



EVALUASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK SEKOLAH DASAR POKOK BAHASAN PENGURANGAN DAN PENJUMLAHAN

Afif Ahmad Wiranata

Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Ibn Khaldun Bogor,
Indonesia

Email: Afif.tekpenduika@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendapatkan data dan informasi untuk mengetahui sejauh mana kualitas media video pembelajaran interaktif yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muallimien Muhammadiyah di Jl. Raya Leuwiliang No. 106, Leuwiliang Bogor, Jawa Barat. Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kesesuaian video pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika yang diproduksi Pustekkom dengan karakteristik video pembelajaran interaktif yang efektif yang diadaptasi dari Hannafin dan Peck, yang dibagi ke dalam 11 aspek. Pengumpulan data dilakukan dengan metode survei dengan cara menyebarkan angket (kuesioner) yang diberikan kepada siswa dan guru mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran matematika ini, sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa, hal ini dibuktikan dengan respon positif dari siswa dan guru yang menggunakan media ini, serta adanya kenaikan nilai antara *pre-test* dan *post-test* yang cukup signifikan.

Kata kunci: Evaluasi media; media pembelajaran; video pembelajaran; media interaktif.

Abstract

This research aims to obtain data and information to determine the quality of interactive learning video media conducted at Madrasah Ibtidaiyah Muallimien Muhammadiyah on Jl. Raya Leuwiliang No. 106, Leuwiliang Bogor, West Java. This study is an evaluative study, which aims to assess the extent to which interactive learning videos for Mathematics produced by Pustekkom are compatible with the characteristics of effective interactive learning videos adapted from Hannafin and Peck, which are divided into 11 aspects. Data was collected using a survey method by distributing a questionnaire (questionnaire) given to students and teachers of Mathematics. The results of the study can be concluded that this mathematics learning video media is very interesting and easy to understand by students, this is evidenced by the positive response from students and teachers who use this media, as well as a significant increase in scores between pre-test and post-test.

Diserahkan: 30 Desember 2021. Disetujui: 4 Januari 2022. Dipublikasikan: 4 Januari 2022

Kutipan: "

Keywords: *Media evaluation; instructional Media; tutorial video; interactive media.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah “mengajarkan segala sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia, baik terhadap aktivitas jasmaniahnya, pikiran-pikirannya, maupun terhadap ketajaman dan kelembutan hati nuraninya” (Salahudin, 2011, hlm 19-21). Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas merupakan salah satu unsur atau subsistem dari sistem pendidikan nasional. Hal tersebut termaktub dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Ada beberapa unsur yang saling berinteraksi dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut antara lain, guru, siswa, pengelolaan kelas, metode pengajaran, media pendidikan, kurikulum, sarana dan prasarana, dan sebagainya. Interaksi yang terjadi antara unsur-unsur tersebut dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan pembelajaran dan yang memberikan arah pada kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, variasi metode pengajaran, pengelolaan kelas yang efektif, merupakan hal-hal yang bisa dilakukan guru untuk memotivasi siswanya.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai kegiatan belajar mengajar (KBM), pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru atau fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru atau fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengekfektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru atau fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pendidikan.

Evaluasi Media Video Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pengurangan Dan Penjumlahan

Dalam upaya membangkitkan motivasi belajar, media pembelajaran mempunyai peranan yang besar. Penggunaan media pembelajaran dalam penyajian materi ajar oleh guru, dapat merangsang dan menumbuhkan rasa ingin tahu, rasa ingin memahami dan berhasil yang ada dalam diri siswa. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan bervariasi akan menimbulkan kegairahan belajar siswa sehingga memungkinkan terjadinya interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya. Hal-hal inilah yang akan menimbulkan motivasi belajar siswa. Maka jelaslah pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses KBM.

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya tidak akan pernah lepas dari matematika. Bukan hanya di sekolah saja kita mempelajari matematika, namun dalam kehidupan pun matematika tingkat dasar hingga tersulit pun. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar, untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Ini diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah.

Dalam setiap kesempatan pembelajaran matematika, hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah dengan mengajukan masalah umum, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran alangkah baiknya jika memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, seperti video pembelajaran dan cara menerapkannya dengan menggunakan laptop. Penelitian ini menyajikan ulasan mengenai hasil penerapan video pembelajaran interaktif penjumlahan dan pengurangan yang diterapkan di sekolah Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Muallimien kelas 1 yang berlokasi di Leuwiliang Bogor.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana kesesuaian video pembelajaran interaktif mata pelajaran Matematika yang

diproduksi Pustekkom dengan karakteristik video pembelajaran interaktif yang efektif yang diadaptasi dari Hanafin dan Peck, yang dibagi kedalam 11 aspek. Pengumpulan data dilakukan dengan metode survei dengan cara menyebarkan angket (kuesioner) yang diberikan kepada siswa dan guru mata pelajaran Matematika, serta metode tes lewat *pre-test* dan *post-test* yang hanya diberikan kepada para siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum menggunakan media video pembelajaran interaktif sedangkan *post-test* dilakukan sesudah menggunakan media video pembelajaran interaktif. Tes ini disusun atas dasar kisi-kisi yang mengacu kepada kompetensi dasar/indikator. Sumber data atau responden dalam penelitian ini yakni kelas VII MI Muhammadiyah Muallimien Leuwiliang sebanyak 35 peserta didik dan 1 orang guru mata pelajaran Matematika.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan mencari jumlah frekuensi dan prosentasenya dengan tujuan akhir memberikan predikat kepada variabel yang diteliti sesuai dengan tolok ukur yang telah ditentukan. Dengan demikian data-data yang diperoleh dikelompokkan berdasarkan aspek penelitian, kemudian dihitung prosentasenya dari besarnya responden yang memilih suatu alternatif jawaban dan akhirnya nilai prosentase tersebut diberikan predikat untuk penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Q (Data *pre dan post test*, data kuesioner untuk video, data keterbacaan untuk *close test*). Berikut hasil evaluasi (contoh untuk Video/CAI/Multimedia):

Tabel 1. Hasil Tes Siswa

Perlakuan	Hasil
Pre Test	75
Post Tes	80
Peningkatan Efektifitas	Naik 5 point

Dari hasil penelitian di atas dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran interaktif Matematika ini, sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan respon positif dari siswa dan guru yang menggunakan media ini, serta adanya kenaikan nilai antara *pre-test* dan *post-tes* yang cukup signifikan, namun ada beberapa yang harus diperbaiki, diantaranya durasi video yang terlalu panjang dan video

Evaluasi Media Video Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar Pokok Bahasan Pengurangan Dan Penjumlahan

yang diputar berulang-ulang sehingga terlalu membuang-buang waktu. Perbaikan diperlukan untuk menghasilkan media video yang lebih baik dikemudian hari.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran matematika ini, sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa, hal ini dibuktikan dengan respon positif dari siswa dan guru yang menggunakan media ini, serta adanya kenaikan nilai antara *pre-test* dan *post-test* yang cukup signifikan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, Inne, M. Givi Efgivia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di Kelas IX SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No.1.
- Efgivia, M. Givi. 2007. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Sistem Informasi Managemen. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 9, No.3.
- Hannafin Michael J. and Peck Kyle L.. 1998. *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York, Macmillian Publishing Company.
- Prawiradilaga, Dewi S. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta, Kencana.
- , 2012. *Kawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta, Kencana.
- Prawiradilaga, Dewi S dan Eveline Siregar. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta, TP-UNJ, Kencana.
- Plomp J., Tjeerd, Ely, Donald.P. 1996. *International Encyclopedia of Educational Technology*. New York, Copyright Elsevier Science Ltd.
- Rusman. 2009. *Teknologi Informasi and Komunikasi dalam Pembelajaran*. Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman Arif S, dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta, Rajawali.

- Seels Barbara B. and Richey Rita C. 1994. *Teknologi Pembelajaran; Definisi dan Kawasannya*. Washington, AECT.
- Siregar, Eveline dan Nara Hartini. 2007. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta, FIP UNJ.
- Smaldino, Sharon E., dkk. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning, Ninth Edition*. Columbus Ohio, Pearson Merrill Prentice Hall.
- Simamora, Lamhot. 2002. Infrastruktur e-learning Telkom Dalam Upaya Mendukung Pengembangan Kompetensi. *Jurnal Teknodik Edisi*, No.10, Vol VI.