

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO KLIP SEBAGAI SUPLEMEN PEMBELAJARAN MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Erlin Hartanti¹, Ery Tri Djatmika², Punadji Setyosari³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Teknologi Pembelajaran-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 5-4-2017

Disetujui: 20-6-2017

Kata kunci:

*development;
media;
video clips;
pengembangan;
media;
video klip*

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this study is to produce instructional media such as video clips that feasible as a supplements implement on Nation Cultural Variety matter. This study uses a five-step development refers to the model developed by Lee & Owens. Test subjects in this study were students and teachers of SD N Nogotirto Gamping Sleman. The results showed that video clips media meet the criteria of very valid with an average of 81.85% product validity. The level of practicality and attractiveness of the products based on user trials are respectively 96.38% and 94.39%. Activities of students acquire 89.00% rate of attainment. Based on the results of the product analysis can be concluded that the video clip is very well worth to be used as an instructional supplements implement on Nation Cultural Variety matter.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berupa video klip yang layak sebagai suplemen untuk pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa. Penelitian ini menggunakan lima langkah pengembangan yang merujuk pada model yang dikembangkan Lee & Owens. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah siswa dan guru SDN Nogotirto Kecamatan Gamping Kabupaten Sleman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata kevalidan produk sebesar 81,85%. Tingkat kepraktisan dan kemenarikan produk berdasarkan uji coba pengguna berturut-turut sebesar 96,38% dan 94,39%. Aktivitas siswa memperoleh tingkat pencapaian 89,00%. Berdasarkan seluruh hasil analisis produk dapat disimpulkan bahwa video klip pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai suplemen pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa.

Alamat Korespondensi:

Erlin Hartanti
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: erlinumakhartanti@gmail.com

Indonesia adalah negara yang kaya budaya, berbagai suku bangsa memberikan kontribusi terhadap kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Kekayaan budaya tersebut layak menjadi kebanggaan seluruh masyarakat Indonesia. Untuk menumbuhkan kebanggaan, melalui Kurikulum 2013 siswa sekolah dasar mendapat kesempatan untuk mempelajari keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Keberagaman budaya yang ada di Indonesia dibelajarkan pada kelas IV dengan materi kekhasan daerah meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional khas daerah, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan lagu daerah. Dalam Kurikulum 2013 materi keberagaman budaya Indonesia terdapat pada tema 1 yaitu Indahnyanya Kebersamaan subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa.

Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan pada buku guru dan buku siswa Kurikulum 2013 yang sudah ada dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, materi yang diberikan pada tema 1 subtema 1 tentang keberagaman budaya bangsa sangat terbatas. Keberagaman budaya yang disampaikan pada buku siswa hanya terbatas pada beberapa daerah saja, juga hanya pada beberapa kekhasan daerah. Dalam buku guru diberikan bahan bacaan terkait materi, diantaranya beberapa nama dan gambar rumah adat serta beberapa nama dan gambar tarian tradisional yang jumlahnya terbatas. Tentu saja apabila guru hanya menyampaikan apa yang ada di buku, kompetensi dasar yang diharapkan akan sulit tercapai. Diperlukan bahan ajar lain yang lebih lengkap untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran yang harus dikuasai siswa.

Bahan ajar berupa buku kurang diminati siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas IV SDN Nogotirto. Pembelajaran yang selama ini dilakukan di SDN Nogotirto pada materi keberagaman budaya dengan metode ceramah, tanya jawab, dan mengamati gambar yang ada di buku. Guru mengalami kesulitan untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) baik dalam aspek kognitif maupun afektifnya. Dari segi afektifnya, dengan hanya membaca dan melihat gambar di buku, siswa sulit termotivasi untuk bangga terhadap kekayaan budaya di Indonesia dan menghargai keberagamannya. Hal ini menjadi masalah yang perlu dicari alternatif pemecahannya.

Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa jika dalam proses belajar digunakan benda-benda konkret atau benda manipulatif yang lebih banyak melibatkan indera penglihatan siswa. Hal ini sesuai dengan teori kognitif Piaget bahwa pemikiran anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana aktivitas mental dilakukan pada objek-objek dan peristiwa nyata atau konkret (Desmita, 2013:156). Salah satu objek yang dapat digunakan untuk pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran.

Salah satu media yang banyak melibatkan indera penglihatan dan pendengaran siswa adalah gabungan video klip. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video klip diartikan sebagai kumpulan guntingan gambar hidup untuk ditayangkan lewat televisi atau sebuah layar. Media video klip adalah media potongan-potongan gambar yang disusun secara berurutan menjadi sebuah tayangan yang padu diiringi dengan ragam suara (musik) yang disesuaikan dengan tampilan gambar.

Potongan gambar dan lagu dapat disusun menjadi suatu bentuk bahan ajar berupa video klip. Bahan ajar berupa video klip masuk dalam kategori bahan ajar audio visual. Bahan ajar ini mengombinasikan dua materi, yaitu materi auditif dan visual. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indera pendengaran sedangkan materi visual untuk merangsang indera penglihatan. Dengan kombinasi dua materi ini, komunikasi dapat berlangsung lebih efektif sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas (Prastowo, 2013:301).

Sebuah artikel yang ditulis oleh Berk (2009) menyatakan bahwa video dan multimedia pembelajaran memberikan landasan empiris untuk digunakan dalam mengajar, terutama peserta didik pemula, untuk meningkatkan memori, pemahaman, dan pengertian. Dengan menggunakan multimedia seperti video klip, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan sehingga akan tersimpan lebih lekat dalam memori. Video merupakan salah satu media visual yaitu segala sesuatu yang mencakup segala apa yang bisa dilihat, sedangkan lagu termasuk dalam kategori audio yaitu segala sesuatu yang bisa didengar (Smaldino et al, 2008). Menurut Arsyad (2011:49) video merupakan gambar-gambar dalam suatu frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Video klip merupakan salah satu bentuk video yang dalam proses pembuatannya menggunakan potongan-potongan gambar (klip) yang disusun secara berurutan menjadi sebuah tayangan yang padu diiringi dengan ragam suara (musik) yang disesuaikan dengan tampilan gambar. Penggunaan video klip dapat memberikan manfaat bagi siswa di seluruh ranah pengajaran, baik kognitif (pengetahuan), afektif (sikap personal dan sosial), kemampuan motorik, dan kemampuan interpersonal (Smaldino et al, 2008:404). Berk (2009) menyatakan keuntungan penggunaan video di dalam kelas, meliputi (1) menarik perhatian siswa; (2) memfokuskan konsentrasi siswa; (3) mengembangkan imajinasi; (4) merilekskan otak; (5) membangun hubungan antar siswa dan antar guru dengan siswa; (6) meningkatkan daya ingat pada materi; (7) meningkatkan pemahaman; (8) meningkatkan kreativitas; (9) merangsang tumbuhnya ide; (10) memberikan kesempatan bagi kebebasan berekspresi; (11) memotivasi siswa; (12) membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; (13) mengurangi kecemasan dan ketegangan pada pembelajaran.

Melihat masalah yang ada di SDN Nogotirto, baik kurang lengkapnya bahan ajar maupun ketidaksesuaian media yang digunakan untuk membelajarkan materi keberagaman budaya bangsaku, diperlukan adanya tambahan (suplemen) pembelajaran dengan media yang tepat. Media video klip berisi materi keberagaman budaya di Indonesia merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih mengingat di SDN Nogotirto terdapat laptop dan LCD proyektor yang memungkinkan guru untuk menayangkan media ini. Alasan lain adalah adanya keterbatasan jumlah komputer di SDN Nogotirto sehingga tidak memungkinkan bagi siswa untuk melaksanakan pembelajaran interaktif secara mandiri. Media video klip ditayangkan guru menggunakan proyektor slide. Siswa memperdalam pemahaman materi dengan menggunakan lembar kerja siswa (LKS) yang khusus dibuat untuk materi tersebut.

Berdasarkan beberapa hal yang dikemukakan di atas, peneliti memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan pemahaman dan minat siswa mengingat belum adanya media yang dapat digunakan sebagai suplemen untuk mendampingi bahan ajar yang telah ada. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video klip yang layak sehingga dapat digunakan sebagai suplemen untuk membelajarkan materi Keberagaman Budaya Bangsaku.

METODE

Permasalahan yang ada dalam membelajarkan materi Keberagaman Budaya Bangsaku di SDN Nogotirto adalah kurang lengkapnya bahan ajar dan ketidaksesuaian media yang digunakan. Untuk menjawab masalah tersebut, dikembangkan media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini merujuk pada model yang dikembangkan Lee & Owens (2004). Model ini dipilih karena merupakan model khusus untuk pengembangan media sehingga mempermudah dalam melakukan penelitian dan pengembangan, model ini juga memiliki langkah-langkah sistematis dan spesifik sehingga hasil dalam penelitian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Model

Lee & Owens (2004) memiliki lima langkah dalam penelitian dan pengembangannya. Langkah-langkah tersebut, meliputi (1) analisis (*analysis*) yang terdiri atas analisis kebutuhan (*Need Assessment*) dan analisis awal akhir (*front-end analysis*); (2) desain (*Design*); (3) pengembangan (*Development*); (4) implementasi (*Implementation*); (5) evaluasi (*Evaluation*).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam studi pendahuluan adalah lembar wawancara guru dan siswa, sedangkan pengumpulan data dalam pengembangan media berupa lembar validasi, angket, dan lembar observasi. Lembar validasi merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh informasi data kelayakan produk dari ahli materi dan media. Instrumen ini digunakan untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan hasil produk. Instrumen untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan produk dijadikan satu, berupa angket yang ditujukan bagi guru dan siswa. Keefektifan produk diukur berdasarkan aktivitas belajar siswa. Instrumen untuk memperoleh data aktivitas belajar siswa berupa lembar observasi diberikan kepada observer.

Data yang dideskripsikan menggunakan analisis kuantitatif adalah data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli, angket respon guru, respon siswa, dan lembar observasi. Data berupa skor dari hasil validasi ahli, angket respon guru, respon siswa, dan lembar observasi. Analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan produk dihitung menggunakan menggunakan rumus:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas ahli

TSe = Total skor empirik yang dihasilkan

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

(sumber: Akbar, 2015:83)

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

Kriteria Pencapaian	Tingkat Validitas
80,01— 100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat menarik, sangat efektif dapat digunakan tanpa revisi
60,01—80,00%	Valid, praktis, menarik, efektif, dapat digunakan dengan revisi kecil
40,01— 60,00%	Kurang valid, kurang praktis, kurang menarik, kurang efektif disarankan tidak digunakan
20,01—40,00%	Tidak valid, tidak praktis, tidak menarik, tidak efektif tidak boleh digunakan
00,00—20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak menarik, sangat tidak efektif tidak boleh digunakan

Sumber: diadaptasi dari (Akbar, 2015:42)

HASIL

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaku untuk kelas IV SD yang dilengkapi dengan buku petunjuk guru dan LKS. Hasil pengembangan produk media video klip pembelajaran diuraikan berdasarkan data hasil validasi ahli dan hasil uji coba pengguna. Data validasi ahli diperoleh dari satu ahli materi dan satu ahli media pembelajaran, sedangkan data uji coba pengguna diperoleh dari guru, siswa, dan observer.

Analisis data tingkat kevalidan produk ini bertujuan untuk menentukan apakah media video klip valid atau tidak. Validitas diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media melalui instrumen lembar validasi. Hasil validasi ahli dirata-rata untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Hasil analisis tingkat kevalidan ahli dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Tingkat Kevalidan Produk

No	Validator	Hasil (%)	Keterangan
1	Ahli Materi	79,71	Valid
2	Ahli Media	84,00	Sangat valid

Sumber: Hasil Penelitian, 2017

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil validasi materi pada video klip pembelajaran menunjukkan tingkat pencapaian 79,71%. Hal ini jika dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan maka video klip memenuhi kriteria valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Revisi dilakukan dengan mengacu pada saran dan masukan dari ahli materi yaitu memperjelas petunjuk kegiatan siswa pada LKS.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa media video klip pembelajaran memenuhi kriteria sangat valid dengan tingkat pencapaian 84,00%. Artinya, video klip dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian, revisi tetap dilakukan mengacu pada saran yang diberikan oleh ahli media, yaitu (1) fitur navigasi hendaknya ada dalam satu kelompok, (2) materi dapat disebutkan secara umum kemudian disorot menu yang akan ditayangkan lebih khusus dengan video klip, dan (3) fitur navigasi diberi *ballot* sebagai keterangan.

Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dirata-rata untuk memperoleh nilai kevalidan produk media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli sebesar 81,85%. Hasil tersebut memenuhi kriteria sangat valid setelah dikonversikan pada tabel kriteria kevalidan sehingga video klip pembelajaran ini dapat digunakan tanpa revisi. Revisi produk tetap dilakukan dengan mengacu pada saran dan masukan ahli. Data tingkat kepraktisan produk diperoleh dari angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil serta angket respon siswa dan guru pada uji coba lapangan. Hasil analisis tingkat kepraktisan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Tingkat Kepraktisan Produk

No	Responden	Uji Coba Kelompok Kecil (%)	Uji Coba Lapangan (%)	Rata-Rata (%)	Keterangan
1.	Siswa	91,67	93,83	96,38	Sangat Praktis
2.	Guru		100,00		

Sumber: Hasil Penelitian, 2017

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan produk mencapai 96,38%. Hal ini menunjukkan bahwa media video klip pembelajaran memenuhi kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Guru memberikan tanggapan tertulis pada angket respon guru yaitu bahwa media video klip ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi keberagaman budaya bangsaku. Selain itu, siswa tertarik dan menikmati pembelajaran. Data tingkat kemenarikan produk diperoleh dari angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil serta angket respon siswa dan guru pada uji coba lapangan. Hasil analisis tingkat kemenarikan produk dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Tingkat Kemenarikan Produk

No	Responden	Uji Coba Kelompok Kecil (%)	Uji Coba Lapangan (%)	Rata-Rata (%)	Keterangan
1.	Siswa	95,56	92,00	94,39	Sangat menarik
2.	Guru		95,00		

Sumber: Hasil Penelitian, 2017

Berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa tingkat kemenarikan produk mencapai 94,39%. Hal ini menunjukkan bahwa media video klip pembelajaran memenuhi kriteria sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Melalui wawancara secara lisan kepada siswa, didapatkan informasi bahwa siswa sangat senang ketika mempelajari keberagaman budaya bangsa menggunakan video klip. Tayangan video klip yang dipadu dengan aktivitas membuat peta konsep dalam LKS juga membuat siswa semangat dalam berdiskusi dan bekerja sama. Siswa menyukai aktivitas menggunting dan menempel gambar pada LKS.

Data aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 5. Data ini diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan observer pada aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan video klip materi Keberagaman Budaya Bangsaku. Hasil analisis aktivitas siswa dalam pembelajaran dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Analisis Aktivitas Siswa

No	Responden	Hasil (%)	Keterangan
1	Observer	89,00	Sangat aktif

Sumber: Hasil Penelitian, 2017

Keefektifan yang diukur melalui aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaku pada saat uji coba lapangan memperoleh tingkat pencapaian 89,00%. Jika dikonversikan pada kriteria keaktifan hasil ini memenuhi kriteria sangat aktif sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan seluruh hasil analisis produk meliputi kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan dapat disimpulkan bahwa video klip pembelajaran ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SDN Nogotirto. Kelayakan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yaitu memenuhi kriteria minimal valid, praktis, menarik, dan efektif.

PEMBAHASAN

Mayer (2001:93) menyampaikan bahwa pesan pembelajaran akan diterima dengan lebih baik oleh siswa apabila kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan. Penyajian pesan menggunakan kata-kata dan gambar akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan hanya menggunakan kata-kata saja. Oleh sebab itu dalam pengembangan media pembelajaran ini, materi tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, melainkan dikombinasikan dengan gambar, video, dan audio yang tepat.

Proses pengembangan produk diawali dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum, buku guru, buku siswa, dan studi pendahuluan yang terdiri atas wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dari hasil analisis dan studi pendahuluan didapatkan gambaran proses pembelajaran dan karakteristik siswa SDN Nogotirto.

Tahap kedua adalah mendesain media video klip pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun jadwal pengembangan, menentukan tim proyek, menentukan spesifikasi media, dan menentukan struktur materi. Tahap selanjutnya adalah pengembangan, pada tahap ini dikembangkan *prototype* media video klip. Kejadiannya meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi kegiatan yang dilakukan adalah membuat *story board*. Fungsi dari *story board* adalah memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai gagasan dari produk yang akan disajikan.

Pada tahap produksi dibuat *prototype* media video klip, petunjuk guru serta LKS. Pembuatan *prototype* diawali dengan pengambilan gambar, dan dilanjutkan pengerjaan media yang sesuai dengan *story board*. Pengambilan gambar dilakukan peneliti di Taman Mini Indonesia Indah (TMII). Dari TMII didapatkan gambar kekhasan daerah, meliputi rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional, dan alat musik khas daerah. Makanan tradisional khas daerah peneliti dapatkan dari berbagai sumber, sebagian besar dokumen pribadi dan beberapa diantaranya dari internet. Karena peneliti kesulitan mengambil gambar tarian daerah, maka seluruh gambar tarian daerah peneliti dapatkan dari internet. Lagu-lagu daerah peneliti dapatkan dengan *download* lagu melalui internet.

Gambar yang peneliti dapatkan dipilih dan diedit menggunakan *software paint*. Proses selanjutnya adalah menyatukan gambar dan lagu menggunakan *software windows movie maker* untuk menghasilkan video klip yang diharapkan. Video klip yang sudah jadi kemudian dikompilasi menggunakan *software adobe flash CS6* sehingga menghasilkan tampilan yang menarik dan tombol-tombol navigasi yang mudah dioperasikan penggunaannya. *Adobe illustrator* digunakan sebagai *software* pendukung untuk menghasilkan gambar animasi, sedangkan *adobe audition* untuk *sound* pada video klip.

LKS dibuat sebagai pendukung media video klip dalam pembelajaran. LKS berisi lembar kerja berbentuk peta konsep, pertanyaan dengan jawaban singkat, dan uraian. Penyusunan LKS didasarkan pada kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran pada tema Indahnya Kebersamaan khususnya materi Keberagaman Budaya Bangsa dan disusun menyesuaikan video klip. Tahap berikutnya adalah pasca produksi yaitu proses *editing* video klip dan pengemasan dalam bentuk *Digital Versatile Disk* (DVD). Video yang sudah selesai diproduksi kemudian divalidasi. Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi digunakan untuk revisi produk.

Setelah produk media video klip direvisi berdasarkan tanggapan dan masukan ahli, dilanjutkan tahap empat yaitu implementasi. Pada tahap ini dilaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada enam orang siswa kelas IV B SDN Nogotirto dengan tingkat pemahaman yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji coba dianalisis kemudian dijadikan dasar perbaikan produk sebelum benar-benar diujicobakan di lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV A SDN Nogotirto yang berjumlah 30 orang secara keseluruhan.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif yaitu melakukan klasifikasi data yang diperoleh dari validasi ahli dan uji coba pengguna. Kelayakan video klip yang dikembangkan ditentukan berdasarkan hasil analisis data. Rekapitulasi hasil analisis data terkait dengan kevalidan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Analisis Tingkat Kevalidan, Kepraktisan, Kemenarikan, dan Keefektifan Video Klip Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Hasil (%)	Kriteria	Keterangan
1.	Kevalidan produk	81,85	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2.	Kepraktisan produk	96,38	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
3.	Kemenarikan produk	94,39	Sangat menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
4.	Keefektifan produk	89,00	Sangat efektif	Dapat digunakan tanpa revisi

Sumber: Hasil Penelitian, 2017

Berdasarkan Tabel 6 dapat disimpulkan bahwa media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk siswa kelas IV SD layak dan dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran karena berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba pengguna telah memenuhi persyaratan sebagai berikut.

Pertama, melalui validasi ahli mendapat kategori sangat valid sehingga dapat digunakan tanpa revisi. *Kedua*, berdasarkan hasil analisis angket pengguna yaitu siswa dan guru mengenai kepraktisan produk, mendapat kategori sangat praktis sehingga dapat digunakan tanpa revisi. *Ketiga*, berdasarkan hasil analisis angket pengguna mengenai kemenarikan produk, mendapat kategori sangat menarik sehingga dapat digunakan tanpa revisi. *Keempat*, berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa yang diperoleh melalui observasi, mendapat kriteria sangat praktis sehingga dapat digunakan tanpa revisi.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa untuk siswa kelas IV SD telah memenuhi persyaratan valid, praktis, menarik, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Revisi tetap dilakukan untuk menyempurnakan produk video klip pembelajaran dengan memperhatikan saran dan masukan ahli materi dan ahli media.

Media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa yang dikembangkan peneliti mendapat tanggapan positif dari pengguna yaitu siswa dan guru. Pernyataan ini didasarkan pada hasil penilaian dan tanggapan pada uji coba pengguna. Siswa menyatakan bahwa ia merasa senang dengan proses pembelajaran dan tidak bosan dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Akbar, T.N (2016:1124) tentang pengembangan multimedia bahwa penggunaan multimedia akan membuat siswa merasa senang dan termotivasi dalam pembelajaran.

Guru menyampaikan bahwa media video klip ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi keberagaman budaya bangsa. Media video klip juga membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut disampaikan setelah guru melihat hasil evaluasi yang diperoleh setelah siswa belajar menggunakan media video klip. Hasil evaluasi menunjukkan sebanyak 87% dari seluruh siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 70 dengan rata-rata nilai siswa adalah 80,67. Kondisi ini sesuai dengan hasil penelitian Rozie, F (2013) tentang media video bahwa hasil ujicoba lapangan menunjukkan media video pembelajaran daur air dapat meningkatkan proses dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember. Hal ini sejalan dengan pendapat Smaldino, dkk (2008:5) bahwa media yang disesuaikan dan dirancang secara khusus memberi kontribusi bagi pengajaran yang efektif dari seluruh siswa dan bisa membantu siswa meraih potensi tertinggi mereka.

Produk media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa ini mempunyai karakteristik sebagai berikut. *Pertama*, materi yang disajikan dalam media video klip ini adalah keberagaman budaya bangsa Indonesia meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata tradisional khas daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, dan lagu daerah yang masuk dalam Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa untuk kelas IV SD. *Kedua*, video klip ini berbentuk *file executable (exe)* yang dikemas dalam bentuk DVD. *File exe* dapat digunakan untuk pembelajaran berbantuan komputer dengan *operating system Windows*. *File* pendukung untuk pemutaran video klip adalah *file* video dalam bentuk *mp4* dan *file* gambar berbentuk *joint photographic group (jpg)*. *Ketiga*, *software* utama dalam produk pengembangan ini adalah *windows movie maker* sedangkan *software* pendukung adalah *paint*, *adobe flash CS6*, *adobe illustrator*, dan *adobe audition*. *Windows movie maker* digunakan untuk menggabungkan gambar beserta iringan lagu daerah dalam pembuatan video klip, sedangkan *software paint* digunakan untuk mengedit gambar yang akan digunakan. Untuk pembuatan tombol navigasi dan animasi digunakan *adobe flash CS6* dengan *software* pendukung *adobe illustrator* untuk pembuatan gambar dan *adobe audition* untuk *background*. *Keempat*, media ini tidak bersifat interaktif sehingga dalam pembelajaran, siswa dibantu dengan LKS yang berisi lembar kegiatan yang dikerjakan siswa secara berkelompok.

Media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa ini terdiri atas beberapa komponen sebagai berikut. *Pertama*, judul program pada produk pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Video Klip Keberagaman Budaya Bangsa. Judul program memberikan informasi kepada pengguna tentang materi yang akan dipelajari dalam pembelajaran. Menurut Rusman, dkk. (2012:149) dalam sebuah program, judul disajikan berupa informasi tentang pokok materi atau pokok bahasan yang akan dipelajari. *Kedua*, pada menu petunjuk terdapat informasi tentang cara penggunaan media video klip. Di dalam menu ini terdapat keterangan tombol yang dijelaskan secara rinci sehingga pengguna memahami fungsi dari masing-masing tombol navigasi. *Ketiga*, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran diturunkan dari Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan. *Keempat*, menu materi adalah inti dari pengembangan media video klip Keberagaman Budaya Bangsa ini. Dalam menu materi terdapat video klip keberagaman budaya dari 34 provinsi. Pada masing-masing video klip terdapat kekhasan daerah meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata tradisional khas daerah, alat musik tradisional, makanan khas daerah, yang masing-masing diiringi lagu daerah dari provinsi yang bersangkutan. Materi ini bersifat *optional*, guru dapat memilih untuk menayangkan provinsi sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya. *Kelima*, gudang info ini berisi materi keberagaman budaya yang lengkap. Materi dalam menu ini berbentuk teks. Menu gudang info dapat digunakan guru sebagai referensi mengingat dalam setiap tayangan video klip hanya berisi satu atau dua gambar saja. *Keenam*, menu profil berisi informasi tentang profil pengembang mencakup identitas dan email pengembang.

Produk media video klip pembelajaran ini dikembangkan peneliti dengan memasukkan beberapa elemen, yaitu teks, gambar, audio, dan animasi. Munir (2013:17) menjelaskan bahwa teks merupakan kombinasi beberapa huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat untuk menjelaskan maksud dari penulis sehingga pembaca dapat memahami pesan yang ingin disampaikan penulisnya. Dalam produk pengembangan ini, teks digunakan untuk memberikan keterangan (*caption*) pada gambar kekhasan daerah sehingga pengguna dapat mengetahui nama kekhasan daerah yang sedang ditampilkan.

Agar mudah dibaca dan menarik perhatian sehingga dapat memberikan penekanan pada pesan-pesan tertentu, warna teks sebaiknya kontras dengan warna *background* (Smaldino, dkk 2008:89). Pada media ini *background* menu halaman judul, beranda, dan halaman penutup berwarna biru muda sehingga peneliti memilih menggunakan warna merah dan hitam untuk teksnya. Untuk petunjuk, tujuan pembelajaran, gudang info, dan profil pengembang digunakan teks berwarna hitam dengan *background* coklat tua. Pada video klip warna *background* tiap-tiap provinsi berbeda-beda, demikian juga warna teks menyesuaikan warna *background* yang ada dengan tetap mempertimbangkan segi kontras warna.

Hal lain yang diperhatikan dalam pengembangan media video klip ini adalah ukuran *font*. Smaldino, dkk, (2008:88) berpendapat bahwa ukuran teks sangat penting bagi kemudahan keterbacaan. Dengan mempertimbangkan keterbacaan teks oleh siswa yang duduk di kursi paling belakang dalam ruang kelas maka dalam media ini digunakan ukuran 14 *point*.

Video klip ini dibuat dengan menyusun gambar-gambar kekhasan daerah berupa foto yang diambil menggunakan kamera DLSR Canon EOS 700D dan beberapa gambar yang *download* dari internet. Gambar sebagian besar didapat dari kamera DLSR sehingga mempunyai resolusi tinggi dan warna yang cukup tajam. Namun demikian, pada umumnya gambar dari kamera memerlukan pengeditan karena terdapat gambar yang tidak dikehendaki, seperti kendaraan yang di parkir di depan rumah adat atau pengunjung objek wisata. Pakaian adat, senjata tradisional, dan alat musik tradisional juga disimpan dalam kotak kaca sehingga gambar yang didapat terganggu oleh kilatan lampu atau pencahayaan yang kurang tepat. Oleh karena itu, gambar tersebut juga memerlukan pengeditan. Gambar yang tidak dapat peneliti ambil menggunakan kamera, peneliti *download* dari internet dengan mempertimbangkan ketepatan dan kejelasan gambar. Gambar kekhasan daerah berekstensi *jpg* digabung sesuai dengan kelompok provinsinya sehingga menghasilkan video klip yang padu berbentuk *file exe*.

Audio yang digunakan dalam produk pengembangan ini berupa *sound effect*, *background sound (backsound)*, dan lagu daerah. *Sound effect* digunakan pada tiap kemunculan animasi teks dan gambar serta pergerakan kursor pada tombol navigasi. *Backsound* digunakan sebagai *audio* pada beranda. *Audio* yang digunakan sebagai *backsound* adalah instrumen lagu Indonesia Pusaka. Pada video klip yang terdapat dalam menu materi, *audio* yang digunakan adalah lagu daerah dari tiap-tiap provinsi sesuai dengan provinsi yang dipilih untuk ditayangkan.

Animasi pada produk pengembangan ini animasi terdapat pada *opening*, beranda, dan *closing*. Pada *opening* animasi digunakan pada saat memunculkan judul program, logo, dan nama pengembang. Animasi juga digunakan pada beranda untuk memunculkan menu program. Pada *closing*, animasi berupa teks bergerak memunculkan kalimat pesan moral dan ucapan terima kasih. Media video klip yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut.

Pertama, materi lengkap untuk 34 provinsi di Indonesia sehingga dapat disesuaikan penggunaannya untuk kebutuhan siswa di seluruh nusantara. *Kedua*, *audio* yang mengiringi gambar kekhasan daerah pada video klip adalah lagu daerah yang sesuai dengan provinsi yang ditayangkan sehingga media juga dapat digunakan guru untuk membelajarkan lagu daerah. *Ketiga*, tampilan video klip yang menarik dilengkapi dengan musik membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. *Keempat*, adanya gambar, *caption*, dan *audio* dalam video klip dapat memfasilitasi gaya belajar siswa baik *audio*, *visual*, maupun kinestetik sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. *Kelima*, guru dapat dengan mudah mengulang kembali bagian yang dianggap belum jelas. *Keenam*, keberagaman budaya di Indonesia dikemas dalam video klip yang menarik sehingga selain mendapatkan pengetahuan siswa juga diharapkan bangga sebagai anak Indonesia dan menghargai keberagaman budaya yang ada. *Ketujuh*, video klip pembelajaran mudah dalam pengoperasiannya dan tidak membutuhkan aplikasi khusus untuk dapat menggunakannya.

Disamping keunggulan tersebut, video klip ini memiliki beberapa kelemahan. *Pertama*, gambar kekhasan daerah yang ditampilkan dalam video klip terbatas pada satu atau dua gambar saja sehingga guru perlu menjelaskan kekhasan daerah selain yang ditampilkan. Demikian juga hanya satu lagu daerah yang diputarkan untuk tiap provinsi sehingga guru perlu melihat referensi pada gudang info yang disediakan terpisah dengan materi untuk memberikan penjelasan yang lebih lengkap. *Kedua*, pemanfaatan produk media video klip ini memerlukan sarana yang memadai seperti ketersediaan laptop dan LCD sehingga tidak semua sekolah dapat memanfaatkan media ini.

SIMPULAN

Hasil analisis data validasi ahli materi, validasi ahli media, dan hasil ujicoba pengguna, menunjukkan tingkat kevalidan produk sebesar 81,85% yang memenuhi kriteria sangat valid, kepraktisan produk 96,38% memenuhi kriteria sangat praktis, kemenarikan produk 94,39% dengan kriteria sangat menarik, dan keefektifan produk sebesar 89,00% yang memenuhi kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil tersebut media video klip dinyatakan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai suplemen dalam pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa. Agar produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran, terdapat beberapa saran terkait dengan media video klip sebagai berikut.

Pertama, saran pemanfaatan produk, meliputi (1) pemanfaatan media video klip ini memerlukan kemampuan prasyarat yaitu kemampuan mengoperasikan komputer. Oleh karena itu, guru sebaiknya membiasakan diri untuk menggunakan komputer atau laptop dalam proses pembelajaran, (2) media video klip ini didesain untuk pembelajaran klasikal, meskipun demikian media ini dapat dimanfaatkan secara individual maupun kelompok kecil apabila jumlah komputer atau laptop memadai, (3) media video klip ini tidak bersifat interaktif sehingga diperlukan LKS yang sesuai untuk menunjang pembelajaran. Satu paket LKS terdiri atas lima provinsi sudah disertakan dalam produk, meskipun demikian apabila guru menginginkan pembelajaran untuk provinsi lain, LKS dapat dibuat sendiri oleh guru dengan bahan yang sudah tersedia pada DVD pembelajaran, (4) tayangan video klip sebaiknya diputarkan lebih dari satu kali agar siswa dapat mengidentifikasi kekhasan daerah dengan lebih baik. Guru dapat mengikuti skenario pembelajaran yang ada dalam buku petunjuk guru, dan (5) aspek afektif siswa yaitu kebanggaan sebagai anak Indonesia dan sikap menghargai keberagaman budaya dapat ditumbuhkan guru melalui pesan moral yang disampaikan guru setelah melihat tayangan video klip.

Kedua, saran diseminasi produk. Diseminasi produk pengembangan berupa media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsa ini dilakukan dengan tujuan agar produk dapat digunakan oleh siswa kelas IV SD secara luas. Dengan diseminasi ini diharapkan video klip dapat digunakan oleh banyak pihak yang membutuhkan. Diseminasi dapat dilakukan melalui kegiatan *workshop* dan seminar pada forum ilmiah, seperti Kelompok Kerja Guru (KKG).

Ketiga, saran pengembangan produk lebih lanjut. Produk media video klip pembelajaran materi Keberagaman Budaya Bangsaku ini berisi kekhasan daerah dari 34 provinsi di Indonesia. Meskipun demikian, tiap-tiap provinsi terbatas hanya satu atau dua gambar saja untuk masing-masing rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata tradisional khas daerah, alat musik tradisional, dan makanan tradisional. Demikian juga dengan lagu daerah yang diputar. Saran untuk pengembangan produk lebih lanjut adalah dengan membuat video klip yang lebih lengkap untuk tiap-tiap provinsi. Video klip dapat dibuat berseri, setiap seri berisi kekhasan daerah yang lengkap khusus untuk satu provinsi.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, T.N. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. (Online), 1(6):1120—1126, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6456/2737>, diakses 20 Maret 2017).
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Berk, R.A. 2009. Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*. (Online), 5(1):1—21, (www.sicet.org/journals/ijttl/issue0901/1_Berk.pdf, diakses 21 April 2016).
- Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Online), ([http://kbbi.web.id/video klip](http://kbbi.web.id/video%20klip), diakses 21 April 2016).
- Lee, W.W & Owens, D.L. 2004. *Multimedia Based Instructional Design Computer Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast Training, Performance Based Solution*. Sanfransisco: Pfeiffer.
- Mayer, R. 2001. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Terjemahan Teguh Wahyu Utomo. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. 2013. *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rozie, F. 2013. Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains*. (Online), 1 (4):413—424, (journal.um.ac.id/index.php/jps/article/download/4191/846, diakses 4 Juni 2016).
- Rusman dan Kurniawan, D. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S.E, Lowther, D.L, Russell, J.D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terjemahan Arif Rahman. 2011. Jakarta: Kencana.