

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DALAM PEMBELAJARAN SAINS PADA GOOGLE CLASSROOM SISWA TK B

Indaria Tri Hariyani¹⁾, Angela Stefani²⁾

STKIP Bina Insan Mandiri¹⁾, STKIP Bina Insan Mandiri²⁾
indariatrihariyani@stkipbim.ac.id¹⁾, a.stefani@citranerkat.sch.id²⁾

Abstrak

Penelitian diambil untuk mengembangkan media pembelajaran SAINS berbasis video pada kelas TK B Sekolah Citra Berkas Surabaya ditengah masa pandemi covid-19. Pembelajaran Sains dikenal sebagai pembelajaran yang membosankan jika pendidik masih mengajar dengan metode ceramah, yang belum melibatkan siswa. Respon dari pendidik dan siswa dalam media pembelajaran, sangat penting bagi peneliti dalam menguji kelayakkan media yang akan dikembangkan. Metode penelitian ini menggunakan pengembangan research and development. Siswa TK B Citra Berkas Surabaya dengan jumlah 34 menjadi subjek dari penelitian. Sedangkan wawancara dan dokumentasi merupakan metode yang digunakan dalam teknik pengumpulan data. Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran Sains berbasis video yang dibagikan pada Google Classroom yang merupakan hasil utama dalam penelitian. (2) Tahap desain, membuat media video inovatif yang sesuai dengan pembelajaran Sains. (3) Validasi desain yang diambil dari hasil penelitian ahli validator berdasarkan respon dari siswa TK B. Dengan melalui dua tahap, akhirnya media yang dikembangkan mendapatkan kevalidannya. Media yang diperolehnya dengan nilai rata-rata skor 87,50% dari ahli materi, dan 84,15% dari ahli media dengan kriteria masing-masing penilaian pendidik sudah sangat layak. Jadi kesimpulannya adalah media pembelajaran yang dikembangkan ini sudah dapat digunakan serta sangat layak dalam pembelajaran SAINS sesuai kriteria masing-masing.

Kata kunci: Media video, sains, google classroom

Abstract

The research was taken to develop video-based SCIENCE learning media for Kindergarten B class at Citra Blessing School Surabaya in the midst of the co-19 pandemic. Science learning is known as boring learning if educators still teach using the lecture method, which does not involve students. Responses from educators and students in learning media are very important for researchers in testing the feasibility of the media to be developed. This research method uses research and development. 34 students of TK Citra Blessing Surabaya Kindergarten B became the subjects. While interviews and documentation are the methods used in data collection techniques. The research results are as follows: (1) Development of video-based science learning media shared on Google Classroom is the main result. (2) Design stage, making innovative video media suitable for science learning, (3) Design validation taken from the research results of validator experts based on responses from Kindergarten B students. By going through two stages, finally the developed media gets its validity. The media he obtained with an average score of 87.50% from material experts, and 84.15% from media experts with each criterion of educator assessment were very decent. So the conclusion is that the learning media developed can be used and are very appropriate in learning SCIENCE according to their respective criteria.

Keywords: Video media, science, google classroom

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini banyak memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan serta menarik motivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan teknologi tersebut berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Pendidikan adalah kunci untuk meraih mimpi dalam perkembangan kemajuan yang berkualitas. Menurut Abdul Majid (2015) pendidikan adalah proses yang terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual dan emosional. Anak dalam usia 7 sampai 12 tahun berada pada periode operasional konkret. Kemampuan kognitif yang tampak adalah proses berpikir untuk mengoperasikan logika berpikir yang bersifat konkret (Dinar, 2016). Sedangkan belajar menurut Abuddin Nata (2016) “Belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Selama pandemi, peserta didik tidak dapat belajar secara langsung atau tatap muka, melainkan belajar secara *daring* atau belajar *online* dari rumah. Menurut Arsyadi Azhari (2016) dalam buku *Chaeruman Pembelajaran online* atau bisa disebut *e-learning*, yang berasal dari kata *electronic* dan *learning* yang artinya pembelajaran dengan penggunaan peralatan elektronik. *E-learning* didefinisikan sebagai penyampaian program pembelajaran, pelatihan atau pendidikan dengan menggunakan sarana elektronik seperti komputer atau alat elektronik lain seperti telepon genggam untuk memberikan pelatihan atau pendidikan. Maka dapat disimpulkan, bila pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai aplikasi ataupun media internet lain secara online. Pembelajaran dengan menerapkan media video, dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara interaktif dan edukatif. Dengan memanfaatkan media yang menimbulkan rangsangan, keaktifan, keterampilan yang baru bagi siswa dan mengetahui bentuk nyata terhadap aplikasi pembelajaran.

Pentingnya media dalam pembelajaran merupakan alternatif untuk menambah rangsangan, ketrampilan, keaktifan yang baru bagi siswa dalam mengetahui bentuk nyata terdapat media aplikasi pembelajaran. Tetapi disamping itu peran guru benar-benar membuat peserta didik untuk lebih tertarik terhadap SAINS, sehingga mereka merasa tidak jenuh dan menganggap materi pembelajaran itu nyata. Namun saat melakukan observasi di Sekolah TK Citra Berkah Surabaya, ternyata belum menerapkan penggunaan media pembelajaran, terutama di mata pelajaran SAINS.

Pembelajaran dengan metode proses ceramah, tentu menjadikan siswa yang hanya sebagai objek pasif itu hanya menerima pengetahuan saja. Yang sebagaimana Pembelajaran SAINS sebagai seorang ilmuwan yang bekerja agar menemukan ilmu pengetahuan alam yang baru, sedangkan dalam proses pembelajarannya siswa ditempatkan sebagai seseorang yang mencari dan mengolah ilmu pengetahuan yang dihasilkan/ditemukan sendiri. Peserta didik juga dilatih untuk mengenali fakta yang sebenarnya, kemudian mengetahui persamaan ataupun perbedaan fakta tersebut, sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuannya peserta didik itu sendiri.. Agar mereka dapat mengetahui dan paham akan ilmu pengetahuan alam yang berada dilingkungan disekitar.

Menurut kurikulum 2013 pandangan ini sangat sesuai, dalam menekankan/menerapkan dalam pembelajaran disekolah melalui pendekatan saintifik. Dengan itu juga memberikan

kesempatan bagi siswa dalam mengkonstruksi konsepnya sendiri dalam Pembelajaran SAINS. Sehingga siswa dapat mengalami pengalaman secara langsung dalam mengeksplorasi atau mengerti mengenai alam disekitarnya secara ilmiah. Adapun kelemahan pembelajaran SAINS itu disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan guru lebih mengarah ke faktor ingatan tanpa ada nya praktek bersama dengan peserta didik. Karena berdasarkan penelitian yang dilihat dilapangan, Pembelajaran SAINS yang berlangsung saat ini lebih kearah verbalisme, dimana guru lebih cenderung menjelaskan materi ajar menggunakan metode ceramah yang bisa dibilang adalah metode mudah dan tidak rumit.

Dari beberapa pendapat terkait diatas, sejak awal hingga sekarang ini model pembelajaran SAINS masih bersifat konvensional atau *teacher centered*, dimana sistem penyampaian guru lebih banyak dominan, atau proses komunikasi nya hanya satu arah saja. Siswa cenderung diam dan kurang berani dalam menyatakan/mengungkapkan gagasannya, karena gurulah yang memegang kendali memainkan peran aktif dalam belajar. Sistem pengajaran seperti itu akan menjadi penghambat bagi siswa untuk menjadi kreatif, percaya diri, dan tidak mandiri.

COVID-19 (Coronavirus Disease 2019) merupakan jenis penyakit baru yang belum pernah ada atau diidentifikasi sebelumnya pada makhluk hidup a/manusia. Virus ini mulanya ditularkan dari hewan ke manusia. Virus ini sangat berbahaya sehingga membuat semua kegiatan manusia jadi terhambat. Virus atau yang sering disebut COVID-19 ini telah berdampak secara Global dari infeksi virus yang sangat memprihatinkan. Pemerintah di Indonesia telah melakukan banyak langkah-langkah dan kebijakan untuk mengatasi permasalahan pandemi ini. Salah satu langkah awal yang dilakukan oleh pemerintah yaitu mensosialisasikan gerakan Social Distancing untuk masyarakat. Langkah diatas itu bertujuan memutuskan rantai penularan pandemi COVID-19 dengan menjaga jarak antara seseorang dengan seorang lainnya minimal dengan jarak dua meter, lalu tidak boleh berkontak langsung dengan orang lainnya, serta perlu menghindari kerumunan atau pertemuan secara massal/banyak. Hal itu sungguh sangat berdampak pada dunia pendidikan yang dimana mengharuskan peserta didik melakukan proses pembelajaran dari rumah atau secara online/daring.

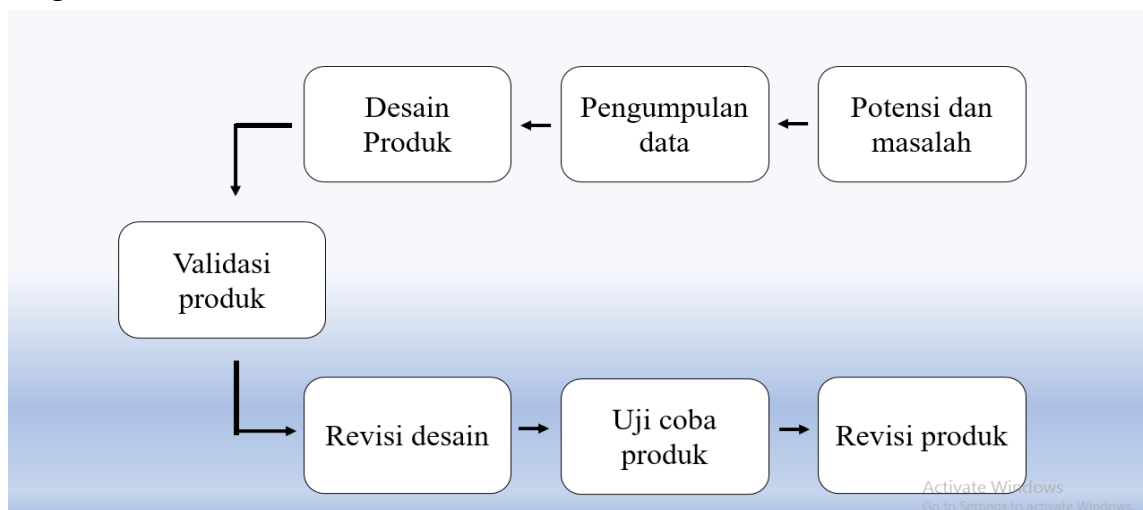
Berdasar kan latar belakang diatas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian dikelas TK B Sekolah Citra berkat Surabaya, dimana terdapat banyak peserta didik yang tidak tertarik untuk belajar SAINS karena pembelajaran dikelas di anggap cukup membosankan. Dan ketertarikan untuk belajar SAINS sangatlah kurang, hal itu dapat terlihat dari siswa siapa yang paling cepat dalam mengirimkan atau mengumpulkan tugas di Google Classroom. Dalam pembelajaran SAINS, Pendidik disana belum menerapkan pembelajaran online dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video. Oleh sebab itu peneliti akan mencoba menerapkan penelitian menggunakan metode pembelajaran video secara daring dalam pembelajaran SAINS, yang membuat proses pembelajaran sangat menyenangkan. Dimana nanti sebelumnya guru memberikan bahan-bahan praktek kepada semua peserta didik, agar mereka ikut mempraktekkan pembelajaran SAINS dari video yang dilihatnya di Google Classroom. Dengan begitu peserta didik akan lebih menunjukan antusiasnya dan ikut aktif karena mereka tidak hanya menulis atau mengerjakan tugas saja.

Tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mengembangkan media video dalam pembelajaran SAINS pada Google Classroom di kelas TK B Citra Berkat, untuk mengetahui kelayakan media video dalam pembelajaran SAINS pada peserta didik kelas TK B. Agar Pendidik dapat menciptakan kegiatan yang kreatif dan menarik bagi peserta didik agar tidak mudah bosan saat melakukan pembelajaran sains.

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan ialah Widiyanto Hadi (2018) Pengembangan Media *Outoplay* Berbasisi Video Animasi Pada Kenampakan Alam Kelas IV SDN Pogok 1 Blitar. Hasil dari penelitiannya Media ajar *outoplay* berbasisi *video* animasi bagi siswa kelas 4 SDN Pogok 1 Blitar mampu memunculkan kualitas dengan baik disekitar alam.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitan dan pengembangan. Metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan dan dapat mengembangkan produk tertentu. Pada penelitian ini dikembangkan media video pembelajaran pada materi sains. Media ini berbasis video pembelajaran dengan bahasa yang mudah dipahami visual yang bersifat lihat, dengar dan praktikan Model pengembangan dalam penelitian pengembangan media ini berpusat pada pendidikan anak usia dini yang duduk di kelas TK B dengan pembelajaran Sains berbentuk media video yang diunggah pada Google Classroom. Model pengembangan dapat dilakukan melalui beberapa rancangan kegiatan sebagaimana terdapat pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Kegiatan

A. Tempat, Waktu Dan Subjek

1. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini sejak tanggal dikeluarkannya ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 4 bulan . 1 bulan pengumpulan data, 3 bulan pengelolaan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di lingkungan Sekolah TK B Citra Berkat , kelurahan babat jerawat, kecamatan pakal kota Surabaya.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah murid kelas TK B Citra Berkat Surabaya. Yang pada masa pandemi ini mengalami kesulitan dalam pembelajaran Sains. Adapun murid yang dijadikan subjek penelitian karena berdasarkan hasil pengamatan langsung atau

observasi yang telah dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung cenderung tidak menyenangkan dan membosankan bagi anak

B. Prosedur Penelitian

Prosedur serta beberapa langkah dalam melakukan penelitian pengembangan seperti pada gambar di atas, dapat diberitahukan di bagian ini. Prosedur penelitian ini akan memberitahukan jalan dalam beberapa langkah dalam waktu tempuh pengembang yaitu penulis itu sendiri dalam membuat suatu produk, sesuai dengan model media pengembangan yang digunakan. Berikut merupakan langkah-langkah penelitian pengembangan berdasarkan gambar 1. dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Dari adanya potensi atau masalah, Pengembangan dapat terjadi. Potensi merupakan segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2017). Segala potensi tersebut dapat berkembang menjadi masalah bila kita tidak dapat mempergunakan segala potensi itu. Begitu pula masalah yang didapat terjadi, apa bila kita dapat mempergunakannya.

Potensi dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran yang ada di sekolah taman kanak-kanak. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar di era pandemi ini sebagai salah satu upaya mempertinggi proses interaksi antara pendidik - peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang di pergunakan guru

2. Pengumpulan Data

Jika mengerti akan potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara terbaru dan faktual, selanjutnya yaitu perlu dikumpulkannya beberapa data informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang dibuat dan diharapkan dapat mengatasi masalah produk tersebut :

- a) Melaksanakan pengamatan langsung di sekolah TK Citra berkat Surabaya
- b) Menganalisis kebutuhan terkait data yang diperoleh dari hasil observasi
- c) Kemudian dari hasil observasi kesekolah tersebut dapat di ketahui tentang ketrampilan guru dalam mengajar, dengan tersedianya media pembelajaran, dan untuk kelas TK B Citra Berkat. Informasi yang sudah diperoleh dapat digunakan sebagai bahan perencanaan untuk membuat media pembelajaran baru yang kreatif, efektif dan efisien dikelas TK B Citra Berkat Surabaya

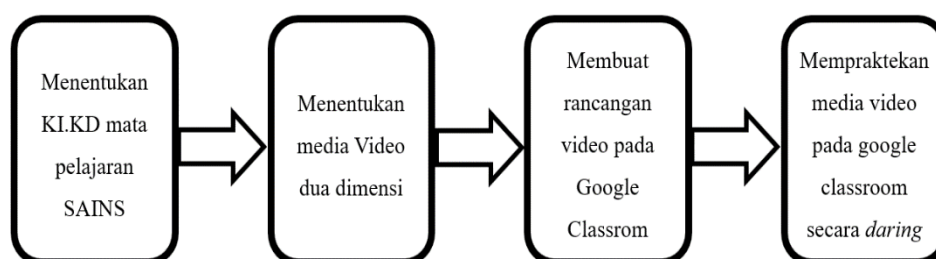
3. Desain Produk

Berdasarkan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah membuat atau mengembangkan desain produk yang akan di aplikasikan. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan research and development bermacam macam (Sugiyono, 2017). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dua dimensi. Desain media pembelajaran yang dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu

- a) Melakukan observasi untuk menganalisis kebutuhan, sehingga bisa menentukan media apa yang di kembangkan agar dapat berjalan efektif
- b) Menentukan jenis media yang cocok dengan materi yang diajarkan, agar pesan yang disampaikan dengan baik kepada peserta didik.

- c) Menyusun naskah rencana pembuatan media dan membuat media yang menarik untuk memudahkan pengembang membuat media, bisa meminimalisir kekurangan.
- d) Membuat media yang menarik adalah tahap terakhir yang perlu diperhatikan oleh pengembang, karena lebih kreatif dan menarik yang di buat dan membuat peserta didik leih tertarik untuk belajar dan menggunakan media tersebut.

Langkah-langkah dalam pembuatan media dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar 2 . Bagan Rancangan Desain Media

- 1) Mengidentifikasi masalah yang sudah didapatkan dari hasil observasi yang kemudian menentukan KI,KD, dan materi yang sesuai.
 - a) Berdasarkan analisis kebutuhan masalah yang diperoleh adalah anak cepat bosan dalam pembelajaran dan kurangnya inovasi dalam penggunaan media sehingga ketika di tanya kembali tentang apa yang telah dipelajari anak cenderung lupa
 - b) Mata pelajaran yang di ambil adalah Sains materi perubahan lingkungan
 - c) Kompetensi Dasar Kognitif yang sesuai pada mata pelajaran Sains materi mengenal lingkungan alam adalah: Menenal lingkungan alam (warna, hewan,tanaman,cuaca, air.dll)
- 2) Menentukan jenis media dua dimensi dalam bentuk video pada google classroom yang disesuaikan dengan kebutuhan. Lalu memulangkan bahan praktek kepada murid
- 3) Membuat rancangan pembuatan media video untuk di unggah pada google classrom yang terdiri dari jenis media, langkah – langkah pembuatan dan panduan pengoprasian media.
- 4) Mempraktekan media video pada google classroom secara daring, dimana anak mengikuti dengan bahan praktek yang sudah dipulang terlebih dahulu Lalu mulai mengajar sesuai dengan rancangan dengan memperhatikan beberapa aspek sehingga media dapat digunakan dan difungsikan dengan baik

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain ini merupakan proses kegiatan dalam menilai apakah rancangan atau pembuatan produk tersebut layak atau tidak untuk digunakan. Validasi media pembelajaran mampu dilakukandengan meminta beberapa ahli atau orang pakar sesuai bidangnya untuk menilai desain media baru yang Beberapa langkah untuk memvalidasi desain media adalah dengan cara meminta bantuan para pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman. Beberapa pakar diminta untuk memberikan saran serta masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain media yang dibuat. Validasi desain dalam pengembangan media pembelajaran ini

dilakukan oleh ahli media pembelajaran tersebut agar dapat mengetahui kelemahan dan kekuatan dari produk media yang akan dikembangkan.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan validasi dengan para pakar atau validator, maka kelemahan dari desain akan didapat. Kelemahan tersebut sebaiknya coba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain oleh pengembang. Tetapi, jika desain produk sudah mendapat nilai atau predikat baik. Maka produk tidak memerlukan perbaikan lagi dan sudah dianggap valid /layak di uji cobakan

6. Uji Coba Produk

Setelah divalidasi kepada para pakar dan tenaga ahli ,selanjutnya dapat dilakukan uji coba produk kepada seluruh siswa kelas TK B, agar peneliti dapat menetapkan ke efektifan penggunaan media video itu pada google classroom. Pada saat melakukan praktek, peneliti diharapkan dapat mendokumentasikan jalannya kegiatan belajar tersebut

7. Revisi Produk

Selanjutnya revisi produk akan dilakukan apabila hasil observasi ditemukan banyak kekurangan atau kelemahan. Pada saat dalam uji coba pemakaian sebaiknya peneliti membuat produk dengan selalu mengevaluasi kinerja produk media permainan yang dikembangkan, agar mampu langsung mengetahui berbagai kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dalam pembuatan produk yang lebih efektif dan baik lagi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah data angket dan dokumentasi observasi seperti hasil penilaian dan keaktifan siswa saat melakukan praktek bersama saat daring.. Jika secara kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran, kritik, tanggapan dan masukan-masukan dari pengajar di sekolah TK B citra berkat, guru ahli pembelajaran dan siswa dengan mengisi kolom kritik dan saran pada angket, sedangkan data kuantitatif dari hasil penelitian pengajar di sekolah TK B citra berkat, guru ahli pembelajaran dan siswa dengan memberi saran dan kritik secara langsung pada saat uji coba produk media video pembelajaran Sains pada google classroom.

a) Wawancara

Berupa pertanyaan langsung kepada siswa di akhir pembelajaran tentang keefektifitas media video sains di google classroom tersebut.

b) Dokumentasi

Berupa sebuah foto/video kegiatan yang diambil peneliti dengan kamera handphone, digital , atau laptop

D. Instrumen Pengumpulan Data

Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan media video di google classroom pada siswa kelas TK B yaitu angket validasi dan wawancara mengenai respon siswa.

1. Teknik Analisa Data

Teknik menganalisa data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola, kategori, satuan uraian dasar. Sedangkan menurut (Bogdan dalam Sugiyono,2012:244) menyatakan analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga mudah dipahami, dan semuanya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisa data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat di ceritakan orang lain. Teknik analisa data ini bisa menggunakan data angket validasi. Dan berikut adalah angket validasi:

No Item	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Materi	Materi dalam media dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok kecil maupun besar
2	Kurikulum	Media relevan dengan materi yang harus dipelajari peserta didik
3		Media sesuai dengan kurikulum berlaku
4	Isi Materi	Isi materi memiliki konsep yang benar dan tepat
5		Materi pada media dapat memberikan pengetahuan baru
6		Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI)

A
Gr

Menurut Sugiyono (2017) adapun kategori skor dalam Skala Likert akan dijelaskan sebagai berikut:

Kategori skor 4 adalah skor tertinggi ,diberikan ketika sangat setuju dan, skor 3 diberikan hanya setuju, skor 2 diberikan jika hanya cukup setuju, terakhir yaitu skor 1 diberikan ketika kurang setuju. 4 kategori tersebut diberikan oleh ketiga ahli sebagai validator disetiap indikator pada angket untuk menilai validitas media video pembelajaran Sains. Sugiyono (2017) mengatakan bahwa presentase rata-rata tiap komponen dihitung menggunakan rumus:

Keterangan: P = Perolehan Presentase Validator

$\sum X$ = Jumlah Skor Setiap Kriteria Yang Dipilih

N = Jumlah Skor Maksimal

Analisis rata-rata kriteria validasi dengan menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2012:134). Hasil analisis lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dengan menggunakan interpretasi sebagai mana tabel berikut:

No.	Skor	Keterangan					
1.	4	Sangat Baik/ Menarik/Sangat Memotivasi	Sangat Sesuai/Sangat Mengerti/Sangat Layak/Sangat	Mudah/Sangat Bermanfaat/ Sangat	Paham/Sangat		
2.	3	Baik/Sesuai/Mudah/Paham/Menarik/Mengerti/Layak/ Bermanfaat/ Memotivasi					
3.	2	Cukup Baik/ Menarik/Cukup Termotivasi.	Cukup Sesuai/Cukup Mengerti/Cukup Layak/Cukup	Mudah/Cukup Bermanfaat/ Cukup	Paham/Cukup		
4.	1	Kurang Baik/Kurang Menarik/Kurang Termotivasi.	Sesuai/Kurang Mengerti/Kurang	Mudah/Kurang Layak/Kurang	Paham/ Bermanfaat/Kurang	Kurang	

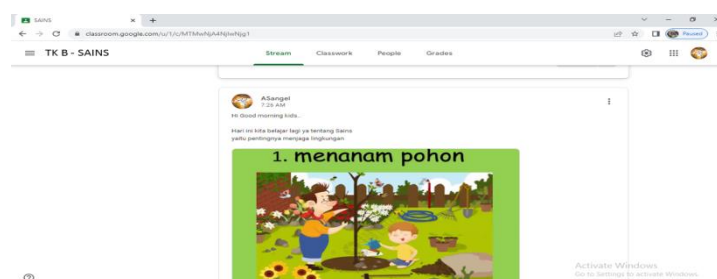
Gambar 4. Kelayakan Media

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2022 sampai dengan Mei 2022. Berdasarkan potensi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Dimana di masa pandemi ini, anak dituntut melakukan pembelajar Sains dari rumah. Maka dengan menciptakan media video yang menarik dan inovatif, menjadikan sebuah potensi dan meminimalisir masalah murid yang kurang aktif dan cepat bosan dalam pembelajaran sains. Selanjutnya jika murid aktif dan mengikuti pembelajaran, maka murid dapat mengumpulkan tugas pada google classroom. TK B Sekolah Citra Berkas Surabaya mengerjakannya, kemudian peneliti dapat mengukur potensi dan masalah yang diperoleh dari hasil pra penelitian tersebut.

Selanjutnya setelah pengumpulan informasi, yaitu membuat media video pembelajaran. Berikut adalah halaman depan video yang sudah di unggah di google classroom Sains yang di unggah pada Google Classroom.



Gambar 5. Google Classroom Sains

1. Revisi Desain

Ditahap revisi desain ini, peneliti melakukan perbaikan desain berdasarkan saran dari para validator ahli materi dan sebagai acuan peneliti terkait kurangnya produk media video pembelajaran di Google Classroom.

a. Ahli Materi

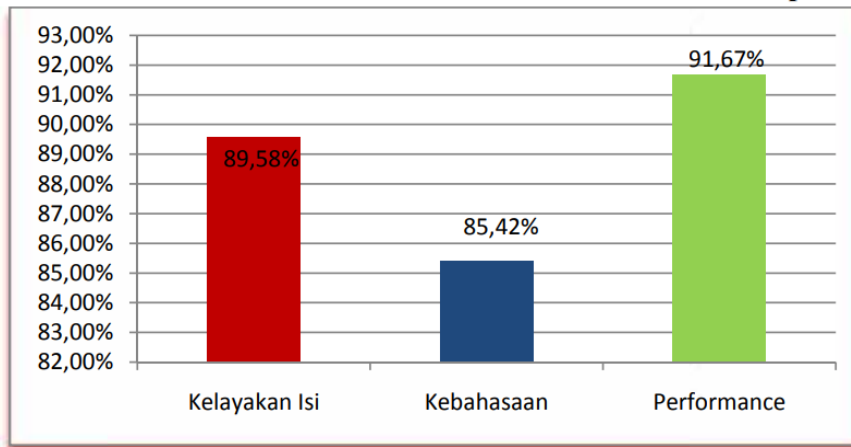
Tujuan dari revisi materi ini ialah memperbaiki kekurangan terdapat dari media Video Sains pada google classroom.

b. Ahli Media

Pada tahap ini tidak ada revisi ahli media desain terhadap media video sains pada google classroom TK B citra berkat dikategorikan “sangat layak” .

Gambar grafik dari tabel hasil revisi materi oleh validator ahli materi sebagai berikut:

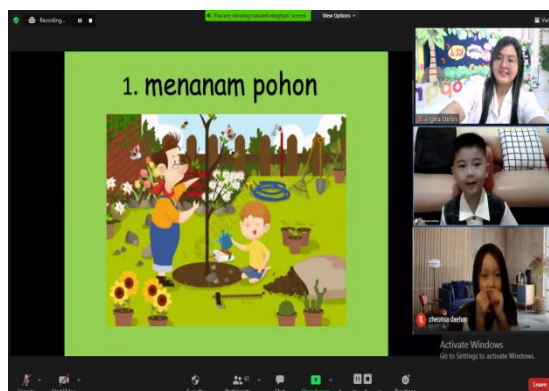
Gambar 4.7 Grafik Hasil Revisi Ahli Materi Keseluruhan Aspek



Keseluruhan Presentasi hasil revisi aspek penilaian materi yaitu 88,58%, secara validasi keseluruhan materi media video sains pada google classroom sudah layak. Dimana pada aspek penilaian materi diperoleh 76,38%, itu memberitahukan tentang terjadi peningkatan presentase aspek penilaian materi media video sains pada google classroom.

2. Uji Coba Produk

Dan di tahap uji coba ini, produk ditujukan pada peserta didik di kelas TK B Sekolah citra berkat Surabaya. Dan berikut adalah tampilan Video animasi pada google classroom yang diputar pada saat proses pembelajaran Sains secara online.



Gambar 7. Pembelajaran Sains secara online

Hal-hal yang dilakukan saat melakukan Uji coba produk:

1. Jauh sebelumnya peneliti serta pendidik memulangkan bahan praktek yang akan di gunakan dalam pembelajaran Sains.
2. Sedangkan sehari sebelumnya, peneliti sudah mengunggah media video sains pada Google Classroom agar dapat diputar untuk esok hari
3. Media video pada google classroom diputar saat memulai pembelajaran Sains
4. Para murid otomatis dengan fokus memperhatikan Video yang di putar sesuai dengan kegiatan yang dilakukan pada saat itu.
5. Setelah selesai menonton video, murid-murid di minta untuk melakukan praktek di rumah dengan bahan yang sudah diberikan sesuai intruksi dari video yang tadi di tontonnya.
6. Setelah mengerjakan tugas yang diberikan, murid diminta untuk mengunggah hasil tugasnya ke Google classroom dengan meminta bantuan orang tua.

3. Revisi Produk

Revisi produk ini akan dilakukan saat ada perbaikan yang meliputi kelemahan atau kekurangan, dalam perkembangan produk peneliti. Tetapi berhubungan sudah tidak adanya kelemahan atas produk akhir, yang dibuat peneliti, maka produk final ini tetap bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang layak dan baik di kelas TK B Sekolah Citra Berkas Surabaya.

PEMBAHASAN

1. Kajian Prosedur Akhir

Prosedur Pengembangan Media video dalam pembelajaran Sains Pada Google Classroom adalah pembelajaran yang berisi materi tentang pengenalan lingkungan alam sekitar serta tahap penelitian dasar bagi anak usia dini . Pengembangan media video Sains pada Google classroom disajikan dengan sangat menarik yang mendukung pembelajaran IPA

Media video sains ini menggunakan gaya kartun yang di edit sendiri serta jenis cerita yang disajikan sangat menarik. Sasaran prnonton ini untuk adalah anak-anak usia dini atau kelas TK B. Sebagaimana pengenalan bahan ajar berupa media video kepada peserta didik ini sangatlah penting, pendidik dapat memberikan pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Didalam penelitian ini juga Anak Usia Dini k husudnya dikelas TK B cenderung menyukai video yang terdapat gambar menarik dan bersifat menghibur untuk peserta didik. Pemilihan pengembangan berupa media video sains karena dapat memberikan pengalaman dan stimulus yang baik bagi peserta didik.

Media video pembelajaran sains pada google classroom ini dioperasikan dengan komputer berbantu jaringan internet yang bisa digunakan dimanapun dan kapanpun, baik dalam maupun diluar suatu ruangan. Dimana zaman semakin modern serta berkembangnya teknologi yang semakin pesat , maka sebagai pendidik perlu memanfaatkan dan mengikuti perkembangan jaman yang ada. Penggunaan media berbasis video ini tanpa mengenal tempat dan waktu. Media video sains google classroom menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat belajar serta pembelajaran dapat di visualisasi kan dengan mudah sehingga lebih menarik.

2. Faktor Penghubung dan Penghambat

Beberapa faktor pendukung seperti berikut ini:

- 1) Keberadaan hotspot/wifi sekolah memudahkan si peneliti dalam membuat produk yang akandikembangkan.
- 2) Sebuah pengalaman baru , karena Media video ini merupakan media yang menarik dan menyenangkan untuk di kembangkan oleh peneliti.

Jika ada faktor pendukung , maka tentu tidak lepas dari adanya faktor-faktor menghambat yang peneliti dapatkan. Seperti sebagai berikut:

- 1) Kesukaran dalam membuat video dengan jangka waktu yang lumayan lama karena harus mengedit dan menyamakan hasil gambar dengan tulisan agar menjadi video yang menarik
- 2) Sulitnya mencari gambar ilustrasi atau animasi yang berkaitan dengan materi SAINS guna dibahas pada saat mengajar online.

Media video pembelajaran Sains pada google classroom menyajikann beberapa kegiatan yang sangat menarik untuk dikembangkan oleh peneliti agar menghasilkan produk akhir yang baik. Produkakhir yang dihasilkan memiliki beberapa kebaikan sebagai media pembelajaran.

Kebaikan-kebaikan diantaranya adalah:

- 1) Media video dalam pemb3lajaran sains an4k usia dini di Kelas TK B Lalu peneliti juga menyediakan wadah/tempat bagi murid untuk mengumpulkan tugas dengan mudah yaitu di Google Classroom.
- 2) Sehingga kegiatan pembelajaran sains di kelas TK B Citra berkat menggunakan media video dapat berjalan lancar dan meningkatkan
- 3) kemampuan belajar anak dalam mata pelajaran SainsMedia video pembelajaran Sains merupakan media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara onlie pada google classroom.
- 4) Media video pembelajaran Sains dapat menjadi variasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 5) Kegunaan media sains ini sangat mudah diterapkan bagi pendidik maupun peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Media video pembelajaran sais pada Google Classroom selain memiliki kebaikan-kebaikan seperti penjelasan diatas, ternyata jugs memiliki kelemahan-kelemahan sebagai media pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut antara lain:

Saat memutar Media video sains pada google classroom ,membutuhkan perangkat yang didukung oleh akses internet seperti, Laptop, Handphone, dan sebagainya.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Tentang bagaimana pengembangan media video pembelajaran Sains pada google classroom ini sangat menarik dan mendukung pembelajaran sains dapat dilihat saat

peneliti memberikan media video itu anak kelas TK B cenderung menyukai video yang terdapat gambar menarik dan bersifat menghibur untuk peserta didik.

- 2) Kelayakan media video dalam pembelajaran sains pada peserta didik kelas TK B dapat dilihat dari hasil uji kelayakan yang direvisi oleh 3 validator berupa ahli validasi media dan ahli validasi materi.
- 3) Pendidik dapat menciptakan kegiatan yang kreatif dan menarik bagi peserta didik agar tidak mudah bosan saat pembelajaran sains dengan pengembangan berupa media video sains karena dapat memberikan pengalaman dan stimulus yang baik bagi peserta didik agar tidak bosan saat melakukan pembelajaran Sains.

Proses belajar mengejar di masa pandemi ini memang tidaklah mudah, Tetapi jika dilihat dari sisi positifnya, pendidik dapat menciptakan dan mengembangkan media baru yang kreatif dan inovatif bagi peserta didik. Lalu peneliti juga menyediakan wadah/tempat bagi murid untuk mengumpulkan tugas dengan mudah yaitu di Google Classroom. Sehingga kegiatan pembelajaran sains di kelas TK B Citra berkat menggunakan media video dapat berjalan lancar dan meningkatkan kemampuan belajar anak dalam mata pelajaran Sains, hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada kemampuan anak dilihat pada pedoman observasi secara langsung dalam daya fokus peserta didik mengikuti pembelajaran Sains.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terimakasih banyak pada Kepala Sekolah TK B Citra Berkat, Kelurahan Babat Jerawat, Kecamatan Pakal Kota Surabaya yang telah memberi izin pada peneliti bisa melaksanakan penelitian di TK B Citra Berkat. Kepada ketua editor pada Jurnal Kreatif yang telah memberi peluang pada peneliti supaya bisa diterbitkan.

REFERENSI

- Abdul Majid. 2015. *Mendidik Dengan Cerita*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Abuddin Nata. 2016. *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Arsyadi Azhari. 2016, *Media Pembelajaran Saind* Yogyakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dinar.wiwen.2016. Psikologi Anak Usia Dini. Jakarta : PT INDEKS.
- Widianto Hadi, 2018, “*Film Animasi Media Pembelajaran Dasar Peserta Didik*”, (Jurnal IT Cida Vol 4, No 2, September).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.