



# UNIVERSITAS WIRARAJA

## LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kampus : Jl. Raya Sumenep Pamekasan KM. 5 Patean, Sumenep, Madura 69451 Telp : (0328) 664272/673088  
e-mail : lppm@wiraraja.ac.id Website : lppm.wiraraja.ac.id

### SURAT PERNYATAAN

Nomor : 017/SP.HCP/LPPM/UNIJA/I/2024

Yang Bertanda Tangan dibawah ini :


Nama : Dr. Anik Anekawati, M.Si  
Jabatan : Kepala LPPM  
Instansi : Universitas Wiraraja

Menyatakan bahwa :

1. Nama : SITI NUR AISAH  
Jabatan : Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
2. Nama : Tita Tanjung Sari, M.Pd  
Jabatan : Staf Pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan cek plagiasi ke LPPM menggunakan *software turnitin.com* untuk artikel dengan judul "**PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PETUALANGAN ALI DAN AJI SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**" dan mendapatkan hasil similarity sebesar 16%.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Sumenep, 16 Januari 2024  
Kepala LPPM  
  
Dr. Anik Anekawati, M.Si  
NIDN. 0714077402

**PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PETUALANGAN ALI DAN AJI  
SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR****SITI NUR AISAH<sup>1</sup>, TITA TANJUNG SARI<sup>2</sup>, ACH. PUNIMAN<sup>3</sup>**Universitas Wiraraja<sup>1,2,3</sup>*aisyahap907184@gmail.com<sup>1</sup>, titatanjungfkip@wiraraja.ac.id<sup>2</sup>**achpunimanfkip@wiraraja.ac.id<sup>3</sup>***Abstrak**


Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan semakin cepatnya arus globalisasi dalam dunia membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Dampak dari globalisasi dalam dunia pendidikan ditandai dengan dari perkembangan teknologi-teknologi baru. Video edukasi menjadi salah satu alternatif belajar siswa. Dengan menggunakan metode penelitian R & D (*Research and Development*) dengan tahapan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono (2014) yang terdiri dari 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai 7 tahapan hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji sebagai alternatif belajar (2) mengetahui respon siswa terhadap pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji sebagai alternatif belajar siswa sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Mendesain Karakter animasi Ali dan Aji serta beberapa animasi lainnya pada Aplikasi *Adobe illustrator* dan *pixellap* serta dalam pembuatan *editing* video menggunakan aplikasi *Aftereffect* dan *Voice Changer*. Instrument pada penelitian ini berupa instrument validasi produk, respon siswa dan observasi, adapun skala analisis data menggunakan skala *likert* dan *guttman*. Hasil penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli berupa angket skala *likert* dan respon siswa menggunakan angket skala *ghuttman*. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 98,44% dengan kategori layak. Hasil dari validasi ahli desain mendapatkan persentase sebanyak 86,54% dengan kategori layak. Respon siswa mendapatkan respon positif pada uji coba awal dengan skala besar yang dapat dilihat dari hasil rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut maka Video Edukasi Petualangan Ali dan Aji kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan sebagai alternatif belajar bagi guru dan siswa.

**Kata Kunci : Video, Petualangan Ali dan Aji**

**Abstract**

The progress of science and technology accompanied by the increasingly rapid flow of globalization in the world brings its own impact to the world of education. The impact of globalization in the world of education is marked by the development of new technologies. Educational videos are an alternative for student learning. By using the R & D (Research and Development) research method with the stages of the Borg and Gall model that has been modified by Sugiono (2014) which consists of 10 stages, but in this study only up to 7 s This study aims to: (1) describe the development of educational videos on Ali and Aji's adventures as an alternative learning (2) find out students' responses to the development of educational videos on Ali and Aji's adventures as an alternative learning for elementary school students. The subjects of this study were students of class IV. Designing the animated characters Ali and Aji as well as several other animations in the Adobe Illustrator and Pixellap applications and in making video editing using the Aftereffect and Voice Changer applications. Instruments in this study were product validation instruments, student responses and observations, while the data analysis scale used the Likert and Guttman scales. The results of this development research can be seen from the results of expert validation in the form of a Likert scale questionnaire and student responses using the Ghuttman scale questionnaire. The results of the material validation get a percentage of 98.44% in the proper category. The results of the design expert validation get a percentage of 86.54% in the feasible category. Student responses received positive responses in the initial large-scale trials which can be seen from the average results of 96% in the very good category. From these data, the Educational Video of Ali and Aji's Adventures for class IV elementary schools was declared suitable for use as teaching material. So it can be concluded that Ali and Aji's adventure educational video learning media can be declared feasible and suitable for use as an alternative learning for teachers and students.

**Keywords:** Video, Adventures of Ali and Aji

Received: 26-12-2022	Accepted:04-01-2023	Published: 09-02-2023
<p>©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah          Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah          Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia</p> <p><a href="https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7929">https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7929</a></p> 		

**PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan semakin cepatnya arus globalisasi dalam dunia membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Dampak dari globalisasi dalam dunia pendidikan ditandai dengan perkembangan teknologi-teknologi baru. Sesuai dengan pendapat Tondeur, et al dalam Lestari (2018) mengatakan teknologi digital bisa membantu guru supaya dapat menghasilkan materi pembelajaran serta memperkenalkan mereka untuk

menyelesaikan waktu bersama peserta didik, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana untuk mempermudah proses informasi) dan dipergunakan sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana pendukung bagi siswa). Bertepatan dengan perkembangannya zaman dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, sehingga diperlukannya perubahan dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan alat-alat yang berkaitan dengan teknologi digital dikalangan peserta didik akan semakin efisien dan bisa membantu dalam meningkatkan nilai dan mutu peserta didik terutama pada anak usia SD dari kemampuan literasi teknologi itu sendiri.

Serta media visualisasi yang dirancang menjadi sebuah media video pembelajaran termasuk dalam media yang mengacu pada pendidikan literasi teknologi sependapat dalam Dewi *et al.*, (2016) mengemukakan bahwa media video pembelajaran merupakan sebuah alat bantu berupa audio visual yang disukai banyak orang. Pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gunggung 1 peneliti menemukan bahwa di sekolah diantaranya dalam proses pembelajaran banyak guru yang masih menggunakan kegiatan pembelajaran secara tradisional yaitu dengan metode ceramah serta kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah yang mengakibatkan proses pembelajaran yang monoton dan membosankan siswa.

Hal tersebut berakibat kurangnya pemahaman pada konsep materi yang diajarkan, salah satunya pada pelajaran Ilmu Pengatahuan Alam materi siklus hidup hewan. Rendahnya kemampuan tingkat dalam berpikir siswa sulit untuk menghafal materi yang disampaikan oleh guru menjadi salah satu faktor permasalahan di kelas yang disebabkan pada umumnya masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan kurangnya dalam variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan permasalahan yang terjadi guru dituntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran efektif dengan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu upaya guru harus memfasilitasi media yang bisa digunakan saat daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan) agar tidak membosankan dalam proses pembelajaran dan media tersebut bisa dipelajari lagi di rumah.

Dewi & Yuliana (2018) media pembelajaran adalah media yang penerapannya menggabungkan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan lebih tinggi kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melakukan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbaru sesuai dengan perkembangan era globalisasi, sehingga dapat mengubah pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran modern. Contoh pembelajaran modern yaitu penerapan media pembelajaran video dapat diterapkan pada berbagai unsur mata pelajaran yang ada disekolah dasar, seperti halnya pembelajaran IPA.

Hal tersebut senada dengan pendapat Semara & Agung (2021) yang menyatakan media video dapat menjadi salah satu video yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran agar menumbuhkan minat belajar peserta didik. Serta akan terbantu dalam materi yang disampaikan oleh guru, selain itu media video tersebut bersifat edukatif karena tidak hanya memberikan hiburan melainkan menambah

pengatahuan baru kepada siswa dengan informasi yang lebih *up to date*. Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video edukasi sebagai media alternatif belajar siswa. Penggunaan tokoh Ali dan Aji diharapkan peserta didik dapat terhibur dengan bagian yang lucu dan menarik.

Ada beberapa penelitian yang relevan, berhubungan langsung dengan penelitian ini, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Dewi *et al.*, (2016) dengan judul dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III”. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan sekarang ialah pengembangan produk media pembelajaran berupa video edukasi dengan subjek siswa sekolah dasar. Perbedaan dari penelitian terdahulu pembuatan video dikembangkan berupa video dengan pemeran dalam video berupa boneka tangan muppet. sedangkan video edukasi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah pembuatan video yang dikembangkan berupa video berbasis kartun animasi. Perbedaan lainnya terletak pada isi materi yang ada disajikan dalam video edukasi tersebut. Kedua penelitian pengembangan oleh Johari *et al.*, (2016) yang berjudul “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Cimahi ”.Persamaan pada pengembangan dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama mengembangkan produk media video pembelajaran animasi. Sedangkan untuk perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu terletak pada subjek penelitian yaitu dilakukan pada siswa kelas X. Perbedaan lainnya terletak pada isi materi yang ada disajikan dalam video edukasi tersebut. sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Cimahi. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Semara & Agung, (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Persamaan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran animasi kartun. Sedangkan untuk perbedaannya oleh peneliti terdahulu terdapat pada pengembangan video animasi ini menggunakan model penelitian Addie yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation dan sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan menggunakan model Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahap.

Pada penelitian ini menggunakan media video animasi kartun yang unik serta menghibur untuk anak pada Usia SD juga terdapat pesan edukasi yang terkandung di dalamnya, petualangan Ali dan Aji dipilih sebagai media pembelajaran berbasis video edukasi disajikan untuk menghibur berupa tampilan animasi bergerak dan mengeluarkan suara yang akan memberikan minat belajar peserta didik dengan memberikan pengetahuan yang baru dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ali berumur 7 tahun anak yang bijak serta memiliki sifat bertoleransi yang baik dengan sesama temannya, dan berkeyakinan tinggi dalam agama islam, serta Aji berumur 8 tahun adalah seorang anak yang lincah, penakut dan pemalu beragama kristen isi dari

materi yang akan dipaparkan memuat materi pembelajarn IPA tentang metamorfosis pada hewan. Video ini sangat menghibur serta memberikan pengetahuan IPA yang begitu mudah untuk dipahami serta menampilkan yang berbeda dengan menunjukkan tempat keberagaman budaya sumenep. Penelitian dahulu bertujuan mengetahui kevalidan dari media, sedangkan pada penelitian ini ingin mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video edukasi petualangan Ali dan Aji dan juga mengetahui respon siswa kelas IV di SDN Gunggung 1 terhadap penelitian ini.

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development*. Model ini dikembangkan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Musaddat *et al.*, (2021) ada sepuluh langka dalam penelitian pengembangan, yakni: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pelaksanaan; (9) Revisi produk; (10) Pembuatan produk masal.

Namun, peneliti hanya menggunakannya sampai pada prosedur ke 7 yakni revisi produk karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini hanya untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan yang di lakukan pada penelitian ini. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk Pada penelitian ini uji coba dimulai dari desain produk kemudian di validasi pada 2 validator yaitu ahli desain media dan ahli materi. Setelah proses validasi, jika produk dinyatakan layak maka produk akan diujicobakan, namun jika produk belum dinyatakan layak maka produk akan di revisi sehingga produk dinyatakan layak. Subjek dari uji coba pada penelitian ini sebanyak 6 orang siswa kelas IV di SDN Gunggung 1; (7) Revisi produk. Pada tahap uji coba produk, ada beberapa tahapan yaitu: Pertama Desain uji coba pada penelitian ini uji coba dimulai dari desain produk kemudian di validasi pada dua validator yaitu ahli desain media dan ahli materi. Setelah proses validasi, jika produk dinyatakan layak maka produk akan diujicobakan, namun jika produk belum dinyatakan layak maka produk akan di revisi sehingga produk dinyatakan layak; Kedua Subjek uji coba penelitian ini memiliki subjek sebanyak 6 orang siswa kelas IV di SDN Gunggung I; Ketiga Tempat dan waktu penelitian tempat penelitian dilaksanakan di SDN Gunggung 1, Kecamatan Sumenep, Kab.Sumenep. penelitian dilaksanakan sejak bulan Maret hingga Juni 2022; Keempat Jenis data uji coba data yang didapatkan dari penelitian ini berupa data kuantitatif dan kulitatif; Kelima Instrumen pengumpulan data instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen ahli validasi untuk mengetahui kelayakan media yang terdiri dari validasi ahli materi dan desian media, instrumen respon siswa untuk

mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media video edukasi petualangan Ali dan Aji, dan instrumen dokumentasi untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran di kelas Keenam; Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, observasi dan dokumentasi; Ketujuh Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk menguraikan dan menelaah hasil dari pengumpulan data penelitian menjadi lebih sistematis dan terstruktur dengan baik. Hasil dari penelitian ini berupa validasi materi, validasi media, analisis respon siswa dan angket hasil observasi pada saat uji produk secara langsung. Teknik analisis data menggunakan skala likert dan juga skala Guttman.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN**

Pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video edukasi dengan 7 tahap penelitian yaitu:

### **Potensi dan Masalah**

Potensi yang ditemukan adalah kecenderungan siswa sekolah dasar khususnya kelas IV yang lebih menyukai pembelajaran yang lebih bervariasi atau penggunaan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran. Namun, pada proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga anak-anak akan cenderung bosan dan juga kesulitan dalam menerima pembelajaran, karena mereka belum bisa menerima hal yang bersifat abstrak. Maka, dengan adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti mengambil alternatif untuk Mengembangkan media video edukasi petualangan Ali dan Aji.

### **Pengumpulan Data**

Tahap kedua pada penelitian ini adalah pengumpulan data. Pada tahap ini data yang dikumpulkan dari beberapa literatur yaitu jurnal-jurnal yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran video edukasi.

### **Desain Produk.**

Tahap desain produk dilakukan untuk menyesuaikan dengan KI,KD dan Indikator serta kebutuhan siswa dalam kelas khususnya pada materi Siklus hidup hewan kelas IV. Tahapan pada desain produk terdiri dari tahap pra produksi yaitu penyusunan materi lalu desain awal mendesain karakter animasi Ali dan Aji serta beberapa animasi lainnya pada Aplikasi *Adobe illustrator* dan *pixellap*, Mendesain animasi materi siklus daur hidup hewan, Pembuatan *shooting script*, Mendesain dan mengonsep *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai rencana awal dalam pembuatan video edukasi petualangan Ali dan Aji. Mendesain video *opening* animasi video petualangan Ali dan Aji. Tahap Produksi Video meliputi penentuan tim produksi, rapat tim produksi dilanjutkan tahap pasca produksi meliputi *editing* (penggabungan dan pemilihan gambar) dan *mixing* (Pengisian suara).

### Validasi Desain

Pada tahap penilaian ini akan melibatkan dua ahli yaitu ahli materi dan juga ahli desain. Hasil dari validasi pada pengembangan media video edukasi petualangan Ali dan Aji yaitu pada validasi materi mencapai 98% dengan keterangan sangat baik dan pada validasi media mencapai 86,54% dengan keterangan sangat baik.

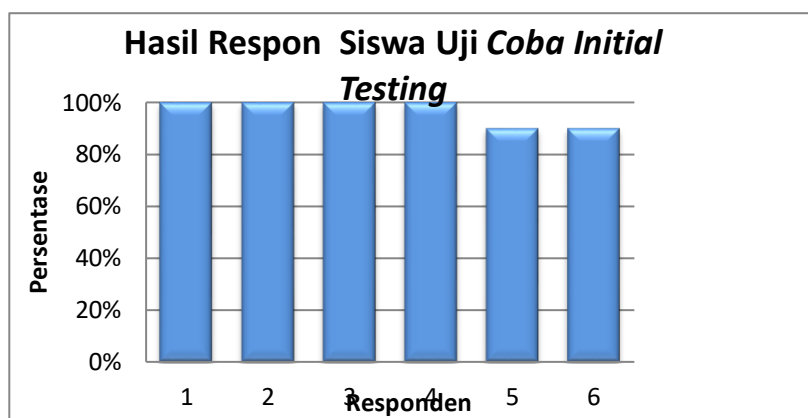
### Revisi Desain

Revisi desain dilakukan sesuai hasil validasi baik dari ahli materi dan ahli desain media. Revisi tersebut sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain media dan juga materi terhadap media yang dikembangkan.

### Uji Coba Produk

Uji coba produk pengembangan media video edukasi petualangan Ali dan Aji pada materi siklus hidup hewan kelas IV dilakukan terbatas sebanyak 6 orang siswa di SDN Gungung I. Uji coba produk dilakukan dengan mempraktekkan penggunaan media video edukasi petualangan Ali dan Aji di kelas. Berikut hasil uji coba produk yang dilakukan di SDN Gungung I dengan 6 subjek penelitian.

**Gambar 1.** Persentase Hasil Respon Siswa

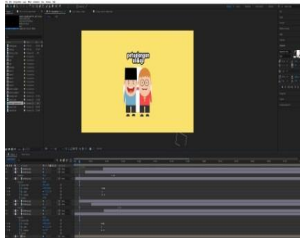
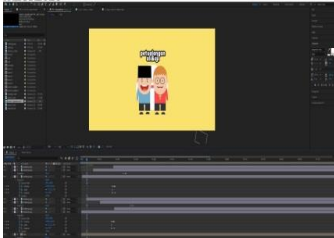

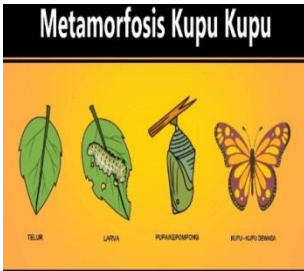

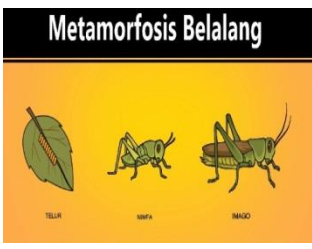




### Revisi Produk

Tahap ketujuh adalah revisi produk. Tahap ini dilakukan apabila setelah uji coba produk ada beberapa hal yang harus direvisi untuk memaksimalkan pengembangan media. Namun hasil dari respon siswa sangat baik dibuktikan dengan hasil analisis respon siswa mencapai 96% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Revisi yang dilakukan hanya mengubah Alangkah baiknya intonasi suara pada video lebih jelas agar sangat mudah dipahami jelas untuk di dengar serta Revisi Mengubah animasi kota berubah menjadi bangunan sumenep.



Tabel 1 Hasil Revisi Saran Perbaikan

No	Saran perbaikan	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Mengubah suara pada video edukasi petualangan Ali dan Aji agar lebih jelas dipahami		
2	Menambahkan keterangan tulisan dibawah kecil di bagian materi video edukasi		
			
3	Revisi Mengubah animasi kota berubah menjadi bangunan sumenep		

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video edukasi petualangan Ali dan Aji pada materi siklus hidup hewan kelas IV SDN Gunggung I. Pengembangan tersebut bertujuan sebagai alternatif belajar siswa khususnya pada siswa sekolah dasar. Pemilihan video edukasi sebagai penelitian pengembangan ini menjadi salah satu strategi yang dapat dipilih oleh guru

pada saat proses pembelajaran daring maupun luring.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video edukasi pada materi siklus hidup hewan kelas IV SDN Gunggung I dan juga bagaimana respon dari siswa terhadap pengembangan ini.

Prosedur pengembangan media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji ini menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, (2014) yang terdiri dari 10 tahapan. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi sampai 7 tahapan. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya tujuan dari penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap media pengembangan Video Edukasi Petualangan Ali dan Aji.

Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan ini yaitu dilakukan dengan mencari potensi dan masalah yang ada dilapangan. Setelah dilakukan observasi awal baru peneliti mengumpulkan beberapa data-data yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ditemukan hingga menemukan solusi permasalahan yang ada sesuai kebutuhan siswa.

Pada tahap desain produk video edukasi tersebut terdiri dari tiga pokok yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pertama yaitu pra produksi menghasilkan penentuan materi, desain karakter dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe illustrator*, *pixellap* serta editing video menggunakan *aftereffect* dan *Voice Changer*, pembuatan *shooting script* atau naskah video, *storyboard* dan *video opening*. Tahap kedua produksi, tahap ini menghasilkan penentuan tim produksi, rapat tim,. Sedangkan untuk tahap pasca produksi meliputi *editing* (penggabungan dan pemilihan gambar) dan *mixing* (pengisian suara narator). Setelah desain produk berhasil diciptakan maka produk akan divalidasi oleh tim ahli. Tim ahli pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua yaitu ahli media dan ahli materi.

Hasil penilaian validasi produk dikategorikan sangat layak dengan memperoleh persentase sebesar 86,54% untuk penilaian desain media dan 98% untuk penilaian materi. Hasil validasi menjadi sebuah acuan bagi peneliti untuk melakukan revisi produk. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun saran yang terdapat pada hasil validasi seperti menambahkan tulisan dibagian slide materi dengan ukuran tulisan kecil pada video edukasi dan memperjelas suara narator. Hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menambahkan keterangan tulisan pada bagian *slide* materi dibawah video serta memperbaiki suara narator pada video.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk. uji coba produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan kepada 6 siswa kelas IV sekolah dasar tepatnya di desa Gunggung, Kecamatan Kota, Kabupaten Sumenep. Uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan respon langsung dari siswa mengenai media pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji. Pada tahap ini siswa akan melakukan penilaian terhadap video edukasi yang mereka lihat.

**Tabel 2** Data Hasil Kuisisioner Respon Siswa

<b>Responden</b>	<b>Jumlah skor yang diperoleh siswa</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
<b>1.</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>2.</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>3.</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>4.</b>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>5.</b>	<b>90</b>	<b>900%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>6.</b>	<b>90</b>	<b>900%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>Total</b>		<b>580%</b>	<b>Sangat baik</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>96%</b>	

Hasil penilaian ini berupa pengisian lembar kuisisioner yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil persentase penilaian respon siswa diperoleh sebesar 96% dengan katagori sangat baik. hal ini dapat menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembaangkan mendapatkan respon yang sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat dari antusias siswa pada saat video edukasi petualangan Ali dan Aji tersebut diputar. Selain itu siswa juga mampu menyelesaikan lembaran soal dan mendemosntrasikan kembali hasil jawaban yang mereka dapatkan setelah menonton video tersebut. Hasil penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli berupa angket skala *likert* dan respon siswa menggunakan angket skala *ghuttman*. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 98,44% dengan kategori layak. Hasil dari validasi ahli desain mendapatkan persentase sebanyak 86,54% dengan kategori layak. Respon siswa mendapatkan respon positif pada uji coba awal dengan skala besar yang dapat dilihat dari hasil rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut maka Video Edukais Petualangan Ali dan Aji kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan sebagai alternatif belajar bagi guru dan siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji telah melewati beberapa tahap yaitu: a) menganalisis potensi dan masalah. Potensi yang ada yaitu kecenderungan siswa sekolah dasar khususnya di kelas IV terhadap pada pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran guna mempermudah siswa memahami pembelajaran namun pada proses pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga siswa menjadi lebih cepat bosan dan kurang antusias dalam menerima pembelajaran b) mengumpulkan data. Hasil dari pengumpulan data pada penelitian berupa informasi yang berkaitan dengan rencana pengembangan dan beberapa literatur yang sesuai dengan pengembangan c)

mendesain produk. Tahap desain produk dibuat dengan menyesuaikan Kompetensi dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), Indikator, tujuan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 sedangkan aplikasi yang digunakan untuk membuat tokoh krakter digital antara lain *Adobe illustrator*, *pixellap* serta editing video menggunakan *aftereffect* dan *Voice Changer*. d) validasi produk. Video pada *scane* 4 yang berdurasi 04:14-05:28 direvisi sesuai hasil dari validator dengan mengubah suara agar lebih jelas dan mudah dipahami serta pada bagian *scane* 5 yang berdurasi 05:29-06:15 direvisi dengan menambahkan tulisan (Keterangan untuk materi pembelajaran) e) revisi desain. Berdasarkan hasil revisi desain yang didapatkan dari validator keduanya dapat dikategorikan pada sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 86,54% untuk desain media dan 98% untuk materi. Hal ini menunjukkan video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. f) uji coba produk. Uji coba produk pada penelitian pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji tersebut dilakukan kelompok terbatas atau *initial testing* sebanyak 6 orang siswa kelas IV sekolah dasar g) revisi produk. Pada tahap revisi produk ini peneliti tidak lagi melakukan revisi produk lagi disebabkan hasil dari respon siswa pada produk yang dikembangkan menunjukkan respon yang sangat baik. Hasil penilaian respon siswa terhadap pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dikategorikan sangat baik. hal ini dapat dibuktikan dari persentase penilaian keseluruhan respon siswa sebesar 96%. Sehingga pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji ini sangar layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Nilai yang didapatkan peneliti melalui angket 10 pertanyaan untuk diberikan kepada siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

- (N. K. R. Dewi et al., 2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5(2): 1–10. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7630/5202>.
- (T. K. Dewi & Yuliana, 2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- (Johari et al., 2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1): 8.
- (Lestari, 2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2): 94–100.
- (Musaddat et al., 2021). Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Sebagai Bahan Literasi Bahasa Berbasis Kelas serta Pengaruhnya terhadap Karakter Sosial dan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3): 312–328.
- (Semara & Agung, 2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1): 99.
- (Sutrisno, Tri, 2017). Merekonstruksi Kurikulum Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar. Prodi PGSD Universitas Wiraraja. Vol 1 No. 1 <https://doi.org/10.24929/alpen.v1i1.6>

# PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PETUALANGAN ALI DAN AJI SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

*by* Tita Tanjung Sari, S.pd., M.pd.

---

**Submission date:** 16-Jan-2024 03:14PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2271789233

**File name:** tITA\_8.pdf (980.68K)

**Word count:** 4395

**Character count:** 26740



## **PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PETUALANGAN ALI DAN AJI SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**SITI NUR AISAH<sup>1</sup>, TITA TANJUNG SARI<sup>2</sup>, ACH. PUNIMAN<sup>3</sup>**

Universitas Wiraraja<sup>1,2,3</sup>

[aisyahap907184@gmail.com](mailto:aisyahap907184@gmail.com)<sup>1</sup>, [titatanjungfkip@wiraraja.ac.id](mailto:titatanjungfkip@wiraraja.ac.id)<sup>2</sup>

[achpunimanfkip@wiraraja.ac.id](mailto:achpunimanfkip@wiraraja.ac.id)<sup>3</sup>

### **Abstrak**


Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan semakin cepatnya arus globalisasi dalam dunia membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Dampak dari globalisasi dalam dunia pendidikan ditandai dengan dari perkembangan teknologi-teknologi baru. Video edukasi menjadi salah satu alternatif belajar siswa. Dengan menggunakan metode penelitian R & D (*Research and Development*) dengan tahapan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiono (2014) yang terdiri dari 10 tahapan, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai 7 tahapan hal ini sebabkan karena keterbatasan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji sebagai alternatif belajar (2) mengetahui respon siswa terhadap pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji sebagai alternatif belajar siswa sekolah dasar. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV. Mendesain Karakter animasi Ali dan Aji serta beberapa animasi lainnya pada Aplikasi *Adobe illustrator* dan *pixellap* serta dalam pembuatan *editing* video menggunakan aplikasi *Aftereffect* dan *Voice Changer*. Instrument pada penelitian berupa instrument validasi produk, respon siswa dan observasi, adapun skala analisis data menggunakan skala *likert* dan *guttman*. Hasil penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli berupa angket skala *likert* dan respon siswa menggunakan angket skala *ghuttman*. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 98,44% dengan kategori layak. Hasil dari validasi ahli desain mendapatkan persentase sebanyak 86,54% dengan kategori layak. Respon siswa mendapatkan respon positif pada uji coba awal dengan skala besar yang dapat dilihat dari hasil rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut maka Video Edukasi Petualangan Ali dan Aji kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan sebagai alternatif belajar bagi guru dan siswa.

**Kata Kunci : Video, Petualangan Ali dan Aji**

**Abstract**

The progress of science and technology accompanied by increasingly rapid flow of globalization in the world brings its own impact to the world of education. The impact of globalization in the world of education is marked by the development of new technologies. Educational videos are an alternative for student learning. By using the R & D (Research and Development) research method with the stages of the Borg and Gall model that has been modified by Sugiono (2014) which consists of 10 stages, but in this study only up to 7 stages. This study aims to: (1) describe the development of educational videos on Ali and Aji's adventures as an alternative learning (2) find out students' responses to the development of educational videos on Ali and Aji's adventures as an alternative learning for elementary school students. The subjects of this study were students of class IV. Designing the animated characters Ali and Aji as well as several other animations in the Adobe Illustrator and Pixellap applications and in making video editing using the Aftereffect and Voice Changer applications. Instruments in this study were product validation instruments, student responses and observations, while the data analysis scale used the Likert and Guttman scales. The results of this development research can be seen from the results of expert validation in the form of a Likert scale questionnaire and student responses using the Guttman scale questionnaire. The result of the material validation get a percentage of 98.44% in the proper category. The results of the design expert validation get a percentage of 86.54% in the feasible category. Student responses received positive responses in the initial large-scale trials which can be seen from the average results of 96% in the very good category. From these data, the educational Video of Ali and Aji's Adventures for class IV elementary schools was declared suitable for use as teaching material. So it can be concluded that Ali and Aji's adventure educational video learning media can be declared feasible and suitable for use as an alternative learning for teachers and students.

**Keywords:** Video, Adventures of Ali and Aji

Received: 26-12-2022	Accepted: 04-01-2023	Published: 09-02-2023
©Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia  <a href="https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7929">https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i2.7929</a>		
		

**PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan semakin cepatnya arus globalisasi dalam dunia membawa dampak tersendiri bagi dunia pendidikan. Dampak dari globalisasi dalam dunia pendidikan ditandai dengan perkembangan teknologi-teknologi baru. Sesuai dengan pendapat Tondeur, et al dalam Lestari (2018) mengatakan teknologi digital bisa membantu guru supaya dapat menghasilkan materi pembelajaran serta memperkenalkan mereka untuk



menyelesaikan waktu bersama peserta didik, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana untuk mempermudah proses informasi) dan dipergunakan sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana pendukung bagi siswa). Bertepatan dengan perkembangannya zaman dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat pesat, sehingga diperlukannya perubahan dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan alat-alat yang berkaitan dengan teknologi digital dikalangan peserta didik akan semakin efisien dan bisa membantu dalam meningkatkan nilai dan mutu peserta didik terutama pada anak usia SD dari kemampuan literasi teknologi itu sendiri.

Serta media visualisasi yang dirancang menjadi sebuah media video pembelajaran termasuk dalam media yang mengacu pada pendidikan literasi teknologi sependapat dalam Dewi *et al.*, (2016) mengemukakan bahwa media video pembelajaran merupakan sebuah alat bantu berupa audio visual yang disukai banyak orang. Pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Gunggung 1 peneliti menemukan bahwa di sekolah diantaranya dalam proses pembelajaran banyak guru yang masih menggunakan kegiatan pembelajaran secara tradisional yaitu dengan metode ceramah serta kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah yang mengakibatkan proses pembelajaran yang monoton dan membosankan siswa.

Hal tersebut berakibat kurangnya pemahaman pada konsep materi yang diajarkan, salah satunya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi siklus hidup hewan. Rendahnya kemampuan tingkat dalam berpikir siswa sulit untuk menghafal materi yang disampaikan oleh guru menjadi salah satu faktor permasalahan di kelas yang disebabkan pada umumnya masih menggunakan bahan ajar berupa buku teks dan kurangnya dalam variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dengan permasalahan yang terjadi guru dituntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran efektif dengan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu upaya guru harus memfasilitasi media yang bisa digunakan saat daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan) agar tidak membosankan dalam proses pembelajaran dan media tersebut bisa dipelajari lagi di rumah.

Dewi & Yuliana (2018) media pembelajaran adalah media yang penerapannya menggabungkan dengan tujuan dan isi pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan lebih tinggi kualitas proses kegiatan belajar mengajar. Meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melakukan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbaru sesuai dengan perkembangan era globalisasi, sehingga dapat mengubah pembelajaran tradisional menjadi pembelajaran modern. Contoh pembelajaran modern yaitu penerapan media pembelajaran video dapat diterapkan pada berbagai unsur mata pelajaran yang ada disekolah dasar, seperti halnya pembelajaran IPA.

Hal tersebut senada dengan pendapat Semara & Agung (2021) yang menyatakan media video dapat menjadi salah satu video yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran agar menumbuhkan minat belajar peserta didik. Serta akan terbantu dalam materi yang disampaikan oleh guru, selain itu media video tersebut bersifat edukatif karena tidak hanya memberikan hiburan melainkan menambah

pengatahuan be<sup>40</sup> kepada siswa dengan informasi yang lebih *up to date*. Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video edukasi sebagai media alternatif belajar siswa. Penggunaan tokoh Ali dan Aji diharapkan peserta didik dapat terhibur dengan bagian yang lucu<sup>21</sup> dan menarik.

Ada beberapa penelitian yang relevan, berhubungan langsung dengan penelitian ini, yaitu pertama penelitian yang dilakukan oleh Dewi *et al.*, (2016) dengan judul dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III”. Persamaan pada penelitian yang akan dilakukan sekarang ialah pengembangan produk media pembelajaran berupa video edukasi dengan subjek siswa sekolah dasar. Perbedaan dari penelitian terdahulu pembuatan video dikembangkan berupa video dengan pemeran dalam video berupa boneka tangan muppet. sedangkan video edukasi yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah pembuatan video yang dikembangkan berupa video berbasis kartun animasi. Perbedaan lainnya terletak pada isi materi yang ada disajikan dalam video edukasi tersebut. Kedua penelitian pengembangan oleh Johari *et al.*, (2016) yang berjudul “P<sup>18</sup>erapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Cimahi”. Persamaan pada pengembangan dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama mengembangkan produk media video pembelajaran animasi. Sedangkan untuk perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yaitu terletak pada subjek penelitian yaitu dilakukan pada siswa kelas X. Perbedaan lainnya terletak pada isi ma<sup>48</sup>teri yang ada disajikan dalam video edukasi tersebut. <sup>2</sup>bagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 1 Cimahi. Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Semara & Agung, (2021) de<sup>34</sup>n judul penelitian “Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Persamaan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan sebuah produk berupa video pembelajaran a<sup>12</sup>ni<sup>48</sup>asi kartun. Sedangkan untuk perbedaannya oleh peneliti terdahulu terdapat pada pengembangan video animasi ini menggunakan model penelitian Addie yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation dan sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan menggunakan model Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahap.

Pada penelitian ini menggunakan media video animasi kartun yang unik serta menghibur untuk anak pada Usia SD juga terdapat pesan edukasi yang terkandung di dalamnya, petualangan Ali dan Aji dipilih sebagai media pembelajaran berbasis video edukasi disajikan untuk menghibur berupa tampilan animasi bergerak dan mengeluarkan suara yang akan memberikan minat belajar peserta didik dengan memberikan pengetahuan yang baru dan mudah dipahami oleh peserta didik. Ali berumur 7 tahun anak yang bijak serta memiliki sifat bertoleransi yang baik dengan sesama temannya, dan berkeyakinan tinggi dalam agama islam, serta Aji berumur 8 tahun adalah seorang anak yang lincah, penakut dan pemalu beragama kristen isi dari

materi yang akan dipaparkan memuat materi pembelajarn IPA tentang metamorfosis pada hewan. Video ini sangat menghibur serta memberikan pengetahuan IPA yang begitu mudah untuk dipahami serta menampilkan yang berbeda dengan menunjukkan tempat keberagaman budaya sumenep. Penelitian dahulu bertujuan mengetahui kevalidan dari media, sedangkan pada penelitian ini ingin mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video edukasi petualangan Ali dan Aji dan juga mengetahui respon siswa kelas IV di SDN Gunggung 1 terhadap penelitian ini.

## METODE PENELITIAN

Model pengembangan media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development*. Model ini dikembangkan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Musaddat *et al.*, (2021) ada sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan, yakni: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pelaksanaan; (9) Revisi produk; (10) Pembuatan produk masal.

Namun, peneliti hanya menggunakannya sampai pada prosedur ke 7 yakni revisi produk karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini hanya untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan yang di lakukan pada penelitian ini. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk Pada penelitian ini uji coba dimulai dari desain produk kemudian di validasi pada 2 validator yaitu ahli desain media dan ahli materi. Setelah proses validasi, jika produk dinyatakan layak maka produk akan diujicobakan, namun jika produk belum dinyatakan layak maka produk akan di revisi sehingga produk dinyatakan layak. Subjek dari uji coba pada penelitian ini sebanyak 6 orang siswa kelas IV di SDN Gunggung 1. (7) Revisi produk. Pada tahap uji coba produk, ada beberapa tahapan yaitu: Pertama Desain uji coba pada penelitian ini uji coba dimulai dari desain produk kemudian di validasi pada dua validator yaitu ahli desain media dan ahli materi. Setelah proses validasi, jika produk dinyatakan layak maka produk akan diujicobakan, namun jika produk belum dinyatakan layak maka produk akan di revisi sehingga produk dinyatakan layak; Kedua Subjek uji coba penelitian memiliki subjek sebanyak 6 orang siswa kelas IV di SDN Gunggung 1; Ketiga Tempat dan waktu penelitian tempat penelitian dilaksanakan di SDN Gunggung 1, Kecamatan Sumenep, Kab.Sumenep. penelitian dilaksanakan sejak bulan Maret hingga Juni 2022; Keempat Jenis data uji coba data yang didapatkan dari penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif; Kelima Instrumen pengumpulan data instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen ahli validasi untuk mengetahui kevalidan media yang terdiri dari validasi ahli materi dan desain media, instrumen respon siswa untuk

mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media video edukasi petualangan Ali dan Aji, dan instrumen dokumentasi untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran di kelas Keenam; Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, observasi dan dokumentasi; Ketujuh Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji dan menelaah hasil dari pengumpulan data penelitian menjadi lebih sistematis dan terstruktur dengan baik. Hasil dari penelitian ini berupa validasi materi, validasi media, analisis respon siswa dan angket hasil observasi pada saat uji produk secara langsung. Teknik analisis data menggunakan skala likert dan juga skala Guttman.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

Pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran video edukasi dengan 7 tahap penelitian yaitu:

### Potensi dan Masalah

Potensi yang ditemukan adalah kecenderungan siswa sekolah dasar khususnya kelas IV yang lebih menyukai pembelajaran yang lebih bervariasi atau penggunaan pedukung pembelajaran seperti media pembelajaran. Namun, pada proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga anak-anak akan cenderung bosan dan juga kesulitan dalam menerima pembelajaran, karena mereka belum bisa menerima hal yang bersifat abstrak. Maka, dengan adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti mengambil alternatif untuk Mengembangkan media video edukasi petualangan Ali dan Aji.

### Pengumpulan Data

Tahap kedua pada penelitian ini adalah pengumpulan data. Pada tahap ini data yang dikumpulkan dari beberapa literatur yaitu jurnal-jurnal yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran video edukasi.

### Desain Produk.

Tahap desain produk dilakukan untuk menyesuaikan dengan KI,KD dan Indikator serta kebutuhan siswa dalam kelas khususnya pada materi Siklus hidup hewan kelas IV. Tahapan pada desain produk terdiri dari tahap pra produksi yaitu penyusunan materi lalu desain awal mendesain karakter animasi Ali dan Aji serta beberapa animasi lainnya pada Aplikasi *Adobe illustrator* dan *pixellap*, Mendesain animasi materi siklus daur hidup hewan, Pembuatan *shooting script*, Mendesain dan mengonsep *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan sebagai rencana awal dalam pembuatan video edukasi petualangan Ali dan Aji. Mendesain video *opening* animasi video petualangan Ali dan Aji. Tahap Produksi Video meliputi penentuan tim produksi, rapat tim produksi dilanjutkan tahap pasca produksi meliputi *editing* (penggabungan dan pemilihan gambar) dan *mixing* (Pengisian suara).

### Validasi Desain

Pada tahap penilaian ini akan melibatkan dua ahli yaitu ahli materi dan juga ahli desain. Hasil dari validasi pada pengembangan media video edukasi petualangan Ali dan Aji yaitu pada validasi materi mencapai 98% dengan keterangan sangat baik dan pada validasi media mencapai 86,54% dengan keterangan sangat baik.

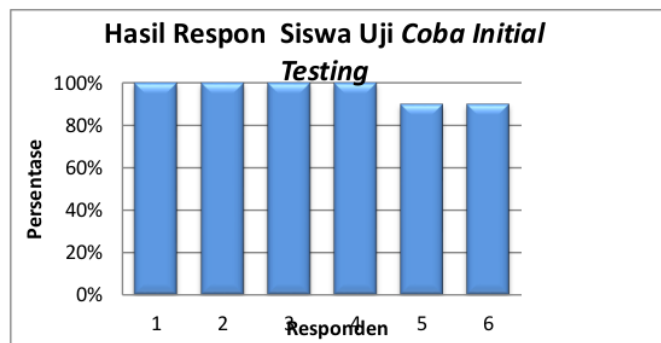
### Revisi Desain

Revisi desain dilakukan sesuai hasil validasi baik dari ahli materi dan ahli desain media. Revisi tersebut sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain media dan juga materi terhadap media yang dikembangkan.

### Uji Coba Produk

Uji coba produk pengembangan media video edukasi petualangan Ali dan Aji pada materi siklus hidup hewan kelas IV dilakukan terbatas sebanyak 6 orang siswa di SDN Gunggung I. Uji coba produk dilakukan dengan mempraktekkan penggunaan media video edukasi petualangan Ali dan Aji di kelas. Berikut hasil uji coba produk yang dilakukan di SDN Gunggung I dengan 6 subjek penelitian.

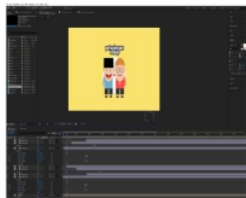
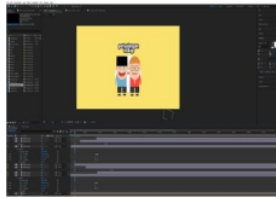



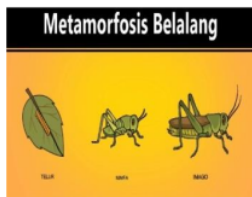

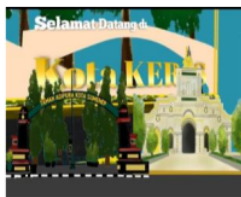
**Gambar 1.** Persentase Hasil Respon Siswa



### Revisi Produk

Tahap ketujuh adalah revisi produk. Tahap ini dilakukan apabila setelah uji coba produk ada beberapa hal yang harus direvisi untuk memaksimalkan pengembangan media. Namun hasil dari respon siswa sangat baik dibuktikan dengan hasil analisis respon siswa mencapai 96% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Revisi yang dilakukan hanya mengubah Alangkah baiknya intonasi suara pada video lebih jelas agar sangat mudah dipahami jelas untuk di dengar serta Revisi Mengubah animasi kota berubah menjadi bangunan sumenep.

Tabel 1 Hasil Revisi Saran Perbaikan

No	Saran perbaikan	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
1	Mengubah suara pada video edukasi petualangan Ali dan Aji agar lebih jelas dipahami		
2	Menambahkan keterangan tulisan dibawah kecil di bagian materi video edukasi		
			
3	Revisi Mengubah animasi kota berubah menjadi bangunan sumenep		

### Pembahasan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video edukasi petualangan Ali dan Aji pada materi siklus hidup hewan kelas IV SDN Gunggung I. Pengembangan tersebut bertujuan sebagai alternatif belajar siswa khususnya pada siswa sekolah dasar. Pemilihan video edukasi sebagai penelitian pengembangan ini menjadi salah satu strategi yang dapat dipilih oleh guru

pada saat proses pembelajaran daring maupun luring.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media video edukasi pada materi siklus hidup hewan kelas IV SDN Gunggung I dan juga bagaimana respon dari siswa terhadap pengembangan ini.

Prosedur pengembangan media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji ini menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, (2014) yang terdiri dari 10 tahapan. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi sampai 7 tahapan. Alasan peneliti membatasi hanya sampai tujuh tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya tujuan dari penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap media pengembangan Video Edukasi Petualangan Ali dan Aji.

Tahapan pertama dalam penelitian pengembangan ini yaitu dilakukan dengan mencari potensi dan masalah yang ada dilapangan. Setelah dilakukan observasi awal baru peneliti mengumpulkan beberapa data-data yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ditemukan hingga menemukan solusi permasalahan yang ada sesuai kebutuhan siswa.

Pada tahap desain produk video edukasi tersebut terdiri dari tiga pokok yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pertama yaitu pra produksi menghasilkan penentuan materi, desain karakter dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe illustrator*, *pixellap* serta editing video menggunakan *aftereffect* dan *Voice Changer*, pembuatan *shooting script* atau naskah video, *storyboard* dan *video opening*. Tahap kedua produksi, tahap ini menghasilkan penentuan tim produksi, rapat tim,. Sedangkan untuk tahap pasca produksi meliputi *editing* (penggabungan dan pemilihan gambar) dan *mixing* (pengisian suara narator). Setelah desain produk berhasil diciptakan maka produk akan divalidasi oleh tim ahli. Tim ahli pada penelitian pengembangan ini dibagi menjadi dua yaitu ahli media dan ahli materi.

Hasil penilaian validasi produk dikategorikan sangat layak dengan memperoleh persentase sebesar 86,54% untuk penilaian desain media dan 98% untuk penilaian materi. Hasil validasi menjadi sebuah tujuan bagi peneliti untuk melakukan revisi produk. Revisi produk bertujuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun saran yang terdapat pada hasil validasi seperti menambahkan tulisan dibagian slide materi dengan ukuran tulisan kecil pada video edukasi dan memperjelas suara narator. Hasil revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menambahkan keterangan tulisan pada bagian slide materi dibawah video serta memperbaiki suara narator pada video.

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba produk. uji coba produk pada penelitian pengembangan ini dilakukan kepada 6 siswa kelas IV sekolah dasar tepatnya di desa Gunggung, Kecamatan Kota, Kabupaten Sumenep. Uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan respon langsung dari siswa mengenai media pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji. Pada tahap ini siswa akan melakukan penilaian terhadap video edukasi yang mereka lihat.

Tabel 2 Data Hasil Kuisisioner Respon Siswa

Responden	Jumlah skor yang diperoleh siswa	Persentase (%)	Kategori
1.	10	100%	Sangat baik
2.	10	100%	Sangat baik
3.	10	100%	Sangat baik
4.	10	100%	Sangat baik
5.	90	900%	Sangat baik
6.	90	900%	Sangat baik
Total		580%	Sangat baik
Rata-rata		96%	

Hasil penilaian ini berupa pengisian lembar kuisisioner yang telah disediakan oleh peneliti. Adapun hasil persentase penilaian respon siswa diperoleh sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat dari antusias siswa pada saat video edukasi petualangan Ali dan Aji tersebut diputar. Selain itu siswa juga mampu menyelesaikan lembaran soal dan mendemonstrasikan kembali hasil jawaban yang mereka dapatkan setelah menonton video tersebut. Hasil penelitian pengembangan ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli berupa angket skala *likert* dan respon siswa menggunakan angket skala *ghuttman*. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 98,44% dengan kategori layak. Hasil dari validasi ahli desain mendapatkan persentase sebanyak 86,54% dengan kategori layak. Respon siswa mendapatkan respon positif pada uji coba awal dengan skala besar yang dapat dilihat dari hasil rata-rata sebesar 96% dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut maka Video Edukasi Petualangan Ali dan Aji kelas IV sekolah dasar dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dinyatakan layak dan sesuai untuk digunakan sebagai alternatif belajar bagi guru dan siswa.

## 9 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji telah melewati beberapa tahap yaitu: a) menganalisis potensi dan masalah. Potensi yang ada yaitu kecenderungan siswa sekolah dasar khususnya di kelas IV terhadap pada pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran guna mempermudah siswa memahami pembelajaran namun pada proses pembelajaran yang dilakukan tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga siswa menjadi lebih cepat bosan dan kurang antusias dalam menerima pembelajaran b) mengumpulkan data. Hasil dari pengumpulan data pada penelitian berupa informasi yang berkaitan dengan rencana pengembangan dan beberapa literatur yang sesuai dengan pengembangan c)



mendesain produk. Tahap desain produk dibuat dengan menyesuaikan Kompetensi dasar (KD), Kompetensi Inti (KI), Indikator, tujuan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 sedangkan aplikasi yang digunakan untuk membuat tokoh krakter digital antara lain *Adobe illustrator, pixellap* serta editing video menggunakan *aftereffect* dan *Voice Changer*. d) validasi produk. Video pada *scane* 4 yang berdurasi 04:14-05:28 direvisi sesuai hasil dari validator dengan mengubah suara agar lebih jelas dan mudah dipahami serta pada bagian *scane* 5 yang berdurasi 05:29-06:15 direvisi dengan menambahkan tulisan (Keterangan untuk materi pembelajaran) e) revisi desain. Berdasarkan hasil revisi desain yang didapatkan dari validator keduanya dapat dikategorikan pada sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 86,54% untuk desain media dan 98% untuk materi. Hal ini menunjukkan video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. f) uji coba produk. Uji coba produk pada penelitian pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji tersebut dilakukan kelompok terbatas atau *initial testing* sebanyak 6 orang siswa kelas IV sekolah dasar g) revisi produk. Pada tahap revisi produk ini peneliti tidak lagi melakukan revisi produk lagi disebabkan hasil dari respon siswa pada produk yang dikembangkan menunjukkan respon yang sangat baik. Hasil penilaian respon siswa terhadap pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji dapat dikategorikan sangat baik. hal ini dapat dibuktikan dari persentase penilaian keseluruhan respon siswa sebesar 96%. Sehingga pengembangan video edukasi petualangan Ali dan Aji ini sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Nilai yang didapatkan peneliti melalui angket 10 pertanyaan untuk diberikan kepada siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- (N. K. R. Dewi et al., 2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 5(2): 1–10. Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7630/5202>.
- (T. K. Dewi & Yuliana, 2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- (Johari et al., 2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1): 8.
- (Lestari, 2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2): 94–100.
- (Musaddat et al., 2021). Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berkearifan Lokal Sebagai Bahan Literasi Bahasa Berbasis Kelas serta Pengaruhnya terhadap Karakter Sosial dan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3): 312–328.
- (Semara & Agung, 2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1): 99.
- (Sutrisno, Tri, 2017). Merekonstruksi Kurikulum Berbasis Karakter di Sekolah Dasar. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar. Prodi PGSD Universitas Wiraraja. Vol 1 No. 1 <https://doi.org/10.24929/alpen.v1i1.6>

# PENGEMBANGAN VIDEO EDUKASI PETUALANGAN ALI DAN AJI SEBAGAI ALTERNATIF BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

## ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://jbasic.org">jbasic.org</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://pta.trunojoyo.ac.id">pta.trunojoyo.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.syekhnurjati.ac.id">repository.syekhnurjati.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id">e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id</a> Internet Source	<1%
9	<a href="http://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id">jurnal-lp2m.umnaw.ac.id</a> Internet Source	<1%

10	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="https://mulok.library.um.ac.id">mulok.library.um.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="https://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
13	Mahrawi Mahrawi, Usman Usman, Anggita Rizki Setiani. "PENGEMBANGAN E-MODUL BIOLOGI SEBAGAI BAHAN AJAR PADA MATERI SEL", JUTECH : Journal Education and Technology, 2022 Publication	<1 %
14	Ainun Fitriani, Ewan Irawan. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika SMP dengan Pendekatan Brain Based Learning Berorientasi Pada Kemampuan Koneksi Matematis", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2020 Publication	<1 %
15	<a href="https://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="https://repository.ub.ac.id">repository.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="https://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="https://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %

19	<a href="http://e-theses.iaincurup.ac.id">e-theses.iaincurup.ac.id</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="http://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://sinta.unud.ac.id">sinta.unud.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	Abdi Susanto. "Pemanfaatan ICT (Informations and Communication Technologies) dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam, 2017 Publication	<1 %
23	<a href="http://primary.ejournal.unri.ac.id">primary.ejournal.unri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	Submitted to UPN Veteran Jawa Timur Student Paper	<1 %
25	<a href="http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id">ejournal.iain-tulungagung.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://fkip-unram.ac.id">fkip-unram.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://j-cup.org">j-cup.org</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://journal.staihubbulwathan.id">journal.staihubbulwathan.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://repositori.uma.ac.id">repositori.uma.ac.id</a> Internet Source	<1 %

30

[repository.trisakti.ac.id](https://repository.trisakti.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

31

[repository.unj.ac.id](https://repository.unj.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

32

Siti Dewi Ambarwati, Uyu Mu'awwanah, Oman Farhurohman. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI", Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, 2019

Publication

&lt;1 %

33

Siti Suprihatin, Heri Supranoto. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEORI ORGANISASI BERBASIS CONCEPT MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN KRITIS", PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2018

Publication

&lt;1 %

34

Yuliana Susanti. "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Kontekstual (CTL) Materi Bilangan Bulat Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Rensing Tahun Pelajaran 2014/2015", PALAPA, 2016

Publication

&lt;1 %

35

[garuda.ristekdikti.go.id](https://garuda.ristekdikti.go.id)

Internet Source

&lt;1 %

36

[jim.unindra.ac.id](https://jim.unindra.ac.id)

Internet Source

&lt;1 %

37	<a href="http://jurnal.ugm.ac.id">jurnal.ugm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://jurnal.unimed.ac.id">jurnal.unimed.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id">jurnal.univpgri-palembang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	Adi Sucipto, Qadli Jafar Adrian, Muhammad Agie Kencono. "MARTIAL ART AUGMENTED REALITY BOOK (ARBOOK) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BELADIRI NUSANTARA PENCAK SILAT", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2021 Publication	<1 %
41	M Amir. "PENGEMBANGAN STUDENT'S WORKSHEET BERBASIS CTL MENGGUNAKAN SAKEM", Journal Of Language Education and Development (JLed), 2019 Publication	<1 %
42	<a href="http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id">ecampus.iainbatusangkar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://eprintslib.ummgl.ac.id">eprintslib.ummgl.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://journal.uniku.ac.id">journal.uniku.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://karyatulisku.com">karyatulisku.com</a> Internet Source	<1 %

46 repository.upi.edu <1 %  
Internet Source

---

47 semirataatthe2ndicst.fmipa.unib.ac.id <1 %  
Internet Source

---

48 www.smkn1tempel.sch.id <1 %  
Internet Source

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off