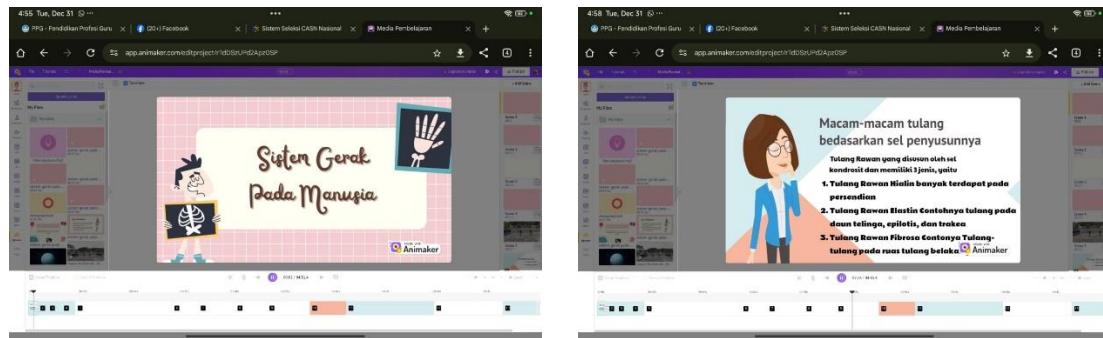
3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini adalah tahap pengaktualan media video visual. Hasil pengembangan video visual adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil pengembangan video visual

No	Bagian Video Visual	Deskripsi Hasil Pengembangan
1	Pembuka	Pembuka video visual berisi rangsangan materi yang akan dibahas di dalam isi
2	isi	Materi ajar yang dikembangkan dalam video visual adalah materi pada bahan ajar yang sudah dirancang pada awal perancangan perangkat ajar. Pada isi video pembelajaran bukan hanya sebuah tulisan saja tetapi juga terdapat gambar menarik dan suara penjelasan

Bagian hasil pengembangan disajikan dalam bentuk gambar seperti yang disajikan pada gambar 1. Gambar yang disajikan antara lain adalah pembuka video berisi rangsangan materi dan isi materi yang terdapat pada video visual.



Gambar 1. Tampilan Video Visual

1. Tahap Implementasi (Implementasi)

Peneliti melakukan uji coba produk pada tahap implementasi ini kepada ke tiga ahli sebagai validator. Hasil validasi pada ahli materi memperoleh rata-rata 4,3 dan berada pada kategori sangat baik. Hasil validasi pada ahli bahasa memperoleh rata-rata 4,6 dan berada pada kategori sangat baik. Hasil validasi pada ahli media dengan aspek tampilan memperoleh rata-rata 4,2 dan berada pada kategori sangat baik, dan pada hasil validasi ahli media dengan aspek akseibilitas memperoleh rata-rata 4,7 dan berada pada kategori sangat baik.

2. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan tahap uji coba ahli peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar yang diberikan para ahli, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media video visual yang dikembangkan. Adapun keunggulan dari media video visual yang telah dikembangkan peneliti yaitu terdapat gambar dan pertanyaan interactive untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran terfokus pada penggunaan alat dan bahan yang akan membantu siswa dalam menguasai suatu materi dalam pembelajaran. Penggunaan media video visual yang telah peneliti kembangkan dan divalidasi diharapkan mempermudah pemahaman peserta didik. Menurut (Nurfadhillah, 2021) media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun informasi.

Pengembangan media pembelajaran berupa video visual untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VI SDN Tambaksumur, khususnya pada materi sistem gerak pada manusia, bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Video visual ini dirancang untuk memotivasi siswa serta meningkatkan pemahaman mereka selama proses belajar. Dengan penambahan gambar, video animasi, dan pertanyaan interaktif, pengalaman belajar yang ditawarkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Materi yang sulit dipahami dapat disampaikan dengan cara yang lebih visual dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut.

Media video visual ini dapat diakses secara mudah, memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Data yang digunakan dalam pengembangan media ini diperoleh melalui wawancara dengan guru dan peserta didik, serta saran dari para ahli yang sangat penting dalam proses perancangannya. Pengembangan media ini melibatkan ahli media dan ahli materi.

PENUTUP

Berdasarkan media video visual yang telah peneliti kembangkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1.) Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk video visual. Setelah mendapatkan lembar validasi para ahli yang memperoleh hasil sangat baik. 2.) Berdasarkan hasil uji coba ahli materi produk mendapatkan kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,3. Berdasarkan hasil uji coba ahli bahasa mendapatkan kriteria “sangat baik” dengan skor rata-rata 4,6. Berdasarkan hasil uji coba ahli media memperoleh kriteria “sangat baik” pada aspek tampilan dengan skor rata-rata 4,2, dan pada uji coba ahli media memperoleh kriteria “sangat baik” pada aspek aksesibilitas dengan skor rata-rata 4,7.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media pembelajaran visual menggunakan canva pada materi sistem gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Imawati, I., Supardi, Z. A. I., & Azizah, U. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran pada Materi Sistem Organ Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8923–8935. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3974>
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). *Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2412>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/2988>
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id>
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., PMat, M., Sari, D. P., Syukriani, A., Febriyanni, R., Rawa, N. R., & Saija, L. M. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id>