

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan atau *research and Development* (R&D) yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan model ADDIE. Model ini dikembangkan oleh Dick and carry yang meliputi lima tahap yakni *analysys* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator dan diujicobakan akan dibahas pada bab ini.

Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap tahap pengembangan multimedia (video) pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut :

a. Analisis (Analisis)

Pada tahap ini terdapat dua analisis diantaranya ialah: 1) Analisis Kinerja, termasuk analisis kurikulum, analisis ini dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Kemudian peneliti mengkaji KD (Kompetensi Dasar) untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran. kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi keterampilan yang akan dilakukan peaserta didik dalam mempelajari membaca permulaan pada video interaktif yang peneliti buat. 2) Analisis Kebutuhan kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis karakteristik siswa yang akan menggunakan produk video interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dengan

cara mengumpulkan data kebutuhan siswa terhadap video pembelajaran dengan melakukan observasi dan wawancara.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah multimedia video interaktif. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu rancangan multimedia (video) yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan yang akan peneliti kembangkan.

Pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai video pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian video yaitu meliputi aspek penyajian video, aspek kualitas suara dalam video, aspek gambar/animasi video, aspek teks pada video, aspek manfaat, aspek pembelajaran, aspek materi/kebenaran isi. Instrumen yang disusun berupa lembar penilaian video dan angket responden. Selanjutnya instrument yang sudah disusun akan divalidasi untuk mendapatkan instrument penilaian yang valid.

Sebelum menyusun instrumen penilaian video, peneliti terlebih dahulu menentukan spesifikasi penyusunan isi video interaktif yakni sebagai berikut.

1. Merumuskan isi materi multimedia pembelajaran, berdasarkan *Assessment* siswa dan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri pecakur.
2. Merencanakan desain dan konsep multimedia video berupa tampilan dalam bentuk *backgruond* yang sesuai.
3. Mengumpulkan materi dan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam melengkapi isi dari video pembelajaran berupa jenis *font* yang digunakan, gambar, musik pengiring, *audio*, serta animasi.

4. Penyediaan alat dan bahan pengembangan berupa seperangkat infokus yang nantinya akan dibutuhkan guna menampilkan video pembelajaran di kelas. Serta laptop yang disertai dengan aplikasi sebagai pendukung dalam pembuatan video pembelajaran interaktif sebagai berikut.

a. Aplikasi *Zepeto*



Aplikasi zepeto adalah aplikasi untuk membuat karakter animasi 3D sesuai keinginan.

b. Aplikasi *Sketchware*



Aplikasi *Sketchware* adalah aplikasi pembuat desain yang begitu mudah yang digunakan sehingga akan membuat penggunaanya merasa nyaman saat aplikasi digunakan.

- c. Desain berupa *flowchart* dan *storyboard*, *baground*, segi animasi, segi materi, segi desain.

d. Aplikasi *Voice Changer*



Aplikasi *voice changer* adalah untuk mengubah tampilan suara dengan mudah dan bisa mengubahnya dalam berbagai jenis suara apapun. Beberapa efek suara yang bisa dipakai dalam aplikasi ini sangat banyak. Berikut gambar dari aplikasi *Voice Changer*

e. Aplikasi Kinemaster



Aplikasi kinemaster adalah aplikasi pembuat video pembelajaran yang menarik dan simpel serta di lengkapi dengan fitur-fitur yang kren dan menarik, sehingga video pembelajaran yang kita buat semakin kompeten dan bagus. Aplikasi mobile yang secara khusus dirancang untuk membantu penggunaan android dan ios untuk memodivikasi video.

f. Aplikasi *YouCut*

Aplikasi *Youcut* adalah aplikasi untuk merapihkan video pembelajaran. Seperti merapihkan durasi agar dikemas secara simpel.

g. Aplikasi *Visible Mouse*

Aplikasi *Visible Mouse* adalah aplikasi tanda panah atau kursor untuk layar guna menjalankan perintah. Dalam media video pembelajaran ini kursor berperan aktif dalam menunjukan perintah dalam video pembelajaran.

h. Aplikasi Corel Draw X7 sebagai langkah awal pembuatan multimedia Pembelajaran interaktif.

5. Pelaksanaan pengembangan produk

Proses pengembangan multimedia berupa video ini melalui beberapa tahap diantaranya ialah

a. Desain tampilan video

Desain awal didesain dengan menggunakan prinsip keserasian dan keseimbangan antara tulisan, background, gambar, warna, tataletak dan huruf.

b. Segi Materi

Materi yang disajikan pada multimedia video pembelajaran ini mengenai keterampilan membaca permulaan untuk siswa berkesulitan membaca kelas III SD Negeri Pecatur. Pemilihan materi berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.

c. Multimedia video interaktif ini terdiri dari pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat yang dilengkapi dengan latihan guna menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dari produk pembelajaran ini.

d. Segi Gambar

Gambar dan simbol-simbol diletakan dengan menggunakan prinsip keserasian, kemenarikan dan keseimbangan yang dikembangkan sesuai dengan ide peneliti dan masukan dari para ahli media maupun materi.

e. Segi Teks

Teks dipilih berdasarkan kebutuhan siswa. Segi teks ini dikembangkan sesuai ide peneliti dan masukan dari para ahli, baik dari ahli media maupun ahli materi.

f. Segi Suara dan Musik

Suara dikembangkan berdasarkan prinsip kejernihan, kemenarikan dan kesesuaian serta intonasi.

g. Segi Interaktif

Segi interaktif dikembangkan berdasarkan prinsip interaktif siswa terhadap stimulus dan respon dalam proses belajar menggunakan video pembelajaran ini. Segi interaktif dikembangkan guna memberi daya tarik atau umpan balik antara siswa terhadap media pembelajaran.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini adalah kegiatan untuk menghasilkan produk akhir dari video pembelajaran yakni dengan melalui revisi-revisi dari validator produk. berikut uraian kegiatan validasi produk multimedia video pembelajaran interaktif.

Aspek yang divalidasi oleh validator diantaranya adalah aspek komponen penyajian video, aspek kualitas suara dalam video, aspek gambar/animasi, aspek teks pada video, aspek manfaat, aspek pembelajaran, aspek materi/kebenaran isi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari pada ahli.

Tabel 4.1 Nama Validator 1 (Dosen)

Nama	Jabatan
Ilmi Solihat, M.Pd	Dosen FTKIP Untirta

Dari hasil penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang akan menjadi acuan dalam merevisi produk video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Adapun penilaian yang diberikan validator pada saat menganalisis video adalah sebagai berikut:

Hasil validasi yang berupa kritik dan saran dari validator selanjutnya dijadikan acuan untuk merevisi video interaktif yang telah dikembangkan. Setelah merevisi video interaktif kemudian dihasilkan video interaktif yang akan diujicoba di lapangan dengan penyebaran terbatas yakni *one-to-one* di SD Negeri Pecakur pontang. Hasil penilaian para validator terhadap video interaktif dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Terhadap Multimedia Video Pembelajaran Interaktif

No	Kriteria penilaian	Hasil Penilaian		
		Penilaian 1	Penilaian 2	Rata-rata
Aspek Penyajian Video				
1.	Durasi video tidak memakan waktu yang lama	5	5	5
2.	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran	4	5	4,5
3.	Kemudahan dan kesesuaian dalam penyampaian pesan video	5	5	5
4.	Kesesuaian properti/bahan dalam pembuatan video	5	4	4,5
5.	Kesesuaian penyajian video dikemas secara menarik dan estetika	5	5	5

6.	Kesesuaian video dengan prosedur pembelajaran	5	5	5
Aspek Kualitas Suara Dalam video				
7.	Kesesuaian kejelasan suara narrator/pemain	5	5	5
8.	Konsisten suara dalam video	4	5	4,5
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	5	4,5
10.	Kesesuaian kualitas suara video	4	4	4
11.	Kesesuaian suara musik pada video	5	5	5
Aspek Gambar/Animasi Video				
12.	Kesesuaian keterkaitan gambar dengan materi	5	5	5
13.	Kemenarikan sajian animasi	4	5	4,5
14.	Konsisten pemilihan <i>background</i> /latar video	5	5	5
15.	Kesesuaian warna <i>background</i> /latar	5	5	5
Aspek Teks Pada Video				
16.	Kesesuaian warna teks	5	5	5
17.	Kesesuaian ukuran font	5	5	5
18.	Kesesuaian jenis huruf pada video	3	5	4
19.	Kejelasan Keterbacaan teks dalam video	4	5	4,5
20.	Kesesuaian konsisten warna teks	5	5	5
Aspek Manfaat				

21.	Kepraktisan media video pembelajaran bagi siswa	5	5	5
Aspek Pembelajaran				
22.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5	5	5
23.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	5	5	5
24.	Kejelasan petunjuk belajar	4	5	4,5
25.	Kesesuaian Kebenaran materi	5	5	5
26.	Kejelasan uraian materi	5	5	5
27.	Kesesuaian contoh dengan materi	5	5	5
28.	Kesesuaian latihan dengan materi	4	5	4,5
29.	Pemberian umpan balik	5	5	5
30.	Interaksi anatara subjek belajar terhadap media	4	4	4
31.	Kesesuaian teks dengan KD	5	5	5
Aspek Materi Kebenaran Isi				
32.	Kebenaran isi materi yang disajikan	4	4	4
33.	Kemenerikan materi	5	5	5
34.	Kemudahan pentingnya materi	5	5	5
35.	Kemudahan pemahaman materi	5	5	5
36.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	4	4
37.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	4	5	4,5
38.	Kesesuaian materi dengan kondisi	5	5	5

	siswa			
39.	Tingkat kesulitan soal	5	5	5
Rata-rata				4,7

Berdasarkan tabel 4.2 Hasil validasi video yang nilai rata-rata kevalidan video yang diberikan oleh validator 1 adalah 4,7 yang berada pada kategori sangat valid/baik sebagaimana yang tertera pada kriteria penilaian kelayakan produ. Dari hasil rata-rata penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diujicoba lapangan dengan revisi.

Tabel 4.3 Nama Validator II (Kepala Sekolah SD Negeri Pecakur)

Nama	Jabatan
Fudhel, S.Pd.	Kepala sekolah SD Negeri Pecakur

Adapun penilaian yang diberikan validator pada saat menganalisis video adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil penilaian Validator Terhadap Video Pembelajaran Interaktif

No	Kriteria penilaian	Hasil Penilaian		
		Penilaian 1	Penilaian 2	Rata-rata
Aspek Penyajian Video				
1.	Durasi video tidak memakan waktu yang lama	4	5	4,5
2.	Kesesuaian video dengan materi	4	5	4,5

	pembelajaran			
3.	Kemudahan dan kesesuaian dalam penyampaian pesan video	5	5	5
4.	Kesesuaian properti/bahan dalam pembuatan video	5	4	4,5
5.	Kesesuaian penyajian video dikemas secara menarik dan estetika	5	3	4
6.	Kesesuaian video dengan prosedur pembelajaran	4	4	4
Aspek Kualitas Suara Dalam video				
7.	Kesesuaian kejelasan suara narrator/pemain	5	5	5
8.	Konsisten suara dalam video	4	4	4
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	4	3,5
10.	Kesesuaian kualitas suara dalam video	4	4	4
11.	Kesesuaian suara musik pada video	5	5	5
Aspek Gambar/Animasi Video				
12.	Kesesuaian keterkaitan gambar dengan materi	4	4	4
13.	Kemenarikan sajian animasi	4	5	4,5
14.	Konsisten pemilihan <i>background</i> /latar video	4	5	4,5
15.	Kesesuaian warna	5	5	5

	<i>background</i> /latar			
Aspek Teks Pada Video				
16.	Kesesuaian warna teks	5	5	5
17.	Kesesuaian ukuran font	5	5	5
18.	Kesesuaian jenis huruf pada video	3	5	4
19.	Kejelasan Keterbacaan teks dalam video	4	5	4,5
20.	Kesesuaian konsisten warna teks	5	5	5
Aspek Manfaat				
21.	Kepraktisan media video pembelajaran bagi siswa	5	5	5
Aspek Pembelajaran				
22.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5	5	5
23.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	5	5	5
24.	Kejelasan petunjuk belajar	4	5	4,5
25.	Kesesuaian Kebenaran uraian materi	5	5	5
26.	Kejelasan uraian materi	5	5	5
27.	Kesesuaian contoh dengan materi	4	5	4,5
28.	Kesesuaian latihan dengan materi	4	5	4,5
29.	Pemberian umpan balik	5	5	5
30.	Interaksi antara subjek belajar terhadap media	4	4	4
31.	Kesesuaian teks dengan KD	4	4	4
Aspek Materi Kebenaran Isi				

32.	Kebenaran isi materi yang disajikan	4	4	4
33.	Kemenarikan materi	5	5	5
34.	Kemudahan pentingnya materi	4	5	4,5
35.	Kemudahan pemahaman materi	5	5	5
36.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	4	4
37.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	3	5	4
38.	Materi dengan kondisi siswa	5	5	5
39.	Tingkat kesulitan soal	4	5	4,5
Rata-rata				4,5

Berdasarkan tabel 4.4 hasil validasi video pembelajaran interaktif yaitu nilai rata-rata kevalidan yang diberikan oleh validator adalah 4,5 yang berada pada kategori layak/valid sebagaimana yang tertera pada tabel kriteria kelayakan produk. maka dari rata-rata hasil produk tersebut dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diujicobakan dilapangan.

Tabel 4.5 Nama Validator III (Dosen)

Nama	Jabatan
Aan Subhan Pamungkas, M.Pd	Dosen Untirta

Dari hasil penilaian validator diperoleh kritik dan saran yang akan menjadi acuan dalam merevisi video pembelajaran interaktif yang telah peneliti kembangkan. Adapun penilaian yang diberikan validator pada saat menganalisis video interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validator Terhadap Video Pembelajaran Interaktif

No	Kriteria penilaian	Hasil Penilaian		
		Penilaian 1	Penilaian 2	Rata-rata
Aspek Penyajian Video				
1.	Durasi video tidak memakan waktu yang lama	3	5	4
2.	Kesesuaian video dengan materi pembelajaran	3	4	3,5
3.	Kemudahan dan kesesuaian dalam penyampaian pesan video	5	5	5
4.	Kesesuaian properti/bahan dalam pembuatan video	5	4	4,5
5.	Kesesuaian penyajian video dikemas secara menarik dan estetika	5	5	5
6.	Kesesuaian video dengan prosedur pembelajaran	5	5	5
Aspek Kualitas Suara Dalam video				
7.	Kesesuaian kejelasan suara narrator/pemain	4	5	4,5
8.	Konsisten suara dalam video	4	5	4,5
9.	Bahasa yang digunakan	5	5	5

	komunikatif			
10.	Kesesuaian kualitas suara dalam video	4	5	4,5
11.	Kesesuaian suara musik pada video	5	5	5
Aspek Gambar/Animasi Video				
12.	Kesesuaian keterkaitan gambar dengan materi	4	5	4,5
13.	Kemenarikan sajian animasi	4	5	4,5
14.	Konsisten pemilihan <i>background</i> /latar video	4	5	4,5
15.	Kesesuaian warna <i>background</i> /latar	5	5	5
Aspek Teks Pada Video				
16.	Kesesuaian warna teks	5	5	5
17.	Kesesuaian ukuran font	4	5	4,5
18.	Kesesuaian jenis huruf pada video	4	5	4,5
19.	Kejelasan Keterbacaan teks dalam video	5	5	5
20.	Kesesuaian konsisten warna teks	5	5	5
Aspek Manfaat				
21.	Kepraktisan media video pembelajaran bagi siswa	5	5	5
Aspek Pembelajaran				
22.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	4	5	4,5
23.	Kesesuaian indikator dengan	5	5	5

	kompetensi dasar			
24.	Kejelasan petunjuk belajar	4	5	4,5
25.	Kesesuaian Kebenaran uraian materi	5	5	5
26.	Kejelasan uraian materi	4	4	4
27.	Kesesuaian contoh dengan materi	5	5	5
28.	Kesesuaian latihan dengan materi	4	5	4,5
29.	Pemberian umpan balik	4	4	4
30.	Interaksi antara subjek belajar terhadap media	4	5	4,5
31.	Kesesuaian teks dengan KD	5	5	5
Aspek Materi Kebenaran Isi				
32.	Kebenaran isi materi yang disajikan	5	5	5
33.	Kemenarikan materi	5	5	5
34.	Kemudahan pentingnya materi	4	5	4,5
35.	Kemudahan pemahaman materi	5	5	5
36.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	4	4
37.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas	3	5	4
38.	Kesesuaian materi dengan kondisi siswa	5	5	5
39.	Tingkat kesulitan soal	4	5	4,5
Rata-rata				4,7

Berdasarkan tabel 4.6 hasil validasi video pembelajaran interaktif yaitu mendapatkan nilai rata-rata kavalidan yang diberikan oleh validator

adalah 4,7 yang berada pada kategori sangat layak/valid sebagaimana yang tertera pada tabel kelayakan kriteria produk. Dari rata-rata hasil penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti telah layak digunakan dan diujicobakan di lapangan.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan penghitungan berdasarkan *Inter-Rater Reliability* (IRR) yaitu tingkat kesepakatan antara para penilai (pemberi nilai) atau juri. Jika semua orang sepakat, maka nilai IRR adalah 1 (atau 100%) dan jika semua orang tidak sepakat, maka IRR adalah 0 (atau 0%). Terdapat beberapa metode untuk menghitung IRR, Dari yang paling sederhana ke yang lebih rumit. Namun peneliti dalam penghitungan ini akan menggunakan IRR metode *Percent Agreement* untuk Multi Penilai. Tingkat kesepakatan antar setiap penilai mendapatkan skor minimal 80%. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

a) Pengujian ke 1

Kontestan	Juri 1	Juri 2	Juri 3	J1/J2	J1/J3	J2/J3	Agreement
1	5	4	5	0	1	0	1/3
2	4	3	4	0	1	0	1/3
3	5	5	5	1	1	1	3/3
4	5	5	5	1	1	1	3/3
5	5	5	5	1	1	1	3/3
6	5	4	5	0	1	0	1/3
7	5	5	4	1	0	0	1/3
8	4	4	4	1	1	1	3/3
9	4	3	4	0	1	0	1/3
10	4	4	4	1	1	1	3/3

11	5	5	5	1	1	1	3/3
12	5	4	4	0	0	1	1/3
13	4	5	4	0	0	1	1/3
14	5	4	4	0	0	1	1/3
15	5	5	5	1	1	1	3/3
16	5	5	4	1	0	0	1/3
17	5	5	5	1	1	1	3/3
18	3	3	4	1	0	0	1/3
19	4	4	4	1	1	1	3/3
20	5	5	5	1	1	1	3/3
21	5	5	5	1	1	1	3/3
22	5	5	4	1	0	0	1/3
23	4	5	5	0	0	1	1/3
24	5	4	4	0	0	1	1/3
25	5	5	5	1	1	1	3/3
26	5	5	4	1	0	0	1/3
27	4	4	5	1	0	0	1/3
28	5	4	4	0	0	1	1/3
29	4	5	4	0	1	0	1/3
30	5	4	4	0	0	1	1/3
31	4	4	5	1	0	0	1/3
32	5	4	5	0	1	0	1/3
33	5	5	5	1	1	1	3/3
34	5	4	4	0	0	1	1/3
35	4	5	5	0	0	1	1/3
36	4	4	5	1	0	0	1/3
37	5	3	3	0	0	1	1/3

38	5	5	5	1	1	1	3/3
39	5	5	4	1	0	0	1/3
Jumlah							67/3

Rata-rata skor = $(3/3 \times 14 + 1/3 \times 25) = 67/3/39 = 0,57$ atau 57%.

Berdasarkan ketentuan hasil reliabilitas diatas dengan menghasilkan nilai rata-rata sebesar IRR 57% belum memenuhi target reliabilitas, oleh karena itu perlu dilakukan revisi yang pertama. Dalam melakukan revisi pada produk video pembelajaran interaktif ini disesuaikan dengan saran, masukan dan komentar yang diberikan oleh para ahli validator.

b) Pengujian ke 2

Kontestan	Juri 1	Juri 2	Juri 3	J1/J2	J1/J3	J2/J3	Agreement
1	5	5	5	1	1	1	3/3
2	5	5	4	1	0	0	1/3
3	5	5	5	1	1	1	3/3
4	4	4	4	1	1	1	3/3
5	5	3	5	0	1	0	1/3
6	5	4	5	0	1	0	1/3
7	5	5	5	1	1	1	3/3
8	5	4	5	0	1	0	1/3
9	5	4	5	1	1	1	3/3
10	4	4	5	1	0	0	1/3
11	5	5	5	1	1	1	3/3
12	5	4	5	0	1	0	1/3
13	5	5	5	1	1	1	3/3
14	5	5	5	1	1	1	3/3
15	5	5	5	1	1	1	3/3
16	5	5	5	1	1	1	3/3

17	5	5	5	1	1	1	3/3
18	5	4	5	0	1	0	1/3
19	5	5	5	1	1	1	3/3
20	5	5	5	1	1	1	3/3
21	5	5	5	1	1	1	3/3
22	5	5	5	1	1	1	3/3
23	5	5	5	1	1	1	3/3
24	5	5	5	1	1	1	3/3
25	5	5	4	1	0	0	1/3
26	5	5	5	1	1	1	3/3
27	5	5	5	1	1	1	3/3
28	5	5	5	1	1	1	3/3
29	4	5	5	1	1	1	3/3
30	5	4	5	0	1	0	1/3
31	4	4	5	1	0	0	1/3
32	5	4	5	1	1	1	3/3
33	5	5	5	1	1	1	3/3
34	5	5	5	1	1	1	3/3
35	5	5	5	1	1	1	3/3
36	5	4	5	1	1	1	3/3
37	5	5	5	1	1	1	3/3
38	5	5	5	1	1	1	3/3
39	5	5	5	1	1	1	3/3
Jumlah							97/3

Rata-rata skor = $(3/3 \times 29) + (1/3 \times 10) / 39 = 97/3/39 = 0,82$ atau 82%. Berdasarkan hasil pengujian revisi yang kedua hasil reliabilitas menunjukkan IRR 82%, Hasil reliabilitas tersebut sudah memenuhi target

yaitu 80%, Artinya produk layak untuk digunakan. Produk yang sudah diujicoba merupakan produk factual yang dapat digunakan pada tahap berikutnya.

d. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh validator, selanjutnya diujikan kepada siswa kelas III SD Negeri Pecatur. Proses uji coba ini meliputi satu tahap saja yaitu: Uji coba lapangan atau kelompok besar.

Uji coba dilakukan dengan jumlah responden atau siswa sebanyak 27 orang. Hasil uji coba atau implementasi oleh peserta didik ini memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Terhadap Video Interaktif

No	Responden	Skor	Skor Maks	Presentase	Kriteria
1.	Responden 1	60	70	85,7%	Layak
2.	Responden 2	60	70	85,7%	Layak
3.	Responden 3	50	70	71,5%	Layak
4.	Responden 4	60	70	85,7%	Layak
5.	Responden 5	60	70	85,7%	Layak
6.	Responden 6	40	70	57%	Cukup Layak
7.	Responden 7	50	70	71,5%	Layak
8.	Responden 8	45	70	64%	Cukup Layak
9.	Responden 9	45	70	64%	Cukup Layak

10.	Responden 10	45	70	64%	Cukup Layak
11.	Responden 11	50	70	71,5%	Layak
12.	Responden 12	55	70	78%	Layak
13.	Responden 13	60	70	85,7%	Layak
14.	Responden 14	45	70	64%	Cukup Layak
15.	Responden 15	55	70	78%	Layak
16.	Responden 16	50	70	71,5%	Layak
17.	Responden 17	50	70	71,5%	Layak
18.	Responden 18	40	70	57%	Cukup Layak
19.	Responden 19	55	70	78%	Layak
20.	Responden 20	55	70	78%	Layak
21.	Responden 21	55	70	78%	Layak
22.	Responden 22	40	70	57%	Layak
23.	Responden 23	40	70	57%	Layak
24.	Responden 24	55	70	78%	Layak
25.	Responden 25	60	70	85,7%	Layak
26.	Responden 26	60	70	85,7%	Layak
27.	Responden 27	60	70	85,7%	Layak
Jumlah		1.400	1.890	83,8%	Layak

e. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan proses uji coba produk video pembelajaran interaktif pada hari senin, 3 Mei 2021 yang telah peneliti lakukan mendapatkan hasil yang "sangat baik/layak" karena siswa sangat antusias dalam mempelajari

kata, huruf, kalimat dan sebagainya melalui video pembelajaran interaktif tersebut.

B. Hasil Penelitian *Post-test* dan *Pre-test*

Dari hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *post-test* dan *pre-test* yang terdiri atas 14 kriteria test. *Pre-test* dilakukan sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan media dan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran video.

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria yang dinormalisasikan (n-gain) sebagai berikut :

$g \geq 0.7$ = tinggi

$0.7 > g \geq 0.3$ = sedang

$g \leq 0.3$ = rendah

Berdasarkan hasil yang diperoleh data hasil uji coba penggunaan media video pembelajaran interaktif sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil *Post-test* dan *Pre-test*

No	Responden	Pre-Test	Post-Test
1.	Responden 1	65	75
2.	Responden 2	55	80
3.	Responden 3	55	75
4.	Responden 4	85	65
5.	Responden 5	45	95
6.	Responden 6	35	65
7.	Responden 7	55	75
8.	Responden 8	65	90
9.	Responden 9	65	80
10.	Responden 10	70	95

Tabel 4.9 Hasil Uji Gain

Kelas	Skor
S_{pre}	59,5
S_{post}	75,0

Gain	1.3
Keterangan	Tinggi

Berdasarkan data tersebut, hasil perhitungan *n-gain* pada media video pembelajaran rata-rata *pretest* sebesar 595 dan rata-rata *posttest* sebesar 750. Sehingga diperoleh *gain* 1.3 artinya siswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi pada pengembangan multimedia video pembelajaran interaktif.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, Maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya dikembangkannya media pembelajaran seperti multimedia dalam bentuk video pembelajaran interaktif sebagai penunjang sumber belajar yang ada. Melalui video interaktif ini kegiatan pembelajaran yang ada menjadi lebih terencana, menyenangkan, menarik dan sistematis sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang diungkapkan Daryanto bahwasannya video pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat melatih otak peserta didik secara utuh dan sistematis didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang terperinci dan menyenangkan.

Berikut hasil pembahasan dari setiap tahapan proses ADDIE :

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Analisis terdiri atas, dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

- a. Analisis (*Analysis*) Potensi Masalah, Langkah awal dari analisis kinerja yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggali potensi dan masalah yang terjadi pada anak berkesulitan membaca kelas III di SD Negeri Pecakur Kecamatan Pontang Kabupaten Serang Provinsi Banten, serta menganalisis kebutuhan siswa dengan melakukan wawancara dan observasi. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan langkah awal dalam pengembangan untuk menentukan produk yang perlu dikembangkan berupa multimedia (Video) pembelajaran interaktif guna menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar membaca.
- b. Analisis kebutuhan meliputi karakteristik siswa dan peran orang tua siswa serta kepala sekolah terkait kegiatan pembelajaran di kelas. Dilanjutkan dengan melakukan observasi mengenai sikap anak saat kegiatan belajar dikelas dan melakukan dokumentasi terhadap tulisan pada buku milik masing-masing siswa, agar peneliti lebih mengetahui kebutuhan siswa dan sejauh mana anak mengenal huruf dan bacaan tersebut. Maka berdasarkan data yang diperoleh diatas selanjutnya peneliti akan merancang penanganan yang efektif dengan mengembangkan multimedia dalam bentuk video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca pada anak kelas III SD Negeri Pecakur.

2. Tahap *design* (desain)

Desain produk ini mencakup penyusunan isi dari multimedia pembelajaran interaktif secara keseluruhan, yang peneliti sudah paparkan pada pembahasan sebelumnya.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

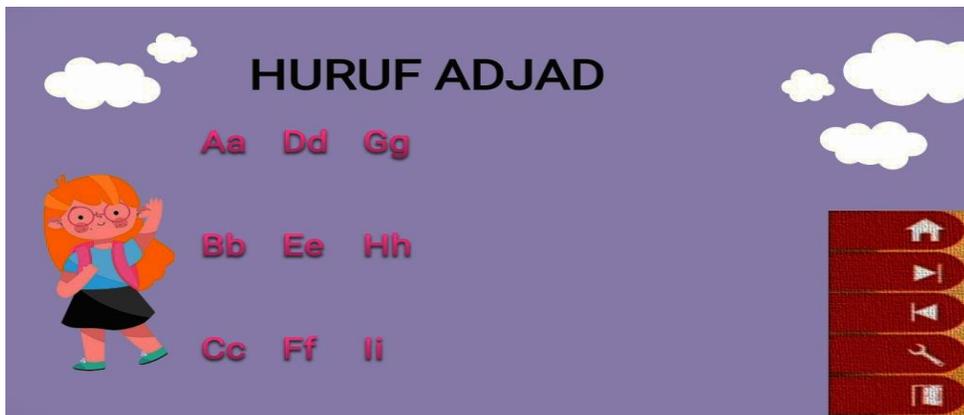
Pada tahap ini setelah peneliti mengembangkan produk. Maka langkah selanjutnya tahap penilaian. Peneliti membuat angket validitas produk untuk ahli validasi, angket untuk respon guru dan peserta didik. Angket validitas produk ahli terdiri dari aspek kesesuaian materi, pemanfaatan video, tampilan dan desain. Angket validitas materi terdiri dari aspek pembelajaran, isi materi, interaksi, umpan balik, soal, penanganan media yang digunakan. Angket respon guru terdiri beberapa aspek penilaian yang meliputi: Aspek pembelajaran, isi materi, interaksi, umpan balik, penanganan kesalahan. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari penggunaan media, reaksi pemakaian dan fasilitas pendukung atau tambahan lainnya.

Adapun penilaian tersebut ada pada tabel sebelumnya dan berikut penjelasannya dari setiap validator :

Pada validasi tahap 1 memperoleh penilaian 4,3 dengan kategori “baik”. Validator 1 memberikan saran yaitu pada video pembelajaran interaktif warna latar tampilan dari video tidak kontras dan tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik anak disleksia, dan huruf yang digunakan sangat kecil sehingga tidak terlihat jelas, warna latar yang digunakan terlalu gelap.

Pada validasi tahap II memperoleh penilaian 4,7 dengan kategori “sangat baik”. Pada tahap ini validator I menyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif sudah sangat layak digunakan tanpa revisi dan sudah dapat diujicobakan kepada pengguna.

Berikut adalah hasil revisi video pembelajaran sebelum dan sesudah revisi, saran, masukan dan komentar berdasarkan validator ke I.



(a) Sebelum Revisi

Gambar 4.1 Perbaikan Pertama dari validator I

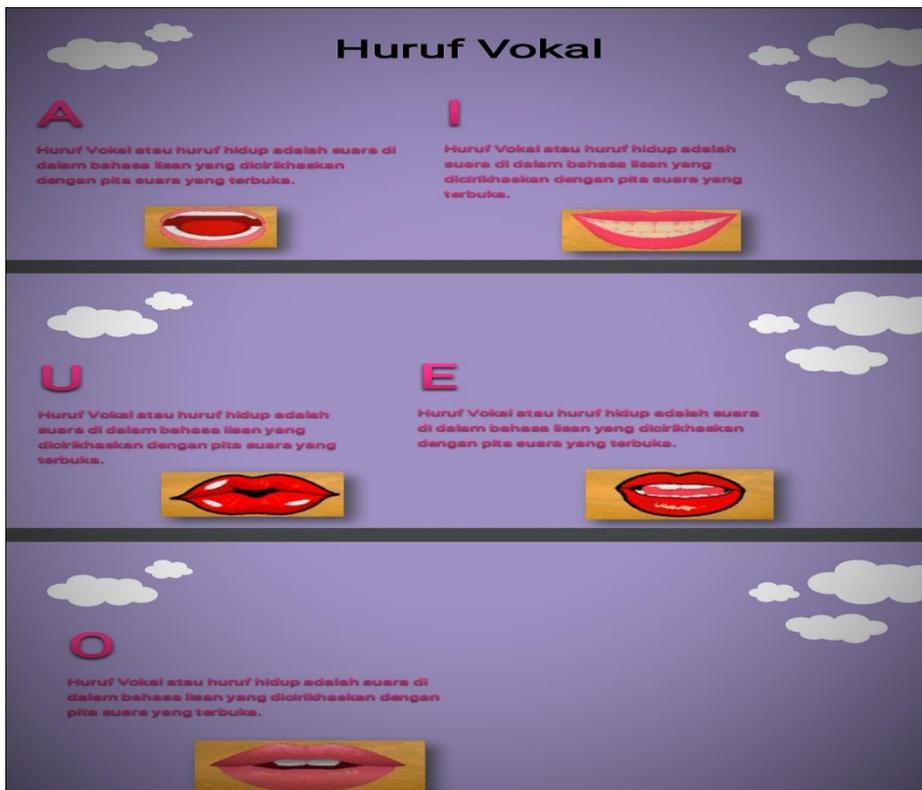


(b) Sesudah Revisi

Validasi dari validator II pada tahap I memperoleh nilai 4,2 dengan kategori “baik”. Validator II memberikan saran untuk memperjelas gambar dan tampilan animasi, suara dan memperbaiki penggunaan huruf serta video pembelajaran interaktif harus sesuai dengan komponen standar pembelajaran.

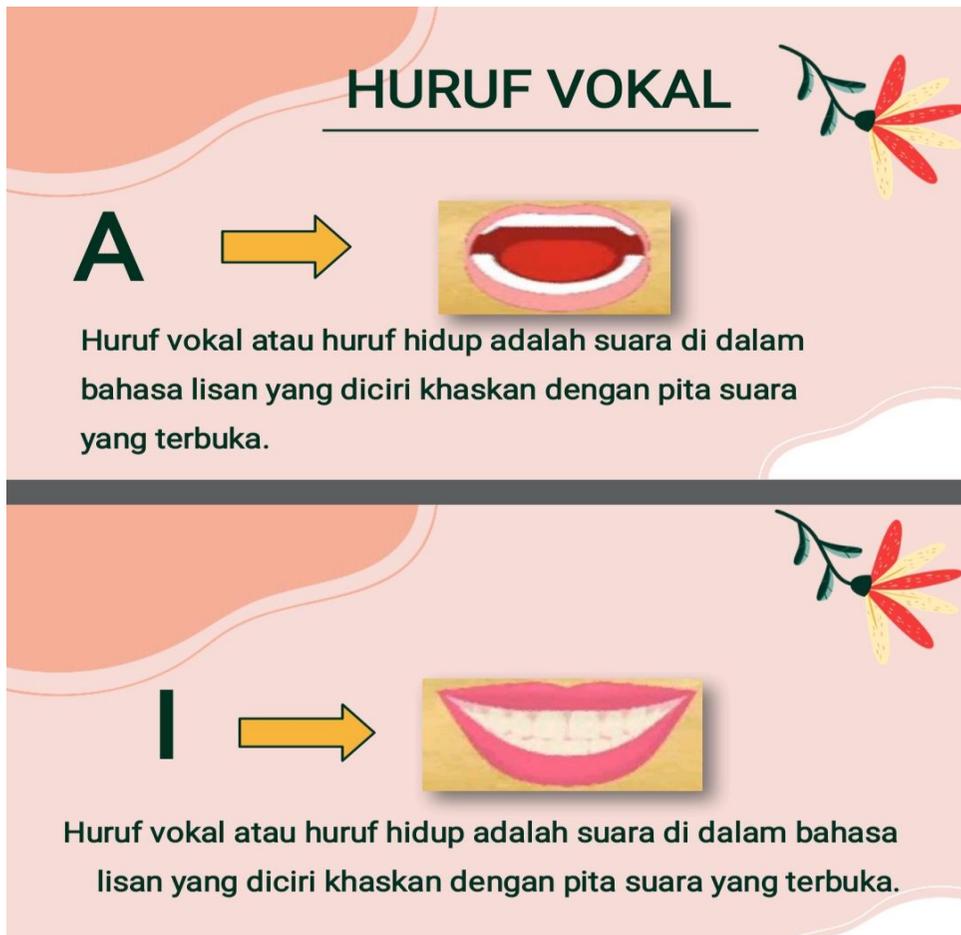
Validasi validator II pada tahap II memperoleh penilaian 4,5 dengan kategori “sangat baik”. Pada tahap ini validator II menyatakan bahwa media yang dibuat peneliti yaitu video pembelajaran interaktif sangat layak digunakan tanpa revisi dan sudah dapat diujicobakan kepada pengguna.

Berikut adalah hasil revisi video pembelajaran sebelum dan sesudah revisi, saran, masukan dan komentar berdasarkan validator ke II.



(a) Sebelum Revisi

Gambar 4.2 Perbaikan Pertama dari validator II

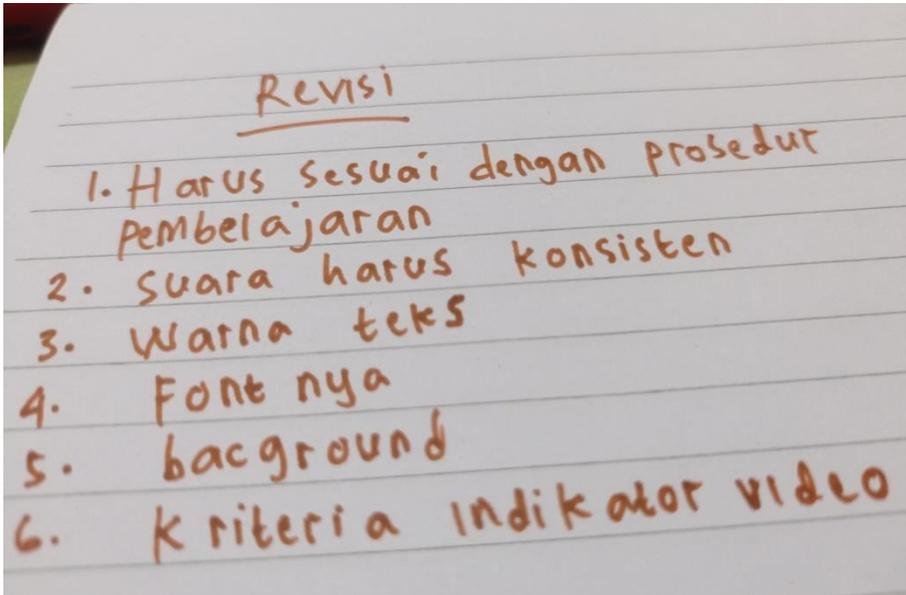


(b) Sesudah Revisi

Validasi validator III tahap I memperoleh penilaian 4,2 dengan kategori “baik”. Validator III memberikan saran yaitu pada media pembelajaran harus banyak di revisi dan mengulang video pembelajaran baru, seperti harus adanya suatu pembelajaran dengan standar prosedur yang ada, suara harus konsisten, warna tekst, ukuran font, background/latar, kriteria indikator video harus ada dalam video yang peneliti buat.

Validasi validator III tahap II memperoleh penilaian 4,7 dengan kategori “sangat baik”. Pada tahap ini validator I menyatakan bahwa media sudah sangat layak untuk digunakan tanpa revisi apapun dan sudah dapat dilakukan ujicoba kepada peserta didik.

Berikut adalah hasil revisi video pembelajaran sebelum dan sesudah revisi, saran, masukan dan komentar berdasarkan validator ke III.



(a) Revisi/Masukan dari validator III

Gambar 4.3 Perbaikan Pertama dari validator III



- (b) Sesudah revisi, saran dan masukan dari validator III sudah dimasukkan kedalam video pembelajaran, sehingga durasi video pembelajarana menjadi 12 menit 43 detik.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan pada tahap validasi oleh para validator dan siswa kelas III SD Negeri Pecakur. Dengan media yang peneliti buat yaitu “Pengembangan Multimedia (Video) Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Yang Berkesulitan Membaca” dinyatakan “Sangat Layak” untuk dapat digunakan oleh peserta didik untuk proses pembelajaran membaca permulaan.

4. Tahap *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Pecakur sebanyak 27 peserta didik. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan, selain itu peserta didik juga diberi angket respon mengenai penggunaan media pembelajaran media pembelajaran multimedia berbentuk video pembelajaran interaktif. Peserta didik juga diberikan soal tes setelah penggunaan media untuk mengetahui keefektifan media yang dibuat.

Berikut hasil rekapitulasi data tentang angket respons peserta didik terhadap multimedia (video) pembelajaran. Dari 27 responden mendapatkan skor rata-rata yaitu 83,8% yang merupakan respons siswa terhadap multimedia video pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan.

5. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Berdasarkan pada proses ujicoba dan tahapan validasi angket dengan melakukan II tahap revisi seperti yang sudah dipaparkan di atas oleh peneliti, Maka pada produk video pembelajaran interaktif ini yang sudah diujicoba pada tanggal 3, Mei 2021 yang

telah peneliti lakukan mendapatkan hasil yang ”Sangat Baik” karena siswa sangat antusias dalam mempelajari kata, huruf, kalimat dan sebagainya yang peneliti rangkum dalam video pembelajaran.

Pengembangan multimedia berupa video pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kebermanfaatan dan fungsi video sebagai media belajar. Sesuai dengan kesepakatan IRR batas minimum presentase kelayakan media video interaktif ini adalah 80%, Maka berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi ahli dosen, guru dan kepala sekolah serta peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif ini bagi anak berkesulitan membaca dapat simpulkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.