

Analisis Validitas Media Video Materi Model Pembelajaran Kooperatif pada Mata Kuliah Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi

Mutia Zulfariyanti¹, Vivi Fitriani², Liza Yulia Sari³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Sumatera Barat

email: zulfariyantimutia@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi Universitas PGRI Sumatera Barat diperoleh informasi bahwa salah satu media pembelajaran adalah video. Langkah-langkah model pembelajaran pada video tidak sesuai dengan buku pedoman pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, siswa tidak memahami model pembelajaran dan langkah-langkahnya. Sehingga penulis mengembangkan media video pembelajaran yang dirancang khusus sesuai dengan teori agar siswa lebih memahami model pembelajaran kooperatif dan langkah-langkahnya. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi dari model pengembangan 4D. Development disingkat menjadi 4D yang merupakan kepanjangan dari Define, Design, Development dan Dissimination. Namun peneliti membatasi hanya pada tahap pengembangan yaitu menganalisis nilai validitas dengan cara menilai validitas kuesioner. Tim penilai terdiri dari 2 orang validator yaitu ahli Strategi dan Desain Pembelajaran dan ahli Media Pembelajaran. Hasil validasi media video dinyatakan sangat valid oleh validator dengan skor 95,49%. Validasi media video oleh dosen meliputi aspek materi, aspek penyajian dan aspek bahasa dan keterbacaan.

Kata Kunci : Media Video, Pengembangan 4D, Validitas

Abstract

Based on the results of interviews conducted with lecturers in the Biology Learning Strategy and Design course at PGRI University, West Sumatra, information was obtained that one of the learning media was video. The steps of the learning model in the video are not in accordance with the learning manual used. As a result, students do not understand the learning model and the steps. So the authors develop instructional video media specifically designed in accordance with the theory so that students better understand the cooperative learning model and its steps. The development model that will be used in this study is a modification of the 4D development model. Development is abbreviated as 4D which stands for Define, Design, Development and Dissimination. However, researchers limited it only to the development stage, namely analyzing the value of validity by assessing the validity of the questionnaire. The assessment team consisted of 2 validators, namely Learning Strategy and Design experts and Learning Media experts. The results of video media validation were declared very valid by the validator with a score of 95.49%. Video media validation by lecturers includes material aspects, presentation aspects and language and readability aspects.

Keyword: Video Media, 4D Development, Validity

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar mengajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran

terasa lebih bermakna jika interaksi guru dan siswa optimal, yaitu siswa terlibat aktif dalam suatu proses pembelajaran. Suatu interaksi edukatif akan berlangsung dengan baik apabila semua siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran (Sudjana, 2009: 76). Proses dalam pendidikan juga dilakukan secara terencana dalam berbagai pemikiran yang objektif serta rasional hingga keseluruhan peserta didik dapat dikembangkan secara optimal bahkan lebih. Kata terencana menunjukkan bahwa pentingnya suatu perencanaan pembelajaran bagi setiap proses pembelajaran yang akan di lakukan (Anggraeni, 2018: 55). Pentingnya siswa di dalam suatu proses pembelajaran yaitu berusaha secara aktif serta terampil untuk mengembangkan kemampuan dirinya di bawah bimbingan pendidik. Kegiatan ini yang disebut sebagai kegiatan belajar (Gulo, 2008: 23).

Untuk berlangsungnya interaksi edukatif yang baik dan tepat dalam pembelajaran perlu diketahui berbagai persyaratan yang digunakan seperti; materi, metode, media, sarana serta prasarana agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Untuk menunjang ketercapaian tersebut maka ada mata kuliah yang membahas masalah proses pembelajaran yaitu mata kuliah Strategi dan Desain Pembelajaran.

Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi merupakan salah satu mata kuliah wajib yang diambil mahasiswa Universitas PGRI Sumatera Barat. Dalam mata kuliah ini mahasiswa akan mempelajari diantaranya prinsip dasar mengajar, pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dan efektif, serta memilih dan menetapkan metode dan teknik serta model belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemp (dalam Yanti, 2018) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam proses pembelajaran, pemilihan strategi merupakan suatu hal yang sangat penting yang harus dilakukan oleh guru agar mendapatkan hasil belajar yang optimal. Selain itu desain pembelajaran merupakan suatu rancangan pembelajaran serta pelaksanaannya dengan memilih dan menentukan metode dan teknik belajar yang dianggap efektif, sehingga dapat di pedomani oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Setiap strategi pembelajaran memiliki sesuatu kelebihan dan kekurangan yang beragam. Strategi pembelajaran belum tentu baik atau tetap untuk digunakan dalam ketercapaian tujuan pembelajaran. Maka dengan itu ketercapaian pembelajaran yang baik dan tepat dapat dilakukan dalam melakukan strategi pembelajaran yang dapat mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ketepatan dalam pemilihan strategi pembelajaran merupakan poin penting bagi setiap pendidik agar hasil yang diharapkan sejalan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran (Budiana, 2022).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan dosen yang mengampu mata kuliah Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi, didapatkan informasi bahwa pada perkuliahan Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi dengan materi model pembelajaran menggunakan Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. Dosen menggunakan media pembelajaran salah satunya video, pada media video yang digunakan dosen dalam pembelajaran yang bersumber dari internet seperti youtube, yang dimana langkah-langkah model pembelajaran pada video kurang sesuai dengan buku pedoman pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, mahasiswa kurang paham mengenai model pembelajaran dan langkah-langkahnya.

Berdasarkan uraian diatas penulis telah mengembangkan media video pembelajaran yang didesain secara khusus agar sesuai dengan teori supaya mahasiswa lebih paham terhadap suatu pembelajaran yang berkaitan tentang model pembelajaran kooperatif dan langkah-langkahnya. Namun sebelum melakukan pengembangan media video, untuk mendapatkan media video yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa perlu dilakukan terlebih dahulu analisis mahasiswa yang berkaitan dengan pembelajaran strategi dan desain pembelajaran biologi ini. Agar dari proses belajar mengajar, dosen mampu mempresentasikan materi pelajaran yang lebih menarik dan dapat menguatkan pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi model-model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan sebuah media video.

METODE

Penelitian menggunakan metode pengembangan yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Dari penelitian ini mengembangkan media video pada materi model-model pembelajaran kooperatif pada mata kuliah Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi. Model pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah memodifikasi dari model pengembangan 4D. Dari Thiagarajan didalam Sugiyono (2015) mengatakan bahwa, langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development and Dissimination. Namun, peneliti membatasi hanya sampai tahap development yaitu menganalisis nilai validitas dengan melakukan penilaian angket validitas dari modifikasi Dhian Anjawani (2020). Tim penilai terdiri dari 2 validator yaitu ahli Strategi dan Desain Pembelajaran dan ahli Media Pembelajaran.

Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Riduwan (2013) sebagai berikut.

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kategori Validasi Media Video

Tingkat Pencapaian (%)	Penilaian
81 - 100	Sangat Valid
61 - 80	Valid
41 - 60	Cukup Valid
21 - 40	Kurang Valid
0 - 20	Tidak Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media video yang telah dilakukan penilaian validasi oleh 2 validator yaitu ahli Strategi dan Desain Pembelajaran dan ahli Media Pembelajaran. Hasil dari validasi media video yang telah dilakukan adalah sangat valid. Hasil Validasi dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Video oleh Validator

No	Variabel Penilaian	Validator		Jumlah	Nilai Validasi (%)	Kriteria
		1	2			
1	Aspek Materi	48	55	103	93,63	Sangat Valid
2	Aspek Penyajian	33	35	68	97,14	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa dan Keterbacaan	32	35	67	95,71	Sangat Valid
	Total	113	125	238	286,48	
	Rata-rata				95,49	Sangat Valid

Dari Tabel 2. Hasil validasi media video diketahui sangat valid oleh tim validator dengan perolehan nilai 95,49%. Adapun media video hanya sampai tahap development yaitu menganalisis nilai validitas dengan melakukan penilaian angket validitas dari modifikasi Anjawani (2020). Tim penilai terdiri dari 2 validator yaitu ahli Strategi dan Desain Pembelajaran dan ahli Media Pembelajaran. Validasi media video oleh dosen meliputi aspek materi, aspek penyajian dan aspek bahasa dan keterbacaan.

a. Aspek Materi

Berdasarkan dari hasil analisis data pada media video yang telah divalidasi, aspek materi dinyatakan sangat valid oleh validator dengan nilai 93,63%, berarti media video

pada suatu media pembelajaran sudah sesuai dalam pencapaian tujuan pembelajaran, video yang dibuat sistematis sesuai dengan kemampuan mahasiswa serta media juga dibuat sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan keruntutan materi. Hal ini sesuai dengan (Gunawan, 2020) menyatakan video merupakan suatu media yang cocok untuk menjelaskan media secara terstruktur untuk kegiatan pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa. Sehingga dengan adanya video mahasiswa dapat meningkatkan pemahaman dalam belajar secara mandiri. Sependapat dengan (Ekayani, 2017) Proses belajar setiap mahasiswa akan dimudahkan dalam adanya media pembelajaran yang sesuai serta menunjang dengan karakteristik mahasiswa.

b. Aspek Penyajian

Berdasarkan dari hasil analisis data pada media video yang telah divalidasi, aspek penyajian dinyatakan sangat valid oleh validator dengan nilai 97,14%, berarti media video yang dihasilkan sudah dapat digunakan karena sudah memiliki indikator kemudahan dalam proses pembelajaran, kalimat yang digunakan sederhana, jelas serta mudah di pahami dan materi dapat menunjang tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (Gustinasari, 2017) berpendapat bahwa penyajian pada media video disajikan telah lengkap sama dengan indikator. Lalu kejelasan suatu indikator tujuan pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa belajar lebih teruju dan mudah di pahami. Sependapat dengan (Juniawati 2016) aspek penyajian melihat bahwa penyajian materi dapat merangsang kedalaman berpikir mahasiswa.

c. Aspek Bahasa dan Keterbacaan

Berdasarkan dari hasil analisis data pada media video yang telah divalidasi, aspek bahasa dan keterbacaan dinyatakan sangat valid oleh validator dengan nilai 95,71%. berarti sudah memenuhi kualitas bahasa dan keterbacaan suatu media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (Afza, 2016) Suatu keterbacaan yang tepat sesuai dalam kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Suatu bahasa yang baik dan jelas adalah bahasa yang sesuai digunakan dalam keperluan komunikasi hingga bahasa pembelajaran. Bahasa yang benar adalah bahasa yang sesuai dengan suatu kaidah kebahasaan. Penggunaan bahasa yang baik, jelas serta benar akan mendorong suatu kemampuan berbahasa yang baik bagi mahasiswa baik secara lisan maupun tulisan. Sependapat dengan (Gustinasari, 2017) menjelaskan bahwa aspek bahasa dan keterbacaan berkaitan dengan adanya penggunaan kalimat yang lebih jelas dan tepat hingga tidak membuat kesulitan dalam pemahaman yang dilakukan mahasiswa hingga dapat dimengerti oleh mahasiswa.

Jadi berdasarkan hasil analisis pada media video yang telah divalidasi oleh validator didapatkan nilai validasi 95,49% dengan kriteria sangat valid.

SIMPULAN

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa media video pada materi model pembelajaran kooperatif pada mata kuliah strategi dan desain pembelajaran biologi yang dihasilkan telah sangat valid dengan nilai validasi 95,49% sehingga dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afza, A. (2016). Validitas Perangkat Pembelajaran Biologi Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Bermuatan Karakter. *Jurnal BioConcetta*, 2(1), 128-141.
- Anjarwani, Dhian. 2020. “ *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Perubahan Lingkungan dan Dampaknya Bagi Siswa Kelas X IPA SMA*. Skripsi. Padang: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) PGRI Sumatera Barat.
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2).
- Budiana, I., Haryanto, T., Khakim, A., Nurhidayati, T., Marpaung, T. I., Sinaga, A. R., ... & Laili, R. N. (2022). Strategi pembelajaran. CV Literasi Nusantara Abadi.

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia
- Gunawan, A., Putra, C. A., & Setiawan, M. A. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Peserta Didik Kelas X Multimedia Di Smk Karsa Mulya Palangka Raya. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 124-127.
- Gustinasari, M., Ardi, A., & Lufri, L. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbasis konsep disertai contoh pada materi sel untuk siswa sma. *Jurnal Bioeducation*, 1(1), 60-73.
- Juniawati, L. A. (2016). Validitas Media Video pada Materi Siklus Hidup Jamur Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 5(3).
- Riduwan. Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Yanti, Febri, dkk. 2018. *Handout Strategi dan Desain Pembelajaran Biologi: disertai Mindmap*. Padang: STKIP PGRI Sumatera Barat.
- Jayawardana, H. B. A. (2017). Paradigma pembelajaran biologi di era digital. *Jurnal Bioedukatika*, 5(1), 12-17.