



## **Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Materi Komponen-komponen Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 6 Kota Ternate**

Oleh

**Sintia Umagapi<sup>1</sup> & Jena Andres<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Kie raha

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Biologi STKIP Kie raha

<sup>1</sup>[sintialudin11@gmail.com](mailto:sintialudin11@gmail.com) & <sup>2</sup>[jena.andres83@gmail.com](mailto:jena.andres83@gmail.com)

**Abstrak:** Rendahnya hasil belajar peserta didik didasari oleh minimnya media dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik sulit dalam memahami materi. Tujuan penelitian yaitu mengembangkan video pembelajaran yang berbasis kontekstual pada materi komponen-komponen lingkungan untuk mengetahui hasil belajar siswa di SMA Negeri 6 Kota Ternate. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan metode Research and Development (R&D). Dengan mengikuti prosedur pengembangan Borgand Gall. Subjek uji coba penelitian ini yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli bahasa. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu berupa dokumentasi dan tes. Setelah dilakukan uji coba oleh ketiga ahli, media video pembelajaran kemudian di aplikasikan ke peserta didik. Hasil penelitian yang didapat kemudian dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, dan uji anava. Hasil yang diperoleh yaitu pada uji coba Normalitas pada kelas Media pada tahap Posttest dengan nilai signifikan 931 % dan pada post test 212 % sedangkan pada kelas kontrol uji normalitas pada pretest 123 % dan post test 208 %. Kemudian dari masing-masing hasil yang telah di peroleh dari uji Normalitas dari kelas media dan kelas kontrol maka hasil dari pretest dan posttest di uji ke Homogenitas dimana nilai dari signifikan dari pretest yaitu 0,57 % dan posttest 429 %. Kemudian di lanjutkan dengan uji Anava dimana pretest dengan hasil signifikan 107% dan posttest dengan nilai signifikan 005 % . Sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh dengan soal posttest dengan nilai rata 1522,750 % dan nilai rata-rata dari posttest 470.000 %. Dari hasil yang di peroleh kita bisa simpulkan respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis kontekstual sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terutama di SMA Negeri 6 Kota Ternate.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Komponen Komponen Lingkungan

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang mempunyai tujuan, yaitu membelajarkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan agar pembelajaran berlangsung efektif, maka guru harus memiliki peran yang sangat penting yaitu berfungsi sebagai sumber ilmu, dan berperan sebagai motivator serta

fasilitator dalam pengembangan minat peserta didik dalam mencari ilmu pengetahuan secara mandiri.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang sebagai proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar di dalam suatu sistem, yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran di kelas yang dilakukan guru dapat membantu peserta didik dalam merubah dan membentuk karakterberfikir peserta didikdalam mengakses semua informasi yang disampaikan oleh guru melalui berbagai sumber-sumber belajar yang digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan tentang materi-materi yang dipelajari oleh peserta didik dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang di abad 21 saat ini.

tambah dalam menghasilkan produk yang bermanfaat. Teknologi sangat berperan aktif dalam pembelajaran di abad 21 ini, karena dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu peserta didik dalam mencari informasi dan memahami materi pembelajaran dengan mudah sehingga interaksi antara guru dan peserta didikakan lebih optimal.

Penggunaan teknologi juga mempermudah guru dalam merancang video pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai alat bantu dalam memahami serta memperbanyak konsep-konsep yang berada di luar kelas atau lingkungan. Untuk itu guru dituntut harus mampu berimajinasi serta kreatif dan inovatif dalam membuat video pembelajaran.

Video pembelajaran yang dapat digunakan sangat diperlukan untuk menunjang tugas-tugas guru guna memotivasi dan meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Video pembelajaran yang baik dan berorientasi pada peserta didik, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh (Arsyad, 2011) bahwa pemakaian video pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta motivasi dan rangsangan kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Guru harus dapat memahami bagaimana caramemanfaatkan teknologi yang ada sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan mengembangkan materi pembelajaran lokal untuk dieksplor kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dikelas dengan wawasan lingkungan yang telah terbentuk dikehidupan sehari-hari peserta didik sehingga konsep-konsep pembelajaran kontekstual lebih bermakna dengan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan dunia nyata.Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan olehSafitri, *et-all.*,(2014)bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menuntut agar pola pembelajaran yang dilaksanakan saat ini hendaknya mampu mengarahkan peserta didik untuk tidak hanya memahami pelajaran secara teoretis, namun juga mampu bersifat aplikatif terhadap setiap dinamika perubahan dan permasalahan yang terjadi di lingkungan.

Video pembelajaran membuat pelajaran lebih menarik karena dilengkapi audio visual maka materi tidak hanya disampaikan melalui kata-kata.Dengan menggunakan video pada pendekatan pembelajaran kontekstual, pembelajaran diharapkan lebih bermakna dan menumbuhkan minat belajar pada peserta didik.

Pembelajaran biologi khususnya materi pencemaran lingkungan dapat dilihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa karena sifat dari materi pencemaran lingkungan yaitu kontekstual yang menghubungkan secara langsung materi dengan kehidupan yang ada di sekitar kehidupan siswa. Pembelajaran materi kontekstual dituntut guru dan siswa berada di lingkungan nyata untuk melihat kejadian atau fenomena secara langsung tetapi kondisi pembelajaran kontekstual akan lebih efektif perlu ditampilkan video pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pencemaran lingkungan terutama contoh-contoh kongkret yang berada di lingkungan lokal siswa.

Pembelajaran dengan materi lokal khusus materi pencemaran lingkungan yang dapat dijadikan contoh dalam pembelajaran yaitu pencemaran lingkungan yang ada di Kota Ternate, mengingat saat ini tingkat kepadatan penduduk dan tingkat pencemaran lingkungan mulai nampak di lingkungan siswa berada khususnya di Kota Ternate.

Media video pembelajaran didesain dalam penelitian ini mengangkat objek-objek yang ada di Kota Ternate yang menjadi pusat aktivitas manusia yang berhubungan dengan pencemaran lingkungan yaitu meliputi pencemaran tanah, pencemaran air, pencemaran udara dan pencemaran suara yang dirangkum dalam video pembelajaran sehingga membantu guru dalam melakukan penjelasan konkret kepada siswa dikelas tanpa menjadikan siswa di luar kelas.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research* dan *Development* (R&D). Sugiyono (2009) menyatakan *Research* dan *Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini adalah menghasilkan produk yang berupa media video audio visual dan menguji keefektifan produk tersebut.

Terdapat dua batasan pada metode ini, yaitu *Research* yang berarti penelitian. Tahapan ini dimulai dari pengumpulan data yang berupa video pembelajaran, angket respon guru dan siswa mengenai video audio visual. Hasil data dari pengumpulan angket tersebut dapat menunjukkan tingkat kelayakan video pembelajaran. Batasan yang kedua adalah *Development*, berarti proses pengembangan media video audio visual diawali dengan analisis kelayakan video pembelajaran dengan materi yang digunakan yaitu pencemaran lingkungan.

Sugiyono (2009), *Research* dan *Development* memiliki sepuluh tahapan dalam penelitian. Pada rancangan penelitian terdapat modifikasi langkah-langkah penelitian tanpa mengurangi validitas proses.

#### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dimulai dari bulan maret sampai april 2021 yang bertempat di SMA Negeri 6 Kota Ternate.

#### **Prosedur Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video pada mata pelajaran biologi dengan materi pencemaran lingkungan dengan mengadaptasi 5 langkah pengembangan yang dirumuskan oleh *Borg and Gall* dengan beberapa penyesuaian prosedur.

#### **Metode Pengumpulan Data**

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi, untuk memperoleh informasi peserta didik dari bermacam-macam sumber dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada di sekolah. Informasi tersebut dapat berupa lembar penilaian siswa.

## 2. Metode Tes

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi 2002). Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

### **Instrumen Penilaian**

Instrumen penilaian digunakan untuk melakukan penilaian atau mengevaluasi capaian siswa. Lembar validasi perangkat pembelajaran antara lain yaitu :

1. Silabus
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran
3. Lembar kerja siswa
4. Pretest
5. Posttest

### **Teknik Analisis Data**

Analisis Kelayakan Video Pembelajaran oleh ahli Media, dimana hasil uji kelayakan video pembelajaran oleh ahli media di hitung dalam tabulasi data dengan cara memasukan jawaban sesuai dengan skornya, kemudian di kuantifikasikan mencari presentase aspek (N) dengan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{k}{NK} \times 100\%$$

### **Analisis Hasil Belajar Siswa**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang terdiri dari beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji anova.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 6 Kota Ternate pada tanggal 29 Maret – 19 April 2021. Sebelum dilakukan penelitian di sekolah peneliti terlebih dahulu melakukan validasi kelayakan video pembelajaran yang dimana terdapat tiga orang ahli yang menilai kelayakan video pembelajaran yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Setelah video pembelajaran dinyatakan layak peneliti melanjutkan penelitian di sekolah SMA Negeri 6 Kota Ternate pada kelas VII yang dimana kelas VII terdapat dua kelas yaitu kelas VIIa sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang, laki-laki 7 orang dan perempuan 7 orang dan kelas VIIb sebagai kelas media dengan jumlah peserta didik sebanyak 15 orang, laki-laki 6 orang dan perempuan 9 orang.

Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi dan metode tes. Metode dokumentasi untuk memperoleh informasi peserta didik dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada di sekolah. Sedangkan metode tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam pembelajaran melalui *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya analisis data hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji anova.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dimana media pembelajaran yang telah disusun dengan konsep pencemaran lingkungan maka diperoleh hasil

penilaian dari tiga orang ahli yang telah dinilai secara terpisah maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa	Tabulasi	Keterangan
7,55	12,85	13,75	11,38	Sangat Layak

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pada populasi perlakuan signifikan ( $\text{sig} > 0,05$ ). Hasil analisis ini menunjukkan data pada populasi berdistribusi normal. Hasil analisis normalitas disajikan dalam Tabelberikutini

Kondisi	Perlakuan	Kolmogorov-Smirnov Z	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	MEDIA	379	999	Normal
	KONTROL	810	528	Normal
<i>Posttest</i>	MEDIA	603	860	Normal
	KONTROL	613	846	Normal

Hasil analisis homogenitas menunjukkan bahwa pada populasi perlakuan signifikan ( $\text{sig} > 0,05$ ). Hasil analisis ini menunjukkan populasi perlakuan memiliki varians atau kovarians yang homogen atau sama. Hasil analisis homogenitas disajikan dalam table berikut ini

Kondisi	F	df1	df2	Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	037	1	27	646	Homogen
<i>Posttest</i>	3,388	1	27	763	Homogen

Hasil analisis menggunakan anava yaitu pendekatan jelajah alam sekitar dan kontrol. Hasil analisis *pretest* dengan menggunakan anava disajikan dalam tabelberikut ini

Sumber	Sum of Squares	Df	Mean Squares	F	Sig
Antar kelompok	10,677	1	10,677	037	0,850
Galat pada Masing-masing kelompok	7856,357	27	290,976	0	0
Total	7867,034	28	0	0	0

Hasil analisis pada hasil *posttest* menggunakan anava pada perlakuan dengan kelas dengan media pembelajaran dan kontrol . Hasil analisis anava pada *posttest* disajikan dalam table berikut ini.

Sumber	Sum of Squares	Df	Mean Squares	F	Sig
Antar kelompok	314,525	1	314,525	3,388	0,007
Galat pada Masing-masing kelompok	2506,648	27	92,839	0	0
Total	2821,172	28	0	0	0

## PEMBAHASAN

Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0, dengan bercirikan pendidikan lebih memanfaatkan teknologi digital (*cyber system*) dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi tersebut memungkinkan proses pembelajaran berlangsung tidak terbatas ruang dan waktu, dengan arti proses pembelajaran tidak hanya diruang kelas dan pada saat jam belajar. Sungguh sebuah pekerjaan rumah yang tidak mudah bagi dunia pendidikan, khususnya di Indonesia. Tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 berupa perubahan dari cara belajar, pola berpikir serta cara bertindak para peserta didik dalam mengembangkan inovasi kreatif berbagai bidang.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi penggunaan media pembelajaran khususnya pada media video merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan oleh sifat pembelajaran yang kompleks. Terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media pembelajaran salah satunya yaitu pembelajaran multimedia berbentuk video pembelajaran.

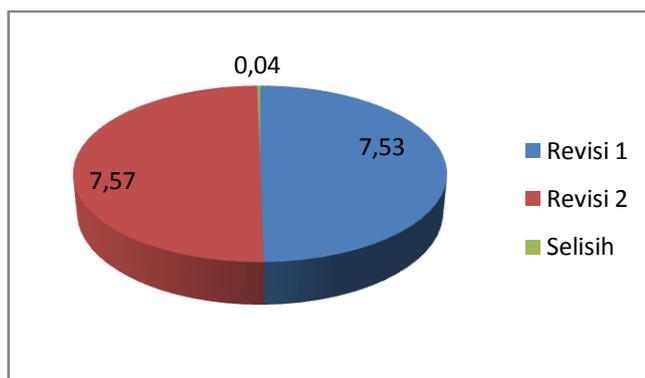
Menurut Munir (2012: 289), “Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik”. Penggunaan Media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Penggunaan media video sendiri untuk menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah.

Penelitian yang telah dilaksanakan peneliti yaitu mengembangkan video pembelajaran berbasis kontekstual yang ditekankan pada pembelajaran digital 4.0 dengan pemanfaatan teknologi yang mengangkat permasalahan lingkungan khususnya pencemaran lingkungan sebagai objek pembelajaran yang akan membantu guru dan peserta didik dalam memahami konsep-konsep berdasarkan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran di atas sudah mengikuti langkah-langkah penelitian *Bord & Gold* yang telah dilakukan mulai dari tahap perencanaan untuk kajian literatur sampai pada tahap

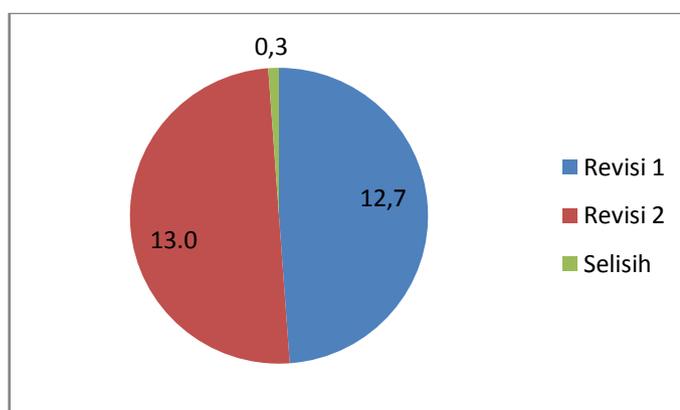
revisi produk dalam penelitian ini revisi produk dilakukan sebanyak dua kali yang dinilai oleh masing-masing ahli baik itu ahli media, materi dan bahasa yang sudah sesuai dengan basik keilmuannya.

Penilaian ahli media dengan menggunakan 13 indikator penilaian dapat diperoleh tingkat rata-rata dan presentasi yang berbeda-beda yaitu pada validasi produk revisi 1 diperoleh nilai rata-rata 3,92 dan revisi 2 diperoleh rata-rata 4,92 sedangkan nilai presentasi diperoleh nilai 7,53% dan 7,57% dengan selisih 0,04% hasil ini menunjukkan kualitas media yang dibuat sangat baik. Tingkat presentasi penilaian dapat dilihat pada diagram 4.1.



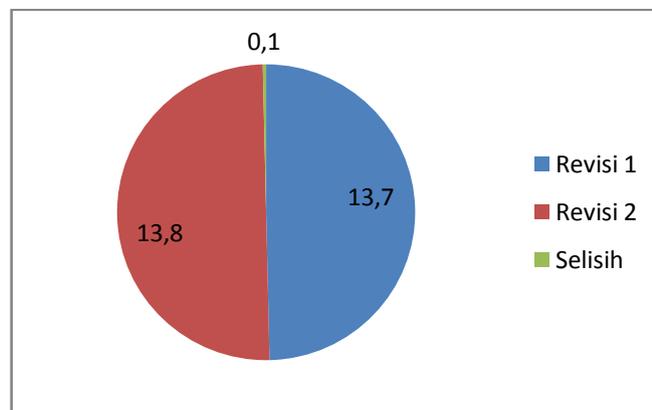
Gambar diagram di atas menunjukkan bahwa hasil revisi produk media pembelajaran yang telah dinilai oleh ahli media dimana nilai perolehan dari revisi 2 lebih besar dari revisi 1 ini menunjukkan bahwa peneliti telah melakukan revisi produk yang diminta oleh ahli media sesuai dengan masukan serta arahan dari ahli media walaupun tingkat selisih antar revisi produk 1 dan 2 tidak terlalu besar.

Penilaian ahli materi diperoleh menggunakan 7 indikator penilaian dapat diperoleh tingkat rata-rata dan presentasi yang berbeda-beda yaitu pada validasi produk revisi 1 diperoleh nilai rata-rata 3,57 dan revisi 2 diperoleh rata-rata 4,57 sedangkan nilai presentasi diperoleh 12,7% dan 13,0% dengan selisih 0,3% hasil ini menunjukkan kualitas media yang dibuat sangat baik. Tingkat presentasi penilain dapat dilihat pada diagram 4.2.



Gambar diagram di atas menunjukkan bahwa hasil revisi produk media pembelajaran yang telah dinilai oleh ahli materi dimana nilai perolehan dari revisi 2 lebih besar dari revisi 1 ini menunjukkan bahwa peneliti telah melakukan revisi produk yang diminta oleh ahli materi sesuai dengan masukan serta arahan dari ahli materi walaupun tingkat selisih antar revisi produk 1 dan 2 tidak terlalu besar.

Penilaian ahli bahasa dalam hal ini penggunaan bahasa Indonesia dengan menggunakan 7 indikator penilaian dapat diperoleh tingkat rata-rata dan presentasi yang berbeda-beda yaitu pada validasi produk revisi 1 diperoleh nilai rata-rata 3,85 dan revisi 2 diperoleh rata-rata 4,85 sedangkan nilai presentasi diperoleh nilai 13,7% dan 13,8% dengan selisih 0,1% hasil ini menunjukkan kualitas media yang dibuat sangat baik. Tingkat presentasi penilain dapat dilihat pada diagram 4.3.



Gambar diagram di atas menunjukkan bahwa hasil revisi produk media pembelajaran yang telah dinilai oleh ahli bahasa Indonesia dimana nilai perolehan dari revisi 1 lebih besar dari revisi 2 ini menunjukkan bahwa peneliti tidak merevisi pada aspek bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran karena sudah sesuai dengan ejaan dan ketepatan bahasa Indonesia yang relevan.

Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian kualitas media pembelajaran yang dinilai oleh ahli media pembelajaran yang dibuat menunjukkan sudah memenuhi syarat sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran biologi yang selanjutnya dapat digunakan ini berdasarkan tabulasi nilai dari 3 ahli yaitu media, materi dan bahasa yang digambarkan pada diagram 4.4.

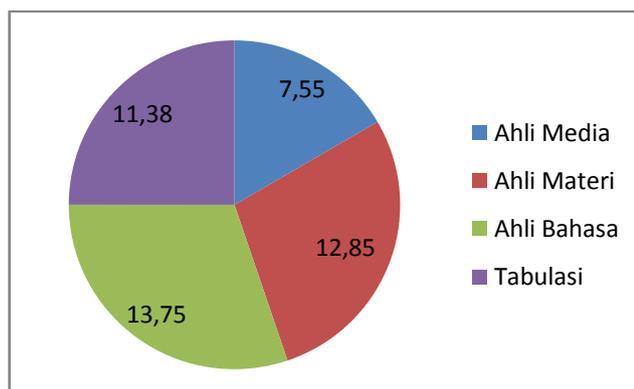


Diagram diatas menunjukkan bahwa perubahan revisi produk paling banyak dilakukan perubahan terdapat pada ahli materi dengan tingkat presentasi terkecil yaitu 7,55% sedangkan pada ahli media dan bahasa tidak terlalu banyak perubahan pada media yang telah dibuat hasil akhir menunjukkan bahwa nilai presentasi dari 3 ahli menunjukkan nilai sebesar 11,38% maka media pembelajaran telah valid untuk digunakan pada tahap selanjutnya yaitu untuk ujicoba lapangan tetapi penelitian ini dibatasi pada hasil akhir pembuatan produk saja berupa media pembelajaran yang telah dinyatakan valid.

Setelah diuji kevalidan media pembelajaran dan dinyatakan valid, kemudian dilanjutkan ujicoba instrumen tes dengan melihat daya pembeda pada tabel menunjukkan soal yang akan digunakan diperoleh masing-masing pada *pretest* dan *posttest* dengan kategori baik serta hasil analisis reliabilitas soal telah reliabel maka apabila dilakukan pengukuran secara berulang-ulang akan memberikan hasil yang sama.

Hasil analisis normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat untuk uji parametrik menunjukkan setiap kelompok populasi perlakuan berdistribusi dengan normal dan homogen yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi  $> 0,05$  atau ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis menggunakan anava untuk mengetahui pengaruh kelompok perlakuan terhadap hasil belajar.

Setelah uji prasyarat maka telah dipenuhi asumsi yang telah ditetapkan maka dilanjutkan uji prametrik pada uji anava untuk melihat pengaruh media pembelajaran dimana hasilnya menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar antara dua kelompok perlakuan dimana media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai kelebihan setelah di terapkan di SMA Negeri 6 Kota Ternate.

Jack Ma (2018) mengatakan pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, maka 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi akan menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. siapkan kualifikasi dan kompetensi pendidik yang berkualitas.

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya

adalah internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi guna menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain internet, pemanfaatan teknologi informasi yang lainnya dapat berupa perangkat komputer, dan smartphone.

Perkembangan teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media yang berbasis video pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi atau referensi yang digunakan guru maupun peserta didik.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Adanya media pembelajaran mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Guru hanya menampilkan media (video) pembelajaran serta membimbing dan mengarahkan selebihnya siswa yang di tuntut untuk berpikir kritis dan mampu menjelaskan terkait dengan isi materi yang ada dalam video pembelajaran.

#### SIMPULAN

1. Validitas media pembelajaran telah dilakukan penilaian oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi dan bahasa.
2. Kelayakan media pembelajaran yang telah dinilai oleh tiga orang ahli yaitu ahli media 7,55%, ahli materi 12,85%, ahli bahasa 13,75% dan dihitung dalam tabulasi media pembelajaran diperoleh nilai 11,38% dan dinyatakan sangat layak.
3. Terdapat pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 13 Kota Ternate dimana hasil uji anava pada *pretest* membuktikan nilai signifikansi yaitu  $0,850 > 0,05$  atau  $\text{sig} > 0,05$  sedangkan pada *posttest* membuktikan nilai signifikansi yaitu  $0,007 < 0,05$  atau  $\text{sig} < 0,05$ .

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Bahar, Caswita, Haninda Bharata. (2019). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Think paerterh adap pemahaman konsep Matematis Siswa. Jurnal pedidikan Matematika nila. ISSN:2338-1183. Vol.7No.2. diakses pada 09 Juli 2020.
- Agus Budiana, Muladi, Hari Putranto. (2019). Pengembangan media pembelajaran digital sistem antenna berbasis react pada matapelajaran penerapan sistem radio dan televise kelas xiteknika audiovideo di SMK Negeri 2 Simgosari. Jurnal Edukasi. ISSN: 2548-8260. Vol. 3 No.1. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>. diakses pada 17 Mei 2020.
- Agustiningih. (2013). Video sebagai alternative media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. Jurnal Pancaran. Vol.4No.1. diakses pada 17 Mei 2020.
- Ali Muhson. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi infomasi. Jurnal pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol.8 No 2.

- Diakses pada 20 Juni 2020.
- Andri Afriani. (2018). Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Al-Muta'Aliyah STAID arul Karmal NW Kembang Kerang*. ISSN: 2502-2474. Vol. 1 No 3. <http://ejurnal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaalayah>. diakses pada 22 Mei 2020.
- Aprida Pane, Muhammad Darwis. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian ilmu keislaman*. ISSN:2460-2345. Web: [jurnal.iain-padang.sidempuan.ac.id/index.php/F](http://jurnal.iain-padang.sidempuan.ac.id/index.php/F). diakses pada 20 Mei 2020.
- Dana Rasmita. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran melalui supervise akademik di SD Negeri 17 Pasir Emas. *Jurnal pajar (pendidikan dan pengajaran)*. ISSN: 2580-8435. Vol. 3 No.3. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i3.7189>. diakses pada 09 Juli 2020.
- Dwi Yunita, Astuti Wijayanti. (2017). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keaktifan siswa. *Jurnal Lp3M*. Vol.3No.2. diakses pada 06 Juli 2020.
- Eviyona L. Barus dan Ridwan A Sani. (2017). Pengaruh model pembelajaran latihan inkuiri terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok usaha dan energi di kelas X semester II. *Jurnal Inpafi*. ISSN: 2549-8258. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index/inpafi>. diakses pada 6 Juli 2020.
- Friendha Yuanta. (2019). Pengembangan Media video pembelajaran ilmu pengetahuan social pada siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar*. ISSN:2685-8207. Vol.1 No diakses pada 02 Mei 2020.
- Hana Sih Setya Rahayu dan dkk. (2020). Video pembelajaran untuk generasi New Milenial. *Jurnal ilmu pendidikan, keguruan, dan pembelajaran*. ISSN: 2549-9114. Vol.4 No 1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>. Diakses pada 20 Juni 2020.
- Hardianti, Wahyu Kurniati Asri. (2017). Keefektifan penggunaan media video dalam keterampilan menulis karangan sederhana Bahasa Jerman siswa kelas XII IPA. *Jurnal pendidikan bahasa Asing dan Sastra*. Vol.1No.2. diakses pada 24 Mei 2020.
- Ikmanda Nugraha, Ari Widodo, Riandi. (2020). Refleksi diri dan pengetahuan pedagogi konten guru biologi SMP melalui analisis rekaman video pembelajaran. *Jurnal pendidikan sains Indonesia (Indonesian journal of science Education)*. ISSN: 2338-4379. Vol.4 No1. <http://jurnal.unsiyah.ac.id/ipsi>. diakses pada 16 Juni 2020.
- Lailatul Munawaroh, Yuni Pantiwati, Ainur Rofieq. (2015). Penggunaan jurnal belajar dalam pembelajaran
- Classw idepeer tutoring terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal pendidikan biologi Indonesia*. ISSN:2442-3750. Vol.1 No.3. diakses pada 13 Juli 2020.
- Marleny Leasa dan dkk. (2020). Inovasi pembelajaran bagi guru sekolah dasar dalam mendesain video pembelajaran. *Jurnal publikasi pendidikan*. ISSN: 2088-2092. Vol.10 No 1. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>. diakses pada 28 Mei 2020.

- Muh. Sain Hanafy. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. Jurnal Lentera pendidikan. Vol.17 No 1. Diakses pada 10 Juli 2020.
- Muhammad Aziz Fauzan, Dwi Rahdiyanta. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada teori pemesinan Frais. Jurnal dinamika Vokasi onal teknik mesin. ISSN:2548-7590. Vol. 2 No 2. <https://.uny.ac.id/index.php.dynamika/issue/view/1445>. diakses pada 12 Juni 2020.
- Muhammad Faizal Amir, Mahardika Darmawan Kusuma W.(2018). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis masalah kontekstual untuk meningkatkan kemampuan metakognisi siswa Sekolah Dasar. Journal of Medives.PP.117-128. Vol. 2 No <http://e-journal.ikip.veteran.ac.id/index.php/matematika/article/view/538>.diakses pada 11 Juni2020.
- Muhibuddin Fadhli. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv Sekolah Dasar. Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran.Vol.3No.1. diakses pada 06 juli 2020.
- S.K, Aggarwal. (2002). Konsep komponen-komponen lingkungan.Yudistira. ISBN:978-979-092-680-6.
- Sodiq Anshori. Pemanfaatan teknologi Informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. Jurnal Ilmu pendidikan Pkn danSosialBudaya.ISSN:2579-992.
- Diakses pada 21 Juli 2020. Sofyan Hadi. (2017). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar. Jurnal. ISBN: 978-602-71836-6-7. Vol. Diakses pada 6 Juli2020.