



Pengembangan Media Video Berbasis Karakter Peduli Dan Kasih Sayang Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Islam Terpadu 1 Adzka Kota Padang

Elva Zuleni¹, Sisle Wati²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzka

elva@stkipadzka.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh media khususnya video yang digunakan oleh sekolah belum terintegrasi nilai-nilai karakter. Hal ini tidak sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang salah satunya adalah membentuk anak yang memiliki akhlak mulia. Video yang digunakan sekolah sebagai media pembelajaran belum memuat nilai karakter. Berdasarkan hal tersebut dikembangkan video Tema 1 Subtema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Pembelajaran 2 dan 3. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis karakter. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Developmet). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (Define), perancangan (Design), Pengembangan (Developmnet) dan penyebarluasan (Disemination). Berdasarkan penelitian, secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata validasi pada aspek design, bahasa dan materi adalah 91,01%. Kemudian dilakukan tahap praktikalitas dan efektivitas. Tahap praktikalitas ini dilakukan pada satu orang pendidik dan lima belas orang peserta didik. Praktikalitas respon pendidik diperoleh nilai 88,8% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan praktikalitas respon peserta didik diperoleh nilai 79,08% dengan kategori praktis. Pada tahap efektivitas dilakukan pada lima orang pendidik dan lima belas orang peserta didik. Efektivitas respon pendidik diperoleh nilai 93,06% dengan kategori sangat efektif, sedangkan efektivitas respon peserta didik pada kategori respon "Ya" diperoleh nilai 54,4% sedangkan efektivitas respon peserta didik pada kategori respon "Tidak" diperoleh nilai 18%. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang adalah layak digunakan didalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video, Karakter, Tematik Terpadu.

Abstract

This is not in line with the goals of national education, one of which is to form children who have noble character. The videos used by schools as learning media do not yet contain character values. Based on this, a video of Sub-theme 2 Learning Human Growth and Development, 2 and 3. The purpose of the study was developed was to produce a character-based learning video. This research method is research and development (Research and Development). The development model used is a 4-D model consisting of four stages, namely defining and designing. Development (Developmnet) and dissemination (Dissemination). Based on the research, overall the average value of validation in the aspects of design, language and material is 91.01%. Then the practicality and effectiveness stages are carried out. This practicality stage is carried out on one educator and fifteen students. The

practicality of the educator's response was obtained with a score of 58.80 in the very practical category. While the practicality of the students' responses was obtained 79.08% with practical category. In the effectiveness stage, five educators and fifteen students were conducted. The effectiveness of the teacher's response was obtained by a value of 93.06% in the very effective category, while the effectiveness of the student's response in the "Yes" response category obtained a value of 54.4% while the effectiveness of the student's response in the "No" response category obtained a value of 18%. So in this study it can be concluded that video media based on caring and affectionate characters is appropriate for use in the learning process.

Keywords: Video, Character, Integrated Thematic.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun realita yang dihadapi saat ini adalah tujuan pendidikan nasional tersebut belum terealisasi secara optimal. Hal ini dapat dilihat dari fenomena-fenomena yang terjadi dan juga penemuan penelitian yang menunjukkan bahwa masih banyak problematika tentang penanaman nilai karakter.

Disamping itu ada beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa adanya kendala yang ditemukan dalam penanaman nilai-nilai karakter. Berdasarkan penelitian Wijanarti, dkk (2019:397) yang berjudul Problematika Pengintegrasian Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kendala yang ditemukan adalah keluarga dan masyarakat kurang mendukung dalam hal pendidikan karakter di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Hal ini juga disampaikan oleh Maryono, dkk (2018:37), didalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri di Sekolah Dasar. Maryono menyimpulkan bahwa guru mengalami kendala untuk meningkatkan pendidikan karakter mandiri di kelas, dikarenakan peserta didik masih bergantung kepada guru, orang tua, serta sesama teman dalam hal membuat tugas sekolah.

Pendidikan karakter itu adalah suatu usaha yang sengaja dilakukan oleh seseorang atau suatu instansi pendidikan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman kepada seseorang atau individu untuk menerapkan nilai-nilai, moral ataupun akhlak yang terpuji. Ini sangat tepat pemahaman dan penerapan karakter ini dilakukan dan dituntut melalui pendidikan disekolah, yaitu dengan belajar. Belajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja, bisa direncanakan atau tidak direncanakan. Penguatan pendidikan karakter direncanakan dalam kurikulum sekolah serta adanya komponen-komponen pendukung dari belajar itu sendiri. Mulai dari gedung sekolah, guru, fasilitas-fasilitas, serta sarana dan prasarana yang diperlukan. Salah satu sarana dan prasarana yang sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran dan tertanamnya pendidikan karakter adalah

media pembelajaran. Melalui media dengan mudah pendidik bisa menyampaikan materi pembelajaran serta menyampaikan nilai-nilai karakter yang terdapat dari materi pembelajaran tersebut.

Metodologi

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang digunakan, Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, Design, Development, dan Dissemination*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Model pengembangan 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, dan Dissemination yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974)*.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang pada Tema 1 Subtema 2 yang valid dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik maka perlu dilakukan validasi ahli. Validasi ahli merupakan penilaian yang dilakukan oleh ahli terhadap produk yang dihasilkan telah mencapai aspek kevalidan produk yang dikembangkan dan mendapat masukan sebagai bahan perbaikan atau revisi. Validitas media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang Tema 1 Subtema 2 dilakukan berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek materi, desain dan bahasa dan masing-masing aspek divalidasi oleh 1 orang validator. Uji validasi pada aspek desain yang diuji oleh satu orang validator dan diperoleh rata-rata 87,05% yang berada pada sangat valid. Desain dikata sangat valid karena produk yang disajikan bersifat sederhana, tampilan warna bervariasi, gambar yang disajikan menarik dan sesuai dengan materi pertumbuhan dan perkembangan manusia, menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, memuat nilai-nilai karakter serta dikaitkan dengan aya-ayat Al-Quran. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Widhiyati, dkk (2015:4) menjelaskan bahwa sebuah produk pengembangan dikatakan valid apabila produk tersebut berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen produk satu sama lain berhubungan secara konsisten. Selanjutnya didukung oleh pendapat Sugiyono dalam Nabila (2021:98) menjelaskan bahwa desain produk dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia, berkualitas, hemat energi, menarik, bobot ringan, sederhana serta harga murah.

Uji validitas pada aspek bahasa yang dilakukan oleh satu orang validator ahli validator bahasa dengan rentang nilai 96% yang berada pada kategori sangat valid. Validasi bahasa dikatakan sangat valid karena penggunaan bahasa sederhana, bahasa sesuai dengan kaidah EBI. Hal ini didukung oleh pendapat Sudjana dalam Nabila (2021:98) menjelaskan bahwa kaidah penulisan bahasa yang baik dan benar adalah sesuai dengan kaidah tata bahasa normatif dan penggunaan kaidah tulisan sesuai dengan EBI. Selanjutnya validasi pada aspek materi yang dilakukan oleh satu orang validator dengan rentang nilai 90% yang berada pada kategori sangat valid. Materi pada Tema 1 Subtema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia dikatakan valid karena materi sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator yang dikembangkan, materi yang disampaikan jelas dan materi yang disajikan tersusun secara sistematis. Hal ini didukung oleh pernyataan Widhiyati (2015:4) yang menyatakan bahwa produk dikatakan valid jika validasi isi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan didasarkan pada kurikulum, Kompetensi Dasar, Indikator dan materi yang disusun secara sistematis atau berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat, hal ini dapat diuji oleh pakar dan teman sejawat menggunakan lembar ujian dengan indikator berdasarkan teori tentang media

pembelajaran. Selanjutnya pernyataan Sugiyono dalam Nabila (2021:98) validitas merupakan derajat ketepatan antara data

Selanjutnya dilakukan uji praktikalitas. Berdasarkan hasil uji praktikalitas Media Video Berbasis Karakter Peduli dan Kasih Sayang pada Tema 1 Subtema 2 Pertyumbuhan dan Perkembangan Manusia Pembelajaran 1, 2 dan 3 yang dilakukam oleh satu orang pendidik dan 15 orang siswa di kelas III SD IT Adzkia 1 Padang, menunjukkan respon yang positif terhadap media video berbasis karakter yang dikembangkan. Hasil uji praktikalitas diperoleh dengan cara menyebar lembar angket praktikalitas kepada satu orang pendidik dan 15 orang siswa degan rata-ratap respon pendidik adalah 88,8% dengan kategori sangat praktis. Rentang nilai rata-rata praktikalitas respon siswa adalah 79,08% dengan kategori praktis.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto (Marlini dan Rismawati: 2019) menjelaskan bahwa praktikalitas itu ditinjau dari materi pertumbuhan dan perkembangan manusia ini mudah dan dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik didalam proses pembelajaran. Selanjutnya hal ini diperkuat oleh Nieveen (Marlini:2019) menjelaskan bahwa untuk mengukur tingkat kepraktisan dari sebuah produk yang dikembangkan yaitu dengan melihat apakah guru atau pendidik dan pakar-pakar lainnya mempertimbangkan bahwa materi yang disajikan dalam Media Video Bebas Karakter Peduli dan Kasih Sayang mudah digunakan. Selanjutnya Nieveen dalam Marlini (2019:279) berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisan media dapat dilihat dengan apakah pendidik atau (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa media mudah dan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Selanjutnya dilakukan tahap uji efektivitas. Penelitian uji efektivitas dilakukan pada pendidik SD IT Adzkia 1 Padang berjumlah lima orang dan peserta didik kelas III SD IT Adzkia 1 Padang berjumlah 15 orang. Uji efektivitas yang dilakukan oleh lima orang pendidik diperoleh rata-rata 93,06 % berada dalam kategori sangat efektif. Sedangkan uji efektivitas pada 15 siswa, dari 10 pernyataan responden yang menjawab “Ya” adalah 54,4% sedangkan responden yang menjawab “Tidak” adalah 18%. Artinya Media Video Berbasis Karakter Peduli dan Kasih Sayang pada pembelajaran tematik terpadu berada dalam kategori cukup efektif Hal ini sejalan dengan pendapat Reigeluth dalam Widihyati (2015:5) menjelaskan bahwa aspek yang paling penting dalam keefektifan adalah untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam situasi tertentu.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Validasi Media Video Berbasis Karakter Peduli dan Kasih Sayang pada Pembelajaran Tematik Terpadu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi secara keseluruhan adalah 91.01% dengan kategori sangat valid dan bisa diamati berdasarkan hasil validasi media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Kevalidan media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang pada pembelajaran tematik terpadu dikarenakan media yang dikembangkan tekah sesuai dengan tuntunan kurikulum 2013, penyajian materi, dan penggunaan bahasa menggunakan kalimat yang mudah dipahami, serta *design* media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta terintegrasinya muatan karakter dan berkaitan dengan ayat-ayat Al-Quran.

2. Praktikalitas Media Video Berbasis Karakter Peduli dan kasih Sayang pada Pembelajaran Tematik Terpadu. Media video berbasis karakter peduli dan kasih sayang pada pembelajaran tematik terpadu yang dikembangkan telah dinyatakan sangat praktis pada uji respon pendidik dan dinyatakan praktis pada uji coba respon peserta didik. Hal tersebut berdasarkan uji coba dilakukan pada satu orang pendidik serta diperoleh rata-rata 88,8% dengan kategori sangat praktis sedangkan uji yang pada 15 orang peserta didik diperoleh rata-rata 79,09% berada pada kategori praktis.

3. Efektivitas Media Video Berbasis Karakter Peduli dan Kasih Sayang pada Pembelajaran Tematik Terpadu. Media video berbasis Berbasis Karakter Peduli dan Kasih Sayang yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dinyatakan efektif untuk mengembangkan karakter peduli dan kasih sayang siswa. Hal tersebut berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap lima orang pendidik dan diperoleh rata-rata 93,06% sedangkan hasil uji coba yang dilakukan pada 15 orang peserta didik dan diperoleh hasil 54,4% berada dalam kategori cukup valid.

Daftar Pustaka

- Marlini, Cut, dkk. 2019. *Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. Jurnal Tunas Bangsa Vol.6 No.2.
- Maryono, dkk. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Mandiri di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 3 (1): 37
- Widihyati, Nur Umi, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berkarakter Melalui Permainan Edukatif Matcindo Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa*. (Online) Diakses 4 November 2021.20:58 WIB.
- Wijanarti, Wilis, dkk. 2019. *Problematika Pengintegrasian Penguatan Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik*. Jurnal Pendidikan, 4 (3): 397