

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *AVS Video Editor* pada Mata Pelajaran IPA

Nur Fitrianingsih¹⁾, Hardiansyah^{1)*}, Suciya¹⁾, Ita Fitriati¹⁾, Afriani¹⁾.

¹⁾STKIP Taman Siswa Bima

*hardiansyaharahman3@gmail.com

Abstrak: Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *AVS Video Editor*. Dalam hal ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran IPA. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research And Development* (R&D), dan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: Analisis (*Analisis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Akan tetapi penelitian ini menggunakan 3 tahap yaitu: (*Analisis*, *Design* dan *Development*). Prodak ini ditinjau oleh, ahli materi dan ahli media. Penilaian prodak dilakukan oleh 2 orang dosen sebagai ahli media dan 2 orang guru IPA sebagai ahli materi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi penilaian prod uk untuk menilai aspek kevalidan. Yaitu: Lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi hasil penilaian ini berupa data kuantitatif deskriptif, kemudian dianalisis dengan kriteria menggunakan rating scale untuk menentukan kualitas produk. Hasil penelitian pengembangan berupa media Video Pembelajaran Berbasis *AVS Video Editor*. Berdasarkan hasil validasi akhir dari ke empat validator yaitu validasi ahli materi diperoleh nilai 0,88 dari validator materi 1 dan 0,80 dari validator materi 2. Jadi Rata-rata keseluruhan dari kedua validator ahli materi tersebut diperoleh 0,84 berkategori sangat tinggi dan validasi ahli media diperoleh 0,98 dari validator media 1, diperoleh 0,88 dari validator media 2. Jadi Rata-rata keseluruhan dari kedua validator ahli media tersebut diperoleh 0,93 berkategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, *AVS*, *Video Editor*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang amat pesat. Baik dalam sistem, terobosan, media, kurikulum, bahan ajar dan lain-lain. Berbagai pendekatan baru telah diperkenalkan dan dipergunakan supaya proses belajar menjadi lebih berkesan dan bermakna. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat mengakibatkan perlu media, peran guru dalam pembelajaran, peran guru sebagai sumber pengetahuan berubah menjadi fasilitator, motivator, konsultan, pembimbing dan mitra belajar, pembelajaran yang berpusat pada guru berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Mulyani & Haliza, 2021). Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu memahami setiap kemajuan teknologi yang demikian pesat untuk menunjang proses belajar mengajar.

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar, yaitu: 1) Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat; 2) Juga materi pembelajaran yang banyak dengan adanya media pembelajaran maka akan lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik dapat lebih dipahami dan menguasai materi secara maksimal dengan demikian pencapaian tujuan pembelajaran lebih mudah. Materi pelajaran yang banyak dan sulit dijelaskan oleh guru akan membuat siswa tidak memahami materi, peran media pembelajaran misalnya video dalam materi pembelajaran akan membuat peserta didik lebih memahami materi; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi dengan menggunakan model-model pembelajaran, mengajar tidak hanya dengan metode ceramah yaitu dengan komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dengan adanya media pembelajaran akan membuat peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga

karena terus menerus menjelaskan, apalagi bila guru dalam sehari mengajar lebih dari lima jam pelajaran. Jadi dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, dan sebagai variasi guru dalam menyampaikan materi; 4) Manfaat berikutnya dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara konvensional, tetapi peserta didik juga dituntut untuk ada aktivitas lain seperti mengamati, mensimulasikan, memerankan, dan lain-lain (Sudjana & Rivai, 1992).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008). Hal ini sejalan dengan yang ditemukan oleh Cangar, bahwa media merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak (Cangara & Hafied, 2006). Sedangkan menurut Sadiman, media adalah sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Sadiman, 2009). Dan sedankan menurut Azhar Arsyad Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip). Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas) (Arsyad, 2011).

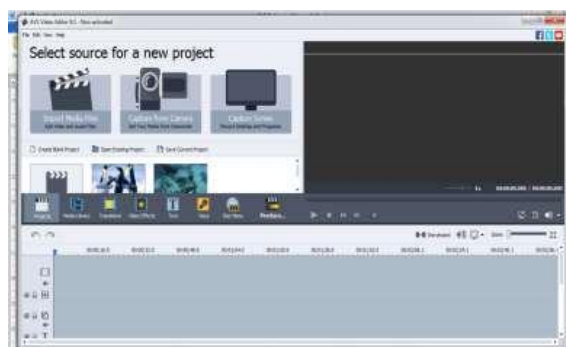
Jenis-jenis media menurut Djamarah, Media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder) (Djamarah & Bahri, 2002). Sedangkan Jenis-jenis media menurut Sadiman, Media Grafis (media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe (Sadiman, 2008). Media Audio yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, alat perekam pita magnetik, piringan laboratorium bahasa). Media Proyeksi Diam (film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video)

Menurut Sudjana dan Rivai, mengemukakan ada beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar, yaitu: Dengan adanya media pembelajaran, maka proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik (Sudjana & Rivai, 1992). Motivasi yang tinggi pada peserta didik akan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Menurut Cheppy Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Riyana, 2007). Menurut Nugent Video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek (Nugent, 2005).

Hal ini dikarenakan aplikasi AVS Video Editor menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan teknologi, seperti mengenal penggunaan aplikasi AVS Video Editor untuk mempelajari fungsi dan kegunaannya, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran. Penelitian ini akan mengembangkan media video pembelajaran berbasis AVS video editor sebagai sumber belajar yang optimal, sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat terlaksanakan.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media video pembelajaran berbasis AVS Video Editor. media video pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa mata pelajaran biologi. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai SK dan KD dengan materi animalia. media video pembelajaran berbasis AVS Video Editor ini peserta didik dapat mempelajari media ajar berupa teks, gambar, chart, suara, video, dan sebagainya yang dikemas dalam AVS Video Editor.

Menurut Eka Putri, AVS Video Editor merupakan salah satu software yang digunakan untuk hal editing video. Software ini dikatakan cocok digunakan untuk kalangan pemula maupun profesional (Eka.P.N, 2014). Di dalam software AVS Video Editor terdapat bermacam-macam tool, namun mudah dipahami. Software ini sangat mudah dijalankan dan tampilannya pun juga user friendly. Software ini juga dapat memotong klip dari bagian-bagian yang lebih besar dan kemudian menggabungkan beberapa video untuk menghasilkan video fungsional baru. Kelebihan dan kelemahan AVS Video Editor Cocok digunakan bagi pengguna PC atau laptop dengan spesifikasi rendah karena ukurannya yang kecil, Memiliki fitur video cache untuk pengeditan video yang lebih cepat dan lancer.



Gambar 1. Tampilan Awal AVS Video Editor

Media pembelajaran interaktif dianggap dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik sesuai yang diharapkan, karena sifat dasar manusia yang lebih mudah untuk fokus pada pembelajaran bila dihadapannya objek yang dipelajari hadir secara nyata, atau setidaknya representasi dari objek yang dipelajari ada dihadapan peserta didik. Melalui adanya media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research And Development* (R&D), dan menggunakan model ADDIE. Menurut Shelton dkk, model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan baik untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di kelas) maupun pembelajaran *online* (Shelton & Saltsman, 2008). Peterson menyimpulkan bahwa model ADDIE adalah kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai pengaturan karena strukturnya yang umum (Peterson & Seligman, 2003). Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) Analisis kebutuhan; (2) Desain; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan, tahap analisis memuat analisis RPP, analisis kurikulum dan analisis media ajar.

b. Desain (*Design*)

Setelah tahap analisis selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap desain. Pada tahap ini dilakukan penentuan komponen-penyusunan media ajar. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian. Selanjutnya instrumen tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

c. Pengembangan (*Development*)

Setelah selesai tahap design, tahap selanjutnya yaitu tahap Development. Tahap ini merupakan tahap pengembangan media ajar kemudian produk tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media ajar tersebut dinyatakan valid.

d. Implementation

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

e. Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Subjek Penelitian yang dimaksud adalah pihak-pihak yang menjadi sasaran dalam pengumpulan data. Subjek Penelitian ini sebanyak 4 orang yaitu: dosen PTI (Pendidikan Teknologi Informasi) sebagai ahli media sebanyak 2 orang dan guru IPA sebagai ahli materi sebanyak 2 orang. Teknik Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan teknik pengumpulan data yaitu: dengan cara membagi

angket validasi kepada para ahli dan memperlihatkan produk yang akan divalidasi. Validasi dilakukan hingga pada akhirnya media ajar tersebut dinyatakan valid. Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket penilaian produk untuk menilai aspek kevalidan, yaitu: lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi memuat beberapa indikator penilaian sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Data yang telah terkumpul akan dianalisis untuk mengetahui kualitas produk pengembangan yang dihasilkan. Data-data tentang produk yang dikembangkan, yakni aspek materi dalam media ajar dan tampilan produk media ajar yang akan digunakan untuk merevisi produk. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi angket kepada ahli media dan ahli materi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Pengumpulan data mentah yang diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi.
- Tabulasi data yang diperoleh dari penilaian menggunakan *Rating scale* (skala bertingkat). *Rating scale* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi dari responden terhadap suatu objek. Pada tahap ini penilain data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif. Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media dan ahli materi. Data dari angket kemudian di analisis menggunakan *Rating scale* yang berkriteria 5 tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentasi rata-rata skor item pada setiap jawaban dari setiap pernyataan atau pertanyaan dalam angket. Pemberian skor untuk lembar penilaian angket penilaian kualitas produk menggunakan *Rating scale*:

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket Validasi

Skor	Alternatif Jawaban
5	Sangat Sesuai (SS)
4	Sesuai (S)
3	Kurang Sesuai (KS)
2	Tidak Sesuai (TS)
1	Sangat Tidak Sesuai (STS)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penilaian Kelayakan Materi Dan Media

a. Data Validasi Ahli Materi

Validasi terhadap materi video pembelajaran dilakukan oleh 2 orang validator yaitu 2 orang guru IPA bernama Jumriani, S.Pd dan Fatmah, S.Pd. Sebelum dilakukan revisi maka diperoleh hasil dari dua validator tersebut. Adapun hasil validasi dari kedua validator tersebut tertuang dalam table 2 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Direvisi

Indikator Penilaian	Butiran Penilaian	Validasi 1		Validasi 2	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Keluasan Materi	0,75	Tinggi	0,50	Cukup
	2. Kelengkapan Materi	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	3. Kedalaman Materi	0,75	Tinggi	0,50	Cukup
	4. Keakuratan konsep dan definisi	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	5. Keakuratan data dan fakta	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
Keakuratan materi	6. Kekuatan gambar dengan ilustrasi	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	7. Keakuratan contoh dan kasus	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	8. Keakuratan istilah-istilah	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	9. Diagram dan ilustrasi kehidupan sehari-hari	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
Kemutakhiran materi	10. Menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
Jumlah nilai		7,50		7,00	
Rata – rata		0,75	Tinggi	0,70	Tinggi
Rata – rata keseluruhan		0,73		Tinggi	

Setelah dilakukan revisi maka diperoleh hasil dari dua validator tersebut. Adapun hasil validasi dari kedua validator tersebut tertera pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi setelah direvisi

Indikator Penilaian	Butiran Penilaian	Validasi 1		Validasi 2	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1. Keluasan materi	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	2. Kelengkapan materi	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
	3. Kedalaman materi	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
	5. Keakuratan data dan fakta	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
	6. Kekuatan gambar dengan ilustrasi	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
	7. Keakuratan contoh dan kasus	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
	8. Keakuratan istilah-istilah	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
	9. Gambar diagram dan ilustrasi kehidupan sehari-hari	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
Kemutakhiran materi	10. Menggunakan contoh kasus dalam kehidupan sehari-hari	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
Jumlah nilai		8,75		8,00	
Rata - rata		0,88		0,88	
Rata-rata keseluruhan		0.84		Sangat Tinggi	

b. Data Validasi Ahli Media

Validasi terhadap media video pembelajaran dilakukan oleh 2 orang validator yaitu 2 orang dosen program studi pendidikan teknologi informasi bernama Ilyas, S.Kom.,M.Pd dan Wahyudin, M.Pd. Sebelum dilakukan revisi maka diperoleh hasil dari dua validator tersebut. Adapun hasil validasi dari kedua validator tersebut tertuang dalam table 4.

Table. 4. Hasil validasi ahli media setelah direvisi

No	Butiran Penilaian	Validasi 1		Validasi 2	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Pemilihan jenis huruf	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
2	Pemilihan ukuran huruf	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
3	Warna	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
4	Grafis	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
5	Ketepatan memilih background	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
6	Tampilan gambar	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
7	Animasi	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
8	Music pengiring	0,75	Tinggi	0,75	Tinggi
9	Sound	1,00	Sangat Tinggi	0,75	Tinggi
10	Screen design	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
11	Penggunaan bahasa	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
12	Navigasi	1,00	Sangat Tinggi	1,00	Sangat Tinggi
Jumlah nilai		11,75		10,50	
Rata-rata		0,98	Sangat Tinggi	0,88	Sangat tinggi
Rata-rata keseluruhan			0,93 (Sangat tinggi)		

Hasil validasi media setelah di revisi dapat dilihat pada tabel 4.4 yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,98 dari validator Ilyas, S.Kom.,M.Pd dan berkategori Sangat Tinggi, dan 0,88 diperoleh dari validator Wahyudin, M.Pd berkategori sangat tinggi. Jadi nilai rata-rata keseluruhan dari kedua validator tersebut diperoleh 0,93 berkategori sangat tinggi Media video tutorial ini dapat dikatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas. Untuk lebih jelasnya hasil kedua validator tersebut dapat dilihat pada lampiran 1 dan 2. Berdasarkan kategori tingkat validasi, skor penilaian ini dapat di

interprestasikan bahwa pada pengembangan media video pembelajaran berbasis AVS Video Editor ini sangat layak digunakan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penyajian hasil uji coba pada produk pengembangan media ajar ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi diperoleh dari pengisian lembar validasi. Hasil validasi materi diperoleh hasil valid dengan rata-rata keseluruhan setelah direvisi diperoleh penilaian adalah 0,84 dengan kriteria sangat baik. Data hasil uji coba validasi ahli media diperoleh nilai melalui lembar validasi. Penilaian validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata keseluruhan adalah 0,93 dengan kriteria tingkat kelayakan sangat valid/ sangat layak digunakan. Jadi berdasarkan data-data validasi tersebut media yang dikembangkan ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Rajawali Press.
- Cangara, & Hafied. (2006). *Pengantar ilmu komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, & Bahri, S. (2002). *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta.
- Eka.P.N. (2014). *Media Pendidikan*. Citra Aditya Bakti.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101-109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Nugent, A. . (2005). *Health properties of resistant starch*. Foundation Nutr.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. . (2003). *Character strengths and virtues*. Oxford University Press.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman. (2009). *Media Pendidikan*. Rajawali Pres.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Shelton, K., & Saltsman, G. (2008). *APPLYING THE ADDIE model to online*. Chapter.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. CV. Sinar Baru Bandung.