



Pengembangan Media Video Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar

Ahmad Fauzi¹, Jendriadi²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
e-mail : a.fauzi@adzki.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran tematik terpadu berbasis video di kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (Research and Development) dengan model 4D yaitu define, design, development and dessimination . Pada tahap dessimination dilakukan uji coba terhadap sepuluh orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi media pembelajaran, instrumen praktikalitas yaitu berupa angket pendidik dan peserta didik. Instrumen validasi digunakan untuk mengetahui keabsahan dari media pembelajaran tematik terpadu berbasis video yang dirancang. Validasi dilakukan oleh ahli design, materi dan bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) di kelas V Sekolah Dasar sangat valid dengan skor validasi ahli design 3,75 dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi dengan skor 3,44 dengan kategori sangat valid dan validasi ahli bahasa dengan skor 3,28 dengan kategori sangat valid, dan rata-rata nilai keseluruhan validasi yaitu dengan skor 3,49 (Sangat Valid). Untuk hasil Praktikalitas dari pendidik didapatkan nilai rata-rata 92% dengan kriteria penilaian Sangat Praktis, sedangkan untuk praktikalitas dari sepuluh peserta didik mendapatkan nilai rata - rata 90% dengan kriteria Sangat Praktis. Untuk hasil Efektivitas mendapatkan nilai rata - rata 80% dengan kriteria sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) di kelas IV Sekolah Dasar sudah sangat valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Pembelajaran Kontekstual, Tematik Terpadu

Abstract

This research is motivated by the importance of learning media used by educators in the learning process. The main objective of this research is to produce an interactive video-based integrated thematic learning media product in the fourth grade of elementary school. This research is an R&D (Research and Development) research with the Four D model, define, design, develop and dessiminate. In the implementation phase, a trial was conducted on twelve fourth grade elementary school students. The instrument used in this study was a sheet of learning media validation instruments, practicality instruments in the form of a questionnaire for educators and students. The validation instrument was used to determine the validity of the designed video-based integrated thematic learning media.

Validation is carried out by design, material and language experts. The results showed that the integrated Thematic Learning Media based on Contextual Teaching And Learning (CTL) in grade V Elementary School was very valid with a design expert validation score of 3,75 with a very valid category, material expert validation with a score of 3.44 with a very valid category and expert validation. language with a score of 3,28 with a very valid category, and the average value of the overall validation with a score of 3.49 (Very Valid). For the results of the effectiveness of getting an average value of 80 % with very effective criteria. So it can be concluded that the development of integrated thematic learning media based on Contextual Teaching And Learning (CTL) in grade V Elementary School is very valid, practical, and effective.

Keywords: *Learning Video, Contextual Teaching And Learning, Integrated Thematics*

PENDAHULUAN

Media Pembelajaran ialah cara dimana mampu memudahkan siswa dalam memahami materi yang di ajarkan. Karena media pembelajaran sifatnya tidak monoton, sehingga siswa betah dalam memahami materi pembelajaran. Baik itu dari segi bunyi, gambar maupun warna yang terdapat dalam media tersebut. Pendidik telah menggunakan buku paket tetapi itu saja belum cukup dalam memfasilitasi kegiatan belajar. Sehingga pendidik harus menciptakan media yang kreatif, inovatif dan menyenangkan peserta didik. Arsyad (2014:99) “media pembelajaran adalah segala sesuatu misalnya, perangkat, lingkungan serta semua jenis kegiatan yang disesuaikan untuk memperluas wawasan, mengubah mentalitas atau kemampuan yang tertanam dalam diri setiap individu yang menggunakannya”.

Hasil observasi yang diperoleh pada tanggal 4 Juni 2021 bertempat di SD IT Luqman Padang, diperoleh bahwa ada beberapa permasalahan. Berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu (1) Pendidik kurang memaksimalkan penggunaan media. (2) Seperti yang dilihat kurangnya penggunaan model pembelajaran sehingga peserta didik pasif dan kurangnya minat saat proses belajar - mengajar. (3) Kurangnya perhatian yang diberikan kepada siswa dimana tidak aktif dalam proses belajar, yang mana proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif. Penggunaan media video tersebut diharapkan mampu menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik seperti mendengar, bertanya, menanggapi, dan memahami materi pelestarian sumber daya alam Indonesia yang disampaikan terutama pada materi. Oleh karena itu demi kelancaran kegiatan belajar - mengajar sama dengan pola atau gaya belajar peserta didik, maka media yang akan diterapkan adalah media pembelajaran video pada materi tema 8 (Lingkungan sahabat kita), Sub Tema 1 (Manusia dan Lingkungan), Pembelajaran ke 1 dan 2.

Ketika kegiatan belajar-mengajar peserta didik juga kurang melakukan umpan balik diantara siswa dan siswa kemudian antara siswa dan pendidik sehingga hasil pembelajaran yang didapat masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Pada dasarnya pembelajaran Tematik Terpadu Terpadu pada kurikulum sekarang mengharuskan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yang mana belajar langsung berpusat kepada peserta didik. Karena itulah diperlukan elemen yang sesuai dengan cara belajar Tematik Terpadu supaya siswa efektif dalam belajar serta mampu meningkatkan hasil belajarnya. Salah satunya dengan penggunaan model belajar *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Metodologi

Penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Sugiyono (2012:297) mengatakan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Sukmadinata (2015:164-165) mengatakan bahwa suatu proses yang bisa mengembangkan suatu produk baru dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan (*R&D*) merupakan suatu metode penelitian diperlukan agar dapat mengembangkan serta menghasilkan sebuah produk yang telah ada dengan meneliti, merancang dan melakukan pengujian validitas produk yang dirancang. Dengan demikian, jenis penelitian yang peneliti gunakan untuk mengembangkan sebuah media video berbasis *Contextual Teaching And Learning (CTL)* pada pembelajaran tematik terpadu Tema 8 Subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 di kelas V sekolah dasar adalah *Research and Development (R&D)* menggunakan model 4D.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian *Four-D* Merupakan Singkatan Dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Development, and Dissemination* atau diadaptasi menjadi model 4-D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebarluasan Endang Mulyatiningsih, (2019:195).

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video interaktif ini merujuk pada analisis kurikulum 2013 dan analisis peserta didik kemudian dihasilkan rancangan media video pembelajaran tematik terpadu berbasis model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* di kelas V SD yang bertujuan agar persepsi peserta didik terhadap pembelajaran tematik terpadu kearah yang lebih baik. Keberadaan media video pembelajaran berbasis model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* diharapkan dapat merubah persepsi peserta didik agar tidak menganggap pembelajaran itu sulit dan membosankan, melainkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil penelitian Arif Yudianto (2017) yang berjudul “Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran” menyatakan media video merupakan media yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Dengan adanya media video, peserta didik akan lebih paham dengan materi yang disampaikan melalui tayangan media video yang ditampilkan. Dengan adanya media video terbukti peserta didik mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik dan meningkatkan kemampuan interpersonal.

Hasil penelitian Hafizatul Khaira (2020) yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict” menunjukkan bahwa aplikasi kinemaster dalam editing video pembelajaran Matematika sangat dianjurkan di unduh oleh para pendidik karna mudah dan efektif jika digunakan para pendidik. Aplikasi kinemaster adalah salah satu aplikasi yang saat ini cukup banyak diminati oleh pengguna smartphone terutama android untuk mengedit video. Kaitanya dengan penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi kinemaster dapat memberikan kemudahan dalam media pembelajaran oleh guru dan juga siswa. Penelitian ini terbukti mampu meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media video berbasis aplikasi apapun ketika digunakan di sekolah efektif untuk meningkatkan semua

aspek pembelajaran seperti, minat terhadap pembelajaran, hasil belajar, keaktifan peserta didik ketika belajar dan mempermudah pendidik dalam mengajarkan berbagai materi dalam pembelajaran. Semua penelitian diatas sesuai dengan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif di kelas V SD.

Pengembangan media Video berbasis model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada pembelajaran tematik terpadu bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, efektif dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Kriteria valid menurut Mulyadi (dalam Chan, 2012:170) yaitu berkisar dari rentang 2,51 - 3,25. Proses pengembangan Media Video berbasis model ontexual Teaching And Learning (CTL) pada pembelajaran Tematik Terpadu ini, mengacu pada model 4D yaitu: (1) Define (2) Design, (3) Development, (4) Dessimination. Analisis data dari angket validitas Media Video berbasis model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada pembelajaran Tematik Terpadu ini oleh para ahli berdasarkan beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, dan aspek desain. Hasil analisis data menunjukkan bahwa Media Video berbasis model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu ini, mempunyai nilai rata-rata validitas dengan kategori sangat valid.

Ditinjau dari aspek materi, Media video ini di nyatakan sangat valid dengan tingkat validitas 3,44. Aspek yang di nilai yaitu kesesuaian materi dengan KI, KD, dan indikator. Berdasarkan penilaian validator dari aspek materi. Media video pada pembelajaran Tematik Terpadu dalam materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 ini sudah sesuai dalam kurikulum yang telah di tetapkan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 kurikulum ialah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang di gunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Ditinjau dari aspek bahasa, media video ini di nyatakan sangat valid dengan validitas 3,28. Aspek yang di nilai yaitu penggunaan bahasa Indonesia sesuai dengan EBI. Berdasarkan penilaian validator, kalimat dalam Media Video sudah sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Menurut BNSP (dalam Muslich 2010) buku teks bahasa yang di gunakan haruslah sesuai dengan kemampuan berbahasa peserta didik. Selanjutnya bahasa yang di gunakan sederhana dan mudah di mengerti serta harus efektif dan efesien sehingga mudah di baca dan di pahami.

Ditinjau dari aspek desain di peroleh kevalidan 3,75. Berdasarkan penilaian validator, desain tampilan Media Video yang di kembangkan sudah sesuai dan menarik. Desain tampilan Media Video termasuk desain cover, isi dan background harus dapat memperjelas tampilan teks maupun terdapat dalam Media Video. Hal ini di maksudkan agar dapat mempengaruhi minat peserta didik .

Berdasarkan penilaian validator penggunaan jenis dan ukuran huruf di dalam Media Video sudah tepat, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar sehingga dapat dengan mudah di baca oleh peserta didik . Media Video berbasis model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada pembelajaran Tematik Terpadu dalam materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 2 di kelas V Sekolah Dasar yang peneliti kembangkan di harapkan dapat menambah motivasi peserta didik untuk lebih giat dalam belajar. Media Video ini di rancang dengan sedemikian rupa agar dapat di jadikan sumber pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik .

Setelah media video valid dan sudah layak untuk di gunakan maka di lakukanlah uji kepraktisan terhadap media video tersebut. Media video di uji cobakan pada siswa Kelas V SD IT Luqman Kota padang. Media Video berbasis model Contextual Teaching And Learning (CTL) ini di tampilkan di depan kelas. Sebelum media di gunakan, peserta didik di harapkan untuk duduk di tempatnya masing - masing dan melihat ke depan.

Pendidik akan menampilkan media menggunakan layar proyektor/infocus dan di bantu dengan speaker agar seluruh peserta didik dapat mendengarkan penjelasan materi dengan baik. Media tersebut dapat di gunakan untuk 2 kali pertemuan, peserta didik di minta untuk mengutarakan pendapat dan penilaian mengenai media yang telah di gunakan pada angket yang telah di berikan.

Penilaian di gunakan untuk menentukan kepraktisan video berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) sebagai media pembelajaran yang di terapkan di Sekolah dasar. Kriteria praktis menurut Purwanto dalam (Lestari dkk, 2018:170-177) yaitu 76% - 85%. Setelah media video di tampilkan dan di berikan nilai oleh peserta didik, di peroleh rata - rata yaitu 90% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian rata - rata penilaian yang di berikan oleh pendidik terhadap kepraktisan media video ini yaitu 92% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan penilaian praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik tersebut, maka Media Video ini sudah sangat praktis dan mudah untuk di gunakan dalam proses pembelajaran. Dan juga berdasarkan kegiatan penelitian yang telah peneliti lakukan peserta didik terlihat lebih aktif dan mudah dalam memahami materi yang di berikan oleh pendidik.

Setelah media video di validasi dan di uji cobakan untuk melihat kemudahan penggunaannya, selanjutnya di lakukan tahap efektivitas. Tahap efektivitas ini bertujuan untuk melihat media video tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik atau tidak. Ketentuan belajar tercapai jika persentase ketuntasan belajar pendidik ialah 80%. Jadi dapat di simpulkan bahwa ketuntasan belajar peserta didik kelas V SD IT Luqman dengan menggunakan soal yang di adaptasi dari soal PH kelas V SD IT Luqman yaitu dengan ketuntasan 90%.

Hasil penelitian pengembangan media video berbasis model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada pembelajaran tematik terpadu di kemas dalam bentuk video atau file. Media pembelajaran ini menunjukkan media video pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD dapat membantu pendidik lebih efektif dalam menggunakan media video pembelajaran, peserta didik juga mudah dalam memahami materi yang ada pada media video pembelajaran tematik terpadu.

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V sekolah dasar dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Validitas media video pembelajaran kelas V SD tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 divalidasi oleh validator pakar ahli materi (3,44), validasi ahli bahasa (3,28), validasi ahli desain media (3,75) dengan kriteria sangat valid. Praktikalitas media video yang dinilai oleh pendidik memperoleh skor 92% dengan kriteria sangat praktis dan penilaian yang diberikan oleh peserta didik memperoleh skor 90% dengan kriteria sangat praktis. Efektifitas media video dinilai menggunakan soal yang di adaptasi dari penilaian harian siswa memperoleh skor 80% dengan kriteria sangat efektif.

Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih Kepada Kepala sekolah serta majelis guru yang telah mambantu dapam proses pengumpulan data

Daftar Pustaka

Arsyad. 2014. *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (online)*, Volume 16, Nomor 01. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/down>

- [load/20173/10899](#). Di akses tanggal 26 Mei 2021.
- Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenudin. 2016. *Pengaruh penggunaan Video pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon*. *Jurnal Akmaf Bustaeri, Tamsik Udin, A. Zaenudin, Pengaruh Penggunaan Video (online)*, Volume 3, Nomor 01. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/download/584/512>. Di akses tanggal 1 juni 2021.
- Amir. 2015. *Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Dasar*. *Jurnal Pedagogia (online)*, Volume 5, Nomor 01. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/download/89/109>. Di akses tanggal 27 September 2021.
- Al Ibtida. 2016. *Pengaruh penggunaan Video pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon*. *Jurnal Akmaf Bustaeri, Tamsik Udin, A. Zaenudin, Pengaruh Penggunaan Video (online)*, Volume 3, Nomor 01. <https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/download/584/512>. Di akses tanggal 28 Mei 2021.
- Bastiar Ismail Adkhar. 2015. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool UNNES*. Semarang : UNNES.
- Cheppy Riyana. 2019. *Studi Meta Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Biolokus (online)*, Volume 2, Nomor 03. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/biolokus/article/viewFile/442/388>. Di akses tanggal 28 Mei 2021.
- Daryanto. 2013. *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (online)*, Volume 16, Nomor 01. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/20173/10899>. Di akses tanggal 28 Mei 2021.
- Depdiknas. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (online)*, Volume 8, Nomor 02. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/949/759>. Di akses tanggal 30 Mei 2021.
- Dutch dalam Amir. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V*. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (online)*, Volume 2, Nomor 01. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2058/1795>. Di akses tanggal 25 Mei 2021.
- Depdiknas. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (online)*, Volume 8, Nomor 02. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/949/759>. Di akses tanggal 27 Mei 2021.
- Elaine B. Johnson. 2014. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung : Kaifa.
- Kwangsan. 2013. *Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan (online)*, Volume 1, Nomor 02. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>. Di akses tanggal 28 Mei 2021.

- K.S. Diputra. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Online)*, Volume 5, No 02. <https://ejournal.undiksha.ac.id/Index.php/JPI/article/viewFile/8475/8608>. Di akses tanggal 5 Mei 2021.
- Munir. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (online)*, Volume 3, Nomor 01. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/157/144>. Di akses tanggal 27 Mei 2021.
- Priyo Dwi Prayogo. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Tematik untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah Condong Catur*. Yogyakarta : UNY.
- Prastowo. 2012. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*