



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DEMONSTRASI UNTUK
PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS III MI NURUL ULUM
ARJOSARI MALANG**

Mohammad Choirul Anam, Mohammad Afifulloh, Muhammad Sulistiono
PGMI Univesitas Islam Malang

e.mail: Anammalang26@gmail.com, muhammad.afifulloh@unisma.ac.id,
muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

Improving the quality of learning processes and outcomes can be supported by the existence of learning media, because media is one of the determinants of learning success. With media that is well designed and equipped with image objects, colors, and even attractive illustrations, it will stimulate students to make full use of the media. The existence of media is increasingly important because of the increasing progress of science and technology that affects the world of education. Therefore, the development of independent and interactive media is very useful for the world of education in this age of sophisticated technology. This study aims to develop learning products in the form of demonstration video media writing short stories for third grade students in the even semester of Indonesian Language thematic subjects at Nurul Ulum Arjosari MI. This type of research is development research. The form of research used by researchers is the research and development method (Research and Development), where research methods are used to produce certain products and test the effectiveness of these products. This research and development method refers to the Borg and Gall model.

Keywords: *development, media, demonstration videos, writing short stories*

A. Pendahuluan

Keterampilan menulis cerpen yang diajarkan di sekolah selama ini menggunakan teknik tradisional . Peran guru yang amat menonjol dan siswa yang pasif sering kali mengakibatkan proses pembelajaran mengalami kebosanan dan kejenuhan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen ditematik. Sehingga karya sastra yang dihasilkan kurang maksimal dan banyak sekali ketidak tahuan siswa maupun guru mengenai unsur-unsur maupun urutan dalam menulis karya sastra cerpen yang baik dan benar.

Selain bahan ajar, media juga perlu sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan didalam suatu proses belajar mengajar. “Dalam mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan pengembangan demi memastikan kualitsanya”, seperti yang diungkapkan oleh *Syaiful Sagala (2005:136)*, “penggunaan model pengembangan bahan pembelajaran secara sistematis dan sesuai dengan teori akan menjamin kualitas isi

bahan pembelajaran”. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model bor and gall. Model ini memiliki karakteristik tersendiri, maka oleh sebab itu kita harus tau bahwa pemilihan bahan dalam proses belajar mengajar perlu diperhatikan dalam kesesuaiannya dengan standard isi dan harus sesuai dengan karakter siswa.

Karakter siswa yang jujur, seperti yang diutarakan oleh Sulistiono (2017:99) karakter menentukan apa yang kita pikirkan dan apa yang kita lakukan, utamanya ketika tidak ada orang melihat. Sebelum peneliti mengerucutkan pada tanggung jawab dan sopan santun, memang sebaiknya menanamkan karakter kejujuran pada peserta didik. Merupakan suatu pondasi dari karakter lain, sehingga menanamkan arti tanggung jawab utamanya lebih mudah jika mempunyai bekal karakter jujur. Dari pemenuhan komponen usaha yang dilaksanakan guru kepada siswa, maka akan menguatkan pondasi karakter yang baik untuk negeri ini.

Kondisi pembelajaran tematik terutama pada tema atau penjelasan tentang menulis cerpen pada siswa MI Nurul Ulum Arjosari sedikit kurangnya media yang digunakan dalam menjelaskan atau memaparkan materi yang tidak membuat siswa bosan maupun jenuh ketika menerimanya. Kurangnya saspras yang ada dalam Madrasah adalah salah satu faktor yang membuat guru sedikit kesulitan dalam menjelaskan materi hanya dengan menggunakan metode ceramah. Apalagi ketika masuk dalam proses pembelajaran, siswa terlihat bosan mendengarkan paparan materi yang disampaikan guru hanya dengan mendengar.

B. Metode

Dalam penelitian pengembangan ini, penulis menggunakan metode resitasi atau metode pemberian tugas oleh guru kepada siswa sebagai cara interaksi dalam proses belajar mengajar yang dapat dikerjakan oleh siswa secara berkelompok atau perorangan. Untuk mengerjakan tugasnya pun, siswa dapat diarahkan guru untuk mengerjakannya di ruang kelas, dalam kelas, laboratorium, rumah, maupun di taman bermain yang dekat dengan sekolah tempat mereka menimba ilmu.

Berdasarkan uraian diatas, pengertian metode resitasi atau pemberian tugas adalah suatu cara dari guru dalam proses belajar mengajar untuk mengaktifkan siswa dalam belajar baik di sekolah maupun di rumah dan untuk dipertanggung jawabkan kepada guru. Atau bisa diartikan guru memberi tugas kepada siswa untuk pengantar belajar di sekolah maupun belajar di rumah. Langkah pelaksanaan dalam metode resitasi adalah (1) Pemberian tugas, (2) Pelaksanaan tugas, (3) Pertanggung jawaban tugas.

Adapun kelebihan dan kekurangan metode ini yaitu, mengenai kelebihan adalah sebagai berikut: (1) lebih merangsang peserta didik dalam melaksanakan proses belajar individu atau kelompok. (2) Dapat mengembangkan kemandirian siswa diluar JPMI: Volume 1 Nomor 3 (2019)

pengawasan guru. (3) Dalam membina tanggungjawab dan disiplin harus selalu sigap dan cermat. (4) Dapat mengembangkan kreatifitas siswa. Dan metode ini memiliki kekurangannya juga yaitu, (1) Guru kesulitan mengontrol siswa. (2) Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa. (3) Siswa sulit dalam mengembangkan keterampilan individunya sendiri-sendiri. (4) Siswa susah memahami penugasan apabila ketika diterangkan tidak mendengarkan. (5) Guru harus sering keliling dari siswa satu ke lainnya untuk mengontrol tugas yang dikerjakan. (6) Terkadang siswa tidak yakin dengan apa yang dikerjakannya sendiri.

C. Pembahasan

Dari pembahasan mengenai pengembangan media video demonstrasi untuk pembelajaran siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari, dapat dijabarkan melalui analisis data yang sudah diperoleh dari penelitian sebagai berikut:

- (1) Dari ahli materi menyatakan kevalidan media dengan prosentase penilaian 73,3%, sehingga layak untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran,
- (2) Dari ahli media menyatakan sangat valid media yang akan diterapkan dengan prosentase 86% sehingga layak digunakan,
- (3) Dari analisis respon guru menyatakan valid media yang akan digunakan di dalam kelas dengan prosentase 80%,
- (4) Kemudian dari tingkat kemenarikan media oleh 30 siswa kelas III dalam kelas eksperimen dengan hasil prosentase yaitu 92,1%, sehingga dinyatakan sangat valid dan siswa setuju apabila ada penerapan media video demonstrasi dalam pembelajaran menulis cerpen,
- (5) Dari angket kebutuhan guru telah dinyatakan valid dengan prosentase 84,6%, (6) hasil nilai pre dan post tes, bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 84,00 dan rata-rata nilai *post test* adalah 80,67. Dalam pembelajaran yang dilakukan KKM dalam pembelajaran ini bernilai 75. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus dari pada nilai *pre test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifitasan video demonstrasi menulis cerpen yang telah dikembangkan. Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan taraf signifikansi 0,05.
- (7) Langkah-langkah dalam mencari dan menghitung hasil dari penelitian ada 6 langkah yaitu:

(a) membuat H_0 dan H_a dalam bentuk kalimat,

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan video demonstrasi kelas III materi menulis cerpen.

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan video demonstrasi kelas III materi menulis cerpen.

(b) Mencari homogenitas dengan rumus uji F

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan

F = Nilai Fhitung

S_1^2 = Nilai Varian Terbesar

S_2^2 = Nilai Varian Terkecil

(c) langkah mencari t-hitung dengan rumus

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

t = t hitung

$\bar{X}_1$ = rata-rata nilai kelompok kesatu

$\bar{X}_2$ = rata-rata nilai kelompok kedua

S_1^2 = Varian kelompok kesatu

S_2^2 = Varian kelompok kedua

n_1 = Banyak subjek kelompok kesatu

n_2 = Banyak subjek kelompok kedua

(d) menentukan kriteria uji t

Ha diterima apabila t-hitung > ttabel, maka signifikan artinya Ha diterima dan Ho ditolak.

Ho diterima apabila t-hitung < ttabel, maka signifikan artinya Ha ditolak dan Ho diterima.

Apabila Fhitung > Ftabel, maka signifikan artinya varian data dinyatakan *unequal variance*. Apabila Fhitung < Ftabel, maka signifikan artinya varian data dinyatakan *equal variance*. (e) menghitung *pretest dan protest* dan membandingkan hasil thitung dengan ttabel hingga kita dapat mengetahui kelayakan ataupun kesignifaksiannya media video demonstrasi ini dengan table 4.10 sebagai berikut :

Tabel 4.10 Hasil Statistik *Pre-test dan Post-test*

No	Nama	Nilai	
		Kontrol (X1)	Eksperimen (X2)
1	Adelia	80.00	80.00
2	Afrian	90.00	80.00
3	Fajar	85.00	85.00
4	Zaky	95.00	80.00
5	Alysa	80.00	80.00
6	Arum	80.00	80.00
7	Dion	80.00	75.00
8	Khaila	90.00	80.00
9	Galang	95.00	95.00
10	Riska	85.00	80.00
11	Davin	85.00	85.00
12	Aulia	90.00	80.00
13	Fandhy	75.00	70.00
14	Handika	75.00	80.00
15	Insani	80.00	80.00
16	Fuadi	80.00	80.00
17	Amar	75.00	90.00
18	Nazril	85.00	80.00
19	Abid	85.00	80.00
20	Ghazali	90.00	80.00
21	Azzam	95.00	80.00
22	Najwa	95.00	80.00
23	Nabihan	95.00	80.00
24	Nafisa	90.00	90.00
25	Thalita	75.00	75.00
26	Dini	75.00	80.00
27	Naufan	80.00	80.00
28	Rifqi	80.00	80.00
29	Aini	80.00	80.00
30	Zahra	75.00	75.00
Jumlah		2520.00	2420.00
Rata-rata		84.00	80.67

Pada tabel = $t_{0,05 : 29} = 2,056$
 $t = .$ Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$
adalah $t_{hitung} (7,347) > t_{tabel} (2,056)$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

H₀ : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan video demonstrasi kelas III materi menulis cerpen (DITOLAK)

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan video demonstrasi kelas III materi menulis cerpen (DITERIMA)

D. Simpulan

Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R & D)*. Sugiyono (2011:297) Mendefinisikan *Research dan Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal/ bertahap.

Revisi produk bersifat tentatife, artinya bisa dilakukan ataupun tidak. Dari ahli materi terdapat aspek yang perlu direvisi yaitu contoh pada layout yang kurang menarik, pemberian contoh ketika membuat tema dan lain sebagainya supaya produk lebih efektif, dan menarik. Setelah direvisi, video ini siap dikemas dan di cetak lebih banyak menurut permintaan pasar sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat umum dan semoga bermanfaat bagi sekolah yang telah digunakan sebagai penelitian produk ini. Dan ketika telah usai membuat sebuah produk ini, maka dapat disimpulkan bahwa produk ini:

(1) Layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SD/MI sederajat, sebab telah melalui tahap uji coba dan melalui tahap validasi oleh para ahli media pembelajaran. (2) Produk video demonstrasi siap dikemas dalam jumlah banyak, apabila masyarakat umum terutama instansi pendidikan membutuhkannya sebagai media pembelajaran di dalam kelas yang menarik dan efektif. (3) Media video demonstrasi ini sudah terbukti keefektifannya ketika diterapkan pada siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari dalam materi menulis cerpen tematik Bahasa Indonesia. (4) Mendapatkan respon yang baik dari guru, siswa, perangkat sekolah/madrasah sebagai media baru penunjang motivasi belajar siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran.

Saran pemanfaatan Untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan media video di sekolah pertama ada (1) Saran pemanfaatan. (2) Saran desiminasi. (3) Saran pengembangan lebih lanjut.

Daftar Rujukan

Borg & Gall, 2003. *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.

Sugiyono. 2008. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: CV. Alfabeta

Sugiyono. 2011. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: CV. Alfabeta.

Sulistiono, Muhammad. (2017). Quo Vadis guru Pendidikan Agama Islam Dalam Arus Globalisasi. Dalam M. Bakri (Ed.), *Pendidikan Islam Dalam Tantangan Globalisasi* (hlm. 96-116). Jakarta: Nirmana Media.

Syaiful Sagala, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabet.