

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO STORY TELLING PADA SIKLUS HIDUP KELAS IV SD

Reina Yustikadewi¹, Erwin Rahayu Saputra²

Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Tasikmalaya, Jl. Dadaha No.18, Kota Tasikmalaya, Kahuripan,
Tasikmalaya, Jawa Barat 46115
Email: reinayustikadew@upi.edu

Diterima: 16 Januari 2023, Direvisi: 23 Februari 2023, Diterbitkan: 30 April 2023

Abstract : Learning media helps students understand the material easily. With the development of technology, technology-based learning media is increasingly developing which makes it easier for teachers to convey information or material to students. The lack of students' understanding is caused by the delivery of material that is less varied and not supported by learning media and teacher problems in animal life cycle learning which has difficulty describing the process of the animal life cycle occurring. This article aims to develop ICT-based learning media, namely Video Story Telling about the life cycle of animals. as an alternative teacher in the learning process of the animal life cycle, so that students can understand directly how the process of animal life cycle occurs easily and interestingly. Method used in this research is development research. As for developing ICT learning media products, it uses the ADDIE model type which includes five steps, namely: the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The target of the product trial was fourth grade elementary school students. The product assessment subject consisted of one expert, namely the teacher as a media expert and material expert. The result of this research is the development of video story telling-based ICT learning media through Canva in learning the life cycle of animals in Class IV SD. From the results of the implementation validation, ICT learning media based on video story telling in learning the life cycle of Class IV SD animals obtained feasible and effective results used as learning media developed

Keywords: media ICT; *story telling*; *elementary school*

Abstrak. Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan mudah. Dengan adanya perkembangan teknologi, maka semakin berkembang media pembelajaran berbasis teknologi yang memudahkan guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Kurangnya pemahaman siswa dikarekakan penyampaian materi yang kurang bervariasi dan tidak didukung oleh media pembelajaran dan permasalahan guru dalam pembelajaran siklus hidup hewan yang kesulitan menggambarkan proses terjadi siklus hidup pada hewan. Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT yaitu *Video Story Telling* tentang siklus hidup hewan. Sebagai alternatif guru dalam proses pembelajaran siklus hidup hewan, sehingga siswa dapat memahami langsung bagaimana proses terjadinya siklus hidup hewan dengan mudah dan menarik. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Adapun dalam mengembangkan produk media pembelajaran *ICT* ini menggunakan jenis model *ADDIE* yang mencakup lima langkah yaitu: tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Sasaran uji coba produk yaitu siswa kelas IV SD. Subjek penilaian produk terdiri atas satu ahli yaitu guru sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian ini adalah terkembangnya media pembelajaran *ICT* berbasis *video story telling* melalui Canva pada pembelajaran Siklus hidup hewan Kelas IV SD. Dari hasil validasi implementasi, media pembelajaran *ICT* berbasis *video story telling* pada pembelajaran siklus hidup hewan Kelas IV SD diperoleh hasil layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan.

Kata Kunci: media ICT, *story telling*, Sekolah dasar

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan upaya sadar dari pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau pelatihan berlangsung di sekolah seumur hidup, untuk persiapan siswa dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup di masa depan. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mencapai dewasa melalui usaha pengajaran dan Latihan. Pendidikan pada hakikatnya adalah untuk mengembangkan seluruh potensi pada siswa melalui bakat, minat, dan kondisi lingkungan yang kondusif (Elsani dkk, 2019). Maka dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa Pendidikan adalah proses pendewasaan manusia untuk menghadapi lingkungan hidup di masa depan dengan cara pengajaran dan pelatihan dengan adanya perubahan tingkah laku.

Pendidikan di era digital adalah Pendidikan yang harus menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam mata pelajaran di sekolah. Pendidikan di era digital sebisa mungkin menggunakan media pembelajaran yang berbasis ICT agar siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah serta cepat dan mudah (Jipauw, 2022). Perubahan teknologi sangat berpengaruh kuat dalam bidang Pendidikan. Terdapat banyak manfaat yang dapat diambil guna membantu guru untuk melaksanakan proses pembelajaran dan komunikasi semakin mudah dan cepat (Nussy, 2021).

Pembelajaran adalah proses interaksinya siswa dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar (Suardi, 2018). Pembelajaran menurut Gagne hendaknya mampu menimbulkan peristiwa belajar dan proses kognitif. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah peristiwa belajar dengan adanya interaksi guru dan siswa.

Proses pembelajaran agar berjalan secara efektif didukung dengan media. Media dalam proses pembelajaran adalah perantara atau pengantar sumber informasi dengan penerima informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga adanya dorongan serta keterlibatan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga media yang

digunakan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran (Hamid, 2020). Jadi media pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang merangsang pikiran yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dan memudahkan siswa memahami pembelajaran.

Menurut Darmawan (2013:1) *Information and Communication Technology (ICT)* adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengembalian, pengolahan, penyimpanan, pembagian, dan penyajian informasi. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media ICT adalah alat untuk mengolah, mengtransfer, dan menyajikan data dari perangkat satu ke perangkat lain (Leriyono, 2018).

Adapun kelebihan pembelajaran berbasis media *ICT* antara lain: menyediakan presentasi yang menarik dan animasi, mampu membangkitkan motivasi dalam belajar, mampu mengaktifkan motivasi peserta didik dalam belajar, meningkatkan pengembangan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan, materi yang disampaikan mudah untuk dipahami, dan peserta didik memperoleh pengalaman konkret (Said & Hasanudin, 2019).

Video merupakan bahan pembelajaran yang berisikan audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun berkelompok juga sebagai media tambahan pada kurikulum 2013 yang menuntut untuk siswa dapat memahami secara cepat (Elsani dkk, 2019). Story telling adalah kegiatan yang berkaitan dengan menceritakan sebuah cerita untuk satu orang maupun kelompok, dalam story telling dilakukan interaksi dua arah dimana storyteller menuturkan kisah kepada pendengar.

Pembuatan Video *Story telling* ini menggunakan aplikasi atau *website* Canva. Canva adalah alat bantu program desain *online*. Di Canva, ada banyak template yang tersedia dapat digunakan untuk infografis, grafis, poster, presentasi, brosur, logo, selebaran, file A4, instagram posting, kartu, koran, komik strip, sampul, majalah, undangan, kolase foto, kartu bisnis, wallpaper desktop, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi media sosial, pengumuman, menu, video, grafik penyelenggara, cerita Anda, surat, kop surat,

proposal, Label, LKS, kalender, kartu ID, dan sebagainya (Rahmatullah dkk, 2020).

Salah satu materi yang diajarkan pada materi IPA kelas IV adalah mengenai siklus hidup hewan. Berdasarkan penelitian Elsani dkk mengenai “*Pengaruh Media Video Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa* “ Menemukan bahwa Kelas IV SDN Murgasari SD Negeri Murgasari pada pembelajaran siklus hidup guru kesulitan menghadirkan keadaan nyata sehingga siswa kurang memahami materi siklus hidup hewan sehingga menjadikan capaian pembelajaran tidak tercapai.

Berdasarkan penelitian Nailiah (2022) mengenai “*Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD*” menemukan bahwa media pembelajaran ICT berbasis video animasi atau video *story telling* ini belum banyak yang mendesain dan mengembangkan media pembelajaran ini.

Berdasarkan pendapat diatas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis ICT yaitu Video *Story telling* untuk mendukung atau sebagai alternatif guru dalam proses pembelajaran siklus hidup hewan, sehingga siswa dapat memahami langsung bagaimana proses terjadinya siklus hidup hewan dengan mudah dan menarik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan Media pembelajaran berupa video *story telling* tentang siklus hidup hewan untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Menurut Hidayat dan Nizar (2021) Model ADDIE ini mempunyai lima tahapan, yaitu :

Tahap analisis

Pada tahapan ini, menganalisis penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning memikirkan dan memutuskan mata pelajaran dan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap Perancangan

Pada tahapan ini, peneliti mulai merencanakan perancangan video *Story*

telling. Menentukan kompetensi dasar, menetapkan metode atau strategi yang akan diterapkan.

Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini peneliti mengembangkan video *story telling* dengan dikembangkan melalui *website* melalui PC. Peneliti membuat/menggabungkan animasi, *voice over*, dan *sound background*. Pada tahapan ini pun, memvalidasi produk kepada ahli media dan ahli materi.

Tahap Implementasi

Pada tahapan ini, peneliti Persiapan lingkungan belajar untuk menguji cobakan media yang sudah dikembangkan, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan siswa.

Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini, merupakan tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi terhadap produk yang sudah dikembangkan untuk menilai kualitas Produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media ini menggunakan model *Addie* dengan mengembangkan video *story telling* pada pembelajaran siklus hidup hewan Kelas IV SD. Model ADDIE ini melalui beberapa tahapan yaitu tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitiandan pengembangan yang telah dilakukan sebagai berikut.

Hasil Analisis

Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan, dan kebutuhan dalam pembelajaran. Diperoleh alasan utama peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran video *story telling* siklus hidup hewan ini, yaitu: 1. media pembelajaran ICT berbasis video animasi atau video *story telling* ini belum banyak yang mendesain dan mengembangkan media pembelajaran ini, 2. guru kesulitan menghadirkan keadaan nyata sehingga siswa kurang memahami materi siklus hidup hewan.

Hasil Perancangan

Tahap kedua ini merupakan tahap perencanaan atau *design*. Sebagai langkah

awal dalam membuat sumber belajar berupa video *story telling* berbasis audiovisual yang direncanakan untuk dikembangkan. Dalam membuat desain produk yang dilakukan adalah menentukan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta pemilihan konsep dan bahan dalam penyusunan media video *story telling*.

Pemilihan Penentuan Kompetensi Dasar

Berikut ini pemilihan kompetensi dasar dalam pembuatan media pembelajaran berupa video *story telling* siklus hidup hewan yang dibuat dengan Canva.

Tabel 1. KD Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas IV SD

Kompetensi Dasar
3.2. Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.

Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan pada pengembangan video *story telling* siklus hidup hewan ini sebagai berikut:

- Dengan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa mampu memahami tentang konsep siklus hidup dengan benar
- Setelah menonton video *story telling* siklus hidup kupu-kupu, siswa dapat memahami siklus hidup kupu-kupu dengan benar
- Setelah menonton video *story telling*, siswa dapat membuat kesimpulan siklus hidup kupu-kupu dengan benar
- Setelah menyimak penjelasan dari guru, dapat menjawab pertanyaan tentang metamorfosis dengan benar
- Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan dan menyusun gambar tentang daur hidup hewan lain dengan benar

Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video *story telling* mengenai siklus hidup hewan. Dengan menggunakan *website* canva yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembuatan animasi dan pengeditan video.

Isi video *story telling* yaitu berupa materi siklus hidup hewan yang dikemas dengan dongeng dan di visualkan dengan animasi yang menarik sehingga peserta didik dapat mudah memahami materi.

Adapun tahapan yang dilakukan dalam perancangan video *story telling* ini, antara lain:

- Mempersiapkan terkait konsep dan bahan yang akan disisipkan dalam video animasi
- Membuka *website* Canva di www.canva.com atau aplikasi Canva. Lalu membuat akun dengan melakukan Sign up/Log in
- Memilih “Presentasi” yang terdapat pada tampilan beranda Canva
- Memilih elemen-elemen yang sesuai untuk membuat animasi
- Simpan dan rekam ppt yang sudah dibuat dengan membuat *voice over* secara langsung dalam rekaman lalu masuk dengan memilih “video”
- Mengedit video dengan memasukan bahan ajar dengan menyesuaikan video, teks, ikon gambar atau animasi, dan bentuk font yang tersedia pada platform Canva
- Menambahkan *background*
- Mengunduh atau membagikan desain video animasi dengan format MP4 dengan mengklik “Tombol Unduh” dan memilih Video MP4.

Hasil Pengembangan

Setelah perancangan selesai, langkah berikutnya di review kepada ahli media dan ahli materi dan diperbaiki sesuai saran para ahli. Hasil review guru sebagai ahli media dan ahli materi dengan hasil uji validasi 100%. Video *story telling* siklus hidup hewan ini dinyatakan dalam kategori baik dan menarik sehingga tidak perlu ada perbaikan dan dapat langsung di uji cobakan kepada peserta didik.

Hasil Implementasi

Tahapan ini merupakan dilakukan pengimplementasian media ICT yang sudah dikembangkan kepada peserta didik. Pada tahap ini, setelah dilakukan uji coba lapangan kemudian memberikan angket kepada siswa

terkait media pembelajaran ICT berbasis video animasi yang telah dikembangkan, sehingga nantinya diperoleh respon dan gambaran tingkat keefektifan dalam penerapannya.

Hasil dari angket tersebut menunjukkan validasi bahwa media *story telling* siklus hidup hewan menunjukkan kualifikasi 100%. Respon siswa pun menunjukkan bahwa pembelajaran sangat memotivasi dan menarik sehingga dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dari hasil implementasi diketahui bahwa materi sudah tersampaikan yaitu siswa dapat menyimpulkan kembali materi yang sudah disampaikan pada video *story telling* yang sudah ditayangkan.

Hasil Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan tugas kelompok kepada siswa sebagai penilaian untuk melihat seberapa efektif media yang dikembangkan ditinjau dari akses siswa terhadap materi. Dari hasil penilaian tersebut, hanya satu kelompok yang keliru dalam menyusun siklus hidup salah satu hewan bisa disimpulkan bahwa secara keseluruhan siswa cukup mengerti tentang materi yang sudah disampaikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ICT dapat dijadikan salah satu varian penggunaan sumber belajar di kelas, khususnya pada pembelajaran Siklus hidup hewan di sekolah dasar.

Adapun refleksi dalam kegiatan implementasi produk yaitu ada beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ICT berbasis video *story telling* ini. Kelebihannya yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi membuat video animasi, meningkatkan fokus siswa dalam pembelajaran, dan memberi pengalaman kepada siswa dalam penyajian materi dalam video *story telling*.

Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mempersiapkan alat untuk menayangkan media seperti proyektor, laptop, dan speaker, sekolah yang kurang fasilitasnya tidak dapat menggunakan media video *story telling*, butuh canva premium dan jaringan internet untuk mendesign video *story telling* ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis ICT dalam bentuk video *story telling* ini belum banyak yang mendesain dan menggunakan media pembelajaran ini dalam siklus hidup hewan. Telah dilakukan juga analisis penelitian dahulu tentang pengembangan media pembelajaran ini sehingga mendapat gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran video *story telling*. Media pembelajaran ini pun dilakukan uji validitas oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dengan memperoleh hasil 100% layak tanpa ada revisi. Diperoleh hasil evaluasi siswa hanya satu kelompok yang keliru dalam mengisi evaluasi sehingga dapat dikatakan kategori baik. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan sumber belajar di kelas terutama dalam materi siklus hidup hewan sehingga dapat memudahkan guru menggambarkan secara nyata tentang siklus hidup hewan. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu untuk lebih mempersiapkan alat untuk implementasi media.

DAFTAR RUJUKAN

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. 2020. Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. 2019. Pengaruh Media Video Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mugarsari. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 134-143.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. 2021. Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *JIPAI; J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.s
- Jipauw A. 2022. Pendidikan di Era Digital (<https://www.kompasiana.com/aljipauw2635/62e090d23555e414d92a3374/pendidikan-di-era-digital>)

- Nussy S. 2021. Pengaruh era digital terhadap Pendidikan
(<https://sman1dk.sch.id/berita/pengaruh-era-digital-terhadap-pendidikan>)
- Suardi M 2018. Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi, A., Isnaeni, W, & Dewi, N. R. 2013) Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, social, dan moral. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 2(2), 149-155. doi: 10.15294/jpii.v2i2.2716.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. 2022. PENGEMBANGAN MEDIA ICT BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 6(1), 8-15.
- Leriyono, IK, Kurniah, N., & Ardina, M. (2018). Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) Dalam Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah POTENSIA , 3 (2), 89-90.
- Said, H., & Hasanuddin, H. M. I. 2019. Media Pembelajaran Berbasis ICT: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. IAIN Parepare Nusantara Press.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.