

Pengembangan Video Slideshow Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan

Siti Chabibah

IAIN Salatiga, Indonesia

Corresponding Author ✉ sitichabibah476@gmail.com

ABSTRACT

Problems The learning process of elementary of natural sciences, especially in the matter of plant breeding, is less interesting and must adjust to the development of science and technology that requires teachers to be able to develop and master learning technology. This research aims to develop practical and easy learning media to improve student learning outcomes in plant breeding material. This type of research used in this research is Research and Development (R&D). Research and development (R & D) is a research strategy or method that is quite effective in improving practice. The subjects of the media use test in this study were grade VI teachers and grade VI MI students in Kaloran District, Temanggung Regency. Development of learning media with slideshows on learning and understanding of science material by (a) Conducting preliminary research, (b) Conducting planning (defining abilities, formulating goals, determining materials and learning sequences, (c) Developing learning media with slideshows, (d) Material expert test and media expert test, (e) application in learning. The results of the development of a CTL-based learning video slideshow on the learning outcomes of Natural Sciences in Plant Breeding material for grade VI students in Kaloran Sub-district, Temanggung Regency, are very appropriate to be used based on the results achieved as many as 19 students or 95% complete and 1 students or 5% students are incomplete. This means there is an increase in student learning completeness. This increase is as expected, which is above 75% of the total number of students. The 95% completeness criterion that is above 75% indicates that the improvement of learning learning activities has been successful.

Keywords: *Video Slideshow Learning, Contextual Teaching Learning, Developing Learning Media*

ARTICLE INFO

Article history:

Received
January 05, 2021
Revised
January 22,
2022
Accepted
March 01, 2022

How to cite

Chabibah, S., (2022). Pengembangan Video Slideshow Berbasis Contextual. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1).244-254

Journal Homepage

<https://www.attractivejournal.com/index.php/aj/>

This is an open access article under the CC BY SA license

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Published by

CV. Creative Tugu Pena

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan hal yang sangat dinamis sering berkaitan dengan perkembangan dan perubahan zaman, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membuat perubahan diberbagai bidang terutama dalam bidang Pendidikan(Kusumawati & Irwanto, 2016).Proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menuntut guru harus mampu mengembangkan dan menguasai teknologi pembelajaran(Husna Nashihin, 2019b). Pendidikan merupakan hal yang penting

dalam kehidupan bermasyarakat dan sesuai dengan teknologi yang sedang berkembang pesat.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Ramdani et al., 2020). Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, (Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, et al., 2020) dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Husna Nashihin, 2017), pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran

Al Qur'an telah memberikan contoh tuntunan (H Nashihin & Saifuddin, 2017) bahwa kita harus belajar dan memperhatikan segala sesuatu yang ada di dunia ini (Husna Nashihin, 2018), terlebih sebagai guru yang perlu tuntunan akan kemajuan pendidikan yang menuju perkembangan teknologi.

كِتَابًا نَزَّلْنَا هَٰذَا إِلَيْكُمْ بَارَكْنَا فِي آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya : "ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan keberkahan supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya, dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran." (QS. Shad ayat 29)

Hal itu sesuai dengan peneliti yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) se-Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung melalui forum Kelompok Kerja Guru (KKG) guru kelas VI di Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung yang berjumlah 12 madrasah pada tanggal 14 Nopember 2019 dengan responden 12 orang guru kelas VI menunjukkan bahwa 100% sangat butuh dengan teknologi pembelajaran (Sutarno et al., 2015). Berdasarkan kebutuhan dan penelitian yang relevan tentang teknologi pembelajaran, maka pembelajaran berbasis multimedia penting dalam mendukung keberhasilan hasil belajar siswa. Kompetensi pedagogi guru juga menjadi penentu dalam proses pembelajaran IPA berbasis multimedia dengan materi Perkembangbiakan tumbuhan.

Materi perkembangbiakan tumbuhan akan menarik jika disajikan dalam pembelajaran berbasis multimedia (Husna Nashihin, Rani Efendi, et al., 2020) karena sesuai dengan perkembangan siswa tingkat dasar dimana pada tahap perkembangan usia sekolah dasar masih sangat menyukai film, game, atau sesuatu yang berhubungan dengan multimedia.

Berdasarkan perihal di atas, menjadi alasan peneliti melakukan penelitian pengembangan video slideshow pembelajaran berbasis video CTL (Husna Nashihin, Rani Efendi, et al., 2020). Adapun peneliti akan menghasilkan produk video slideshow pembelajaran IPA materi Perkembangbiakan tumbuhan yang berisi macam-macam perkenbangbiakan tumbuhan. Video slideshow pembelajaran berbasis CTL ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan guru menyampaikan materi Perkembangbiakan Tumbuhan yang jauh hari dapat disiapkan oleh seorang guru daripada dengan tumbuhan aslinya yang sulit di dapat dan tidak dapat bertahan lama (Setiawan et al., 2015), sedangkan tujuan penelitian dan perkembangan untuk siswa video slideshow (Sari et al., 2021) pembelajaran berbasis CTL ini akan sangat menarik karena

seolah-olah dengan melihat video slideshow pembelajaran siswa melihat langsung macam-macam tumbuhan beserta cara Perkembangbiakan nya yang disajikan dalam bentuk video slideshow sehingga siswa tertarik dan mudah memahaminya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2013) yang digunakan untuk menghasikan sebuah produk tertentu dan keefektifan produk tersebut diujikan (Mukhtazar, 2020). Pengembangan video pembelajaran untuk siswa kelas VI di lingkungan MI se-Kecamatan Kaloran Mengacu pada temuan peneliti melalui pengembangan sebagai berikut (1) Kondisi nyata Proses pembelajaran IPA materi Perkembangbiakan kelas VI MI se-Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. (2) Tingkat kebutuhan pengembangan video Slideshow pembelajaran IPA bagi guru kelas VI MI se-Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung. (3) Pengembangan Mupel IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan untuk siswa kelas VI MI sekecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung.

Pengembangan video slideshow pembelajaran IPA bagi guru kelas VI MI se-Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung dilaksanakan melalui tiga tahap (Nasrudin, 2019) yaitu (1) studi pendahuluan, (2) menjelaskan pembuatan media pembelajaran IPA materi Perkembangbiakan video slideshow berbasis CTL (3) mengkaji keefektifan media pembelajaran berbasis video slideshow berbasis CTL khususnya pada pembelajaran IPA khususnya materi Perkembangbiakan tumbuhan kelas VI MI/SD.

Populasinya adalah guru dan siswa-siswi kelas VI dari MI se-Kecamatan Kaloran (MI Ma'arif Unggulan Sumur Blandung, MI Nurul Huda Keblukan, MI Nurus Syibyan Geblok, MI Nurul Falah Kemiri, MI Muhammadiyah 1 Tempuran, MI Al Ma'arif Tempuran, MI Muhammadiyah 2 Tempuran, MI Al Irsyad Kaloran, MI Bani Adam Kalimanggis, MI Tlogowungu, MI Tleter dan MI Gandon), tetapi pengambilan data menggunakan sampel, sampel diambil dari siswa yaitu siswa MI Al Ma'arif Tempuran sebanyak 20 siswa dan MI Muhammadiyah 2 Tempuran 20 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebutuhan Pengembangan Video Slideshow Pembelajaran IPA Materi Perkembangbiakan Kelas VI MI Sekecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung

Muatan materi IPA yang mendominasi pada materi ini membuat pemikiran baru untuk guru dalam penyampaian materi yang luas. Tidak banyak waktu untuk memaparkan secara rinci apabila tidak ada kerjasama yang baik antara guru maupun siswa (Husna Nashihin, 2019a). Dalam hal ini seorang guru harus memanfaatkan waktu seefisien mungkin untuk menyampaikan materi ini. Dalam kenyataannya siswa masih kesulitan tentang pemahaman materi (Fathurrohman, n.d.). Banyak cara yang sudah dilakukan guru dengan mengelompokkan tiap sub bab dalam tema, membuat kelompok kerja siswa. Tapi hasil belum maksimal dan sesuai harapan.

Setelah melaksanakan wawancara dan observasi banyak permasalahan yang muncul, selain itu masalah muncul saat Ujian Sekolah mulai tahun 2018 yang mulai menggunakan soal uraian pada soal ujian tersebut. Siswa merasa kesulitan dalam hal materi tentang cara perkembangbiakan tumbuhan yang begitu banyak macam, ragam dan aneka bentuk tumbuhan. Serta adanya angket yang sudah diisikan oleh beberapa guru sebagian Madrasah Ibtidaiyah di kecamatan Kaloran rata-rata butuh media

pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, dan sesuai keharusan pada pembelajaran saat ini.

Berkaitan dengan hal di atas bahwa bahan ajar yang sederhana dan dapat mencakup segala materi yang di butuhkan sangat membantu untuk pembelajaran IPA. Bahan ajar ini berisikan tentang cara perkembangbiakan. Bahan ajar ini juga dilengkapi media berupa video dari kumpulan slide yang diiringi musik(Sari et al., 2021). Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan ini, dihasilkan konsep media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA.

Pengembangan Video Slideshow Pembelajaran bagi Siswa Kelas VI Sekecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung

Draf dalam pengembangan bahan ajar IPA dengan media *slideshow* berbasis CTL pada materi perkembangbiakan makhluk hidup sebagai berikut:(Ramdani et al., 2020)

1. Sampul

Sampul yang di gunakan berisikan judul bahan ajar yang dikembangkan dengan gambar yang mendukung materi yaitu tema perkembangbiakan tumbuhan. Desain sampul menggunakan gambar dan warna yang menarik.

2. Pengantar

Kata pengantar berisikan tentang ucapan syukur kepada Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan bahan ajar IPA dengan media *slideshow* berbasis android, dan ucapan terimakasih kepada semua pihak sehingga bahan ajar IPA telah selesai disusun.

3. DaftarIsi

Daftar ini berupa daftar dan komponen isi yang ada didalam bahan ajar IPA ini, sehingga pembaca mengetahui isi di dalamnya.

4. Peta Konsep Materi Pembelajaran

Bahan ajar IPA ini juga dilengkapi dengan media *slideshow* berbasis CTL yaitu kumpulan slide/gambar yang dipadukan dengan slide tentang perkembangbiakan tumbuhan. Video yang disediakan adalah gambaran nyata tentang perkembangbiakan tumbuhan. Selain itu dalam media *slideshow* juga dilengkapi *suara* yang dilengkapi dengan materi setiap cara perkembangbiakan tumbuhan dan. *Slideshow* ini mempermudah apabila seorang guru ingin melaksanakan pembelajaran dengan media ini.

Hasil pengembangan software media pembelajaran pada muatan pelajaran IPA berupa software media pembelajaran yang dikemas dalam APK. Beberapa tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu antara lain: (Huda et al., 2015)

1. Desain Media

a. Membuat Storyboard

Storyboard merupakan jalannya cerita yang menentukan urutan materi pembelajaran yang akan ditampilkan. Hasil dari penulisan storyboard akan digunakan dalam proses produksi program multimedia, sehingga dalam proses produksi program multimedia akan lebih terstruktur dan teratur. Berikut ini adalah diagram alir perancangan media pembelajaran dengan aplikasi Slideshow Maker buatan Scoompa.

b. Desain Interface

Tahap desain interface adalah penggambaran mengenai struktur program. Desain interface atau tampilan dibuat untuk memudahkan dalam

menterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Desain interface dibuat berdasarkan flowchart yang telah dibuat pada tahap desain diagram alir storyboard.

c. Desain Cover

Desain halaman muka (cover) dari media pembelajaran ini terdiri dari judul media.

d. Desain Halaman Pengantar

Desain halaman pengantar pada media ini yaitu kegiatan berdo'a untuk menumbuhkan dan membiasakan sikap religious siswa sebelum melakukan pembelajaran.

e. Desain Halaman Evaluasi

Desain halaman evaluasi dimulai dengan halaman petunjuk yang berfungsi untuk memberikan petunjuk pengerjaan soal evaluasi, macam-macam soal dan bagi yang mendapat nilai melebihi ketuntasan belajar minimal akan mendapatkan sertifikat sebagai penghargaan atas jerih payah peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran Perkembangbiakan Tumbuhan.

2. Fase Realisasi/ Konstruksi

Pada fase ini adalah tahap menterjemahkan atau memindah desain ke tampilan sebenarnya dalam bentuk didesain media video pembelajaran berbasis android. aplikasi Slideshow Maker buatan Scoompa digunakan untuk merancang media secara keseluruhan, sedangkan program pendukung yang digunakan adalah ACD editor untuk menggambar dan perekam audio untuk mengolah narasi.

3. Realisasi Halaman Evaluasi

Realisasi halaman evaluasi meliputi halaman petunjuk pengerjaan soal, informasi ketuntasan belajar minimal, jenis soal dan nilai masing-masing soal serta sertifikat yang diperoleh saat sudah menyelesaikan pembelajaran.

4. Tahap Pengujian

Teknik pengujian kerja media pembelajaran video Slideshow dilakukan dengan menjalankan program dari awal sampai akhir, kemudian mencoba setiap step per step dalam mempelajarinya. Pengujian program dilakukan dari pada setiap halaman media yang telah dibuat dimulai dari halaman cover, halaman pengantar, halaman motivasi, halaman materi, halaman video, dan halaman evaluasi (Ismanto & Cynthia, 2017). Setelah pengujian selesai dilakukan kemudian dilakukan perbaikan dan selanjutnya dilakukan validasi media pembelajaran pada ahli materi dan ahli media pembelajaran (KOTEN, 1964).

Data dan saran yang ada pada instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan merevisi media pembelajaran. Adapun kisi-kisi dan hasil validasi akan dipaparkan berikut ini:

Kisi-kisi instrument validasi ahli media meliputi: a) Tujuan Pembelajaran, b) Materi Pembelajaran, c) Penyajian, d) kualitas motivasi. Selengkapanya dapat dilihat dalam table berikut:

Table 1 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah butir
1	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan kompetensi dasar	1	2
		b. Tujuan pembelajaran yang	2	

	jelas		
2 Materi Pembelajaran	a. Keserasian materi dengan kompetensi dasar	3	4
	b. Kecakupan materi yang tepat	4	
	c. Konsep materi benar	5	
	d. Kelengkapan materi dengan media pembelajaran	6	
3 Penyajian	a. Materi disampaikan dengan jelas	7	3
	b. Keruntutan Materi disampaikan dengan runtut	8	
	c. Ketepatan pemilihan kata dan bahasa yang digunakan	9	
4 Kualitas Memotivasi	a. Meningkatkan kreativitas siswa	10	4
	b. Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	11	
	c. Mendukung siswa belajar mandiri	12	
	d. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa	13	
	Total Butir		13

5. Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media

Kisi-kisi instrument validasi ahli media meliputi: a) Pewarnaan, b) Pemakaian kata dan Bahasa, c) Tampilan pada layar, d) Penyajian, e) Animasi dan suara. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut:

Table 2 Kisi-kisi Instrument Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	No. Butir	Jumlah butir
Pewarnaan			
1.	Keserasian warna menarik.	1	2
2.	Penyajian gambar dan materi sesuai yang dibahas	2	
Pemakaian kata dan Bahasa			
3.	Penggunaan bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	3	4
4.	Bahasa sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4	
5.	Kesantunan dalam penggunaan bahasa	5	

6.	Ketepatan teks dengan materi	6	
Tampilan pada layar			
7.	Desain gambar berkesan positif sehingga dapat menarik minat belajar	7	
8.	Jenis huruf yang digunakan terlihat jelas dan terbaca	8	3
9.	Koherensi warna tampilan dan <i>background</i>	9	
Penyajian			
10	Penyajian media pembelajaran mendukung . keterlibatan siswa dalam pembelajaran	10	
11	Keruntutan dalam penyajian media . pembelajaran	11	3
12	Penyajian gambar menarik .	12	
Video slide dan suara			
13	Video slide berhubungan dengan materi .	13	
14	Suara/video yang digunakan jelas .	14	3
15	Antara slide gambar dengan suara sesuai .	15	
Jumlah butir			15

Bentuk pengembangan video *slideshow* pembelajaran berbasis CTL berisi video kumpulan gambar yang dipadukan dengan slide tentang perkembangbiakan tumbuhan.(Sulasih et al., 2017) (a) Melakukan penelitian pendahuluan, (b) Mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan dan urutan pembelajaran, (c) Mengembangkan *prototipe* aplikasi, (d) Uji ahli materi dan uji ahli media, (e) Uji lapangan permulaan skala kecil dan revisi, (f) Uji skala besar dan revisi akhir, (g) penerapan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian pengembangan R & D.

Efektifitas Hasil Pengembangan Video Pembelajaran berbasis CTL terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perkembangbiakan Tumbuhan

Berdasarkan data pre test dan post test terhadap hasil belajar IPA dapat dijelaskan perolehan data sebagai berikut:

1. Pada masa pre test kelas kontrol nilai rata-rata adalah 5,725. Siswa yang mendapat nilai di atas 7.5 sebanyak 3 siswa atau 15% dan yang mendapat nilai 7.5 ke bawah sebanyak 17 siswa atau 85%. Sedangkan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 5,7 dengan nilai minimal 3,0 dan nilai tertinggi 8,0.

2. Pada Post test nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 8,25. Siswa yang mendapat nilai 7.5 ke atas sebanyak 18 siswa atau 90% dan yang mendapat nilai di bawah 7.5 sebanyak 2 siswa atau 10%. Sedangkan kelas eksperimen nilai rata-rata 9,20 dengan nilai terendah 7,0 dan tertinggi 10,0.

Disamping data prestasi siswa, temuan lainnya adalah adanya peningkatan kualitas pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar. Data ini dibuat oleh observer setelah mengamati proses belajar mengajar dengan cara mengisi format pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam hal ini untuk mengetahui sejauh mana guru sebagai peneliti mempunyai ketrampilan dasar dalam mengajar. Perbaikan pembelajaran pada intinya sebagai upaya lebih meningkatkan profesional guru dalam proses belajar mengajar.

Adapun kekurangan pada pra kegiatan adalah dalam hal membimbing diskusi dengan nilai C, sedangkan yang mendapat nilai B adalah ketrampilan mengelola kelas, ketrampilan bertanya, ketrampilan menggunakan metode dan ketrampilan dan keaktifan guru. Pada kegiatan lanjutan semua aspek yang diobservasikan dalam mengajar sudah mendapatkan nilai

Pada kegiatan ini peneliti akan menggunakan uji t untuk mengetahui apakah ada pengaruh media Slideshow pada hasil belajar IPA siswa. Berdasarkan data pre tes dan post tes pada kelas kontrol dan eksperimen kemudian dimasukkan ke dalam SPSS 20,0 diperoleh data sebagai berikut:

Table 3 Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre	5.7250	20	1.57476	.35213
post	8.2250	20	1.16388	.26025

Tabel 4 Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre & post	20	.858	.000

Tabel 5 Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

				Lower	Upper			
Pair 1 pre - post	-2.50000	.82971	.18553	-2.88832	-2.11168	- 13.475	19	.000

Dari data di atas terlihat nilai $t = 13.929$ (kontrol) dan $16,548$ (ekperimen) Harga $t_{(0.95)}$ untuk uji pada $dk N-1= 20-1=19$ siswa diperoleh $t_{tab}=1.73$. yang nilainya jauh melebihi dari data tabel maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *slideshow* dapat memberikan efek atau hasil yang lebih dari pada tidak menggunakan media *slideshow*. Berdasarkan data tersebut terlihat jelas bahwa data uji T dari kelas kontrol dan kelas ekperimen terdapat perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan teman sejawat maka pembelajaran yang dilaksanakan sudah menunjukkan kemajuan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya keberhasilan siswa yang dapat menguasai materi pelajaran IPA lebih dari 75%. Disamping itu juga terdapat kemajuan dalam hal prestasi belajar dimana nilai siswa dari *pre test*, nilai evaluasi selalu meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Berdasarkan data tersebut di atas, maka dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan yang signifikan setiap kegiatan, dimana nilai terendah dapat naik dari kondisi awal = 3,0; kegiatan lanjutan: 6,0. Nilai tertinggi juga mengalami kenaikan dari *pre test* = 8,0 dan setelah kegiatan 10,0. Rata-rata kelas juga mengalami kenaikan yang signifikan yaitu dari kondisi awal = 5,72; pada Post test 1 = 7,3; dan akhir = 8,225.

Peningkatan kualitas pembelajaran yang diperoleh siswa berdasarkan dari nilai yang diperoleh setelah diadakannya evaluasi pada setiap siklus mengalami peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya nilai setiap siswa dengan media *Slideshow* di kelas. Untuk itu diadakan perbaikan pembelajaran dengan Post test 1 dengan menggunakan *media slideshow*. Hasil Post test 1 adalah sebanyak 12 siswa atau 60% tuntas, sedangkan 8 siswa atau 40% siswa tidak tuntas. Hal ini berarti ada peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa. Tetapi peningkatan ini belum seperti yang diharapkan yaitu di atas 75% dari jumlah siswa. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI maka diadakan lagi perbaikan pembelajaran.

Hasil yang dicapai adalah sebanyak 18 siswa atau 90% tuntas dan 2 siswa atau 10% siswa tidak tuntas. Hal ini berarti ada peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa. Peningkatan ini sudah seperti yang diharapkan yaitu di atas 75% dari jumlah siswa. Kriteria prosentase 95% yang berada di atas 75% ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran kegiatan pembelajaran telah berhasil.

KESIMPULAN

Pengembangan video slideshow pembelajaran IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan kelas VI MI se-Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung dibutuhkan. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan, guru sudah menggunakan media pembelajaran, hanya saja media yang digunakan cenderung hanya bersifat informatif. Media pembelajaran yang digunakan cenderung menempatkan siswa sebagai penerima yang pasif dalam pembelajaran. Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III MI sekecamatan Kaloran kabupaten Temanggung masih rendah. Hasil belajar ini diketahui dari dokumen daftar nilai siswa di MI sekecamatan Kaloran kabupaten Temanggung muatan pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan ini, dihasilkan konsep media pembelajaran pada muatan pelajaran bahasa Indonesia. Dari hasil konsep tersebut kemudian dibuat media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya. Bentuk pengembangan video slideshow pembelajaran berbasis CTL berisi video kumpulan gambar yang dipadukan dengan slide tentang perkembangbiakan tumbuhan. (a) Melakukan penelitian pendahuluan, (b) Mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan dan urutan pembelajaran, (c) Mengembangkan prototipe aplikasi, (d) Uji ahli materi dan uji ahli media, (e) Uji lapangan permulaan skala kecil dan revisi, (f) Uji skala besar dan revisi akhir, (g) penerapan dalam pembelajaran.

Hasil Pengembangan Video slideshow pembelajaran berbasis CTL terhadap hasil belajar IPA materi Perkembangbiakan Tumbuhan siswa kelas VI se-Kecamatan Kaloran Kabupaten Temanggung sangat efektif. Hasil efektifitas yang dicapai adalah sebanyak 18 siswa atau 90% tuntas dan 2 siswa atau 10% siswa tidak tuntas. Hal ini berarti ada peningkatan keefektifitas media pembelajaran terhadap ketuntasan belajar siswa. Peningkatan ini sudah seperti yang diharapkan yaitu di atas 75% dari jumlah siswa. Kriteria prosentase 95% yang berada di atas 75% ini menandakan bahwa perbaikan pembelajaran kegiatan pembelajaran telah berhasil

REFERENCES

- Fathurrohman, M. (n.d.). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
<https://books.google.co.id/books?id=6KA2DwAAQBAJ>
- Huda, M., Kartanegara, M., Gamal, & Zakaria, N. (2015). The Effect of Learning Strategy of Reading Aloud on Students' Achievement in the Subject of Islamic Studies at Secondary School in Semarang, Indonesia. *International Journal of Education and Research*, 3(2), 577-588.
- Husna Nashihin, Anisatul Baroroh, & Aslam Ali. (2020). Implikasi hukum teknologi informasi dalam perkembangan teknologi pendidikan islam (Telaah atas Hukum Moore, Hukum Metcalfe, dan Hukum Coase). *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 57-73. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i2.39>
- Husna Nashihin, Rani Efendi, & Suci Salmiyatun. (2020). Pemanfaatan facebook sebagai media pembelajaran pendidikan agama islam pada masa pandemi covid-19. *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 23-37. <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i1.24>
- Ismanto, E., & Cynthia, E. P. (2017). Drill and Practice Model Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pembentukan Objek Primitif Sederhana Dua Dimensi. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6341(Vol 1, No 01 (2017): November 2017), 18-23. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/view/1304>
- KOTEN, J. W. (1964). Twee Gevallen Van Oxalosis. *Nederlands tijdschrift voor geneeskunde*, 108(2), 1692-1693.
- Kusumawati, E., & Irwanto, R. A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Drill untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.20527/edumat.v4i1.2289>
- Mukhtazar, M. P. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media. <https://books.google.co.id/books?id=iHHwDwAAQBAJ>
- Nashihin, H, & Saifuddin, K. (2017). *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. CV. Pilar Nusantara.

- <https://books.google.co.id/books?id=UBWiDwAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formaci. <https://books.google.co.id/books?id=X27IDwAAQBAJ>
- Nashihin, Husna. (2018). Praksis internalisasi karakter kemandirian di pondok pesantren yatim piatu zuhriyah yogyakarta. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(1). <https://doi.org/10.18860/jpai.v5i1.6234>
- Nashihin, Husna. (2019a). Konstruksi Budaya Sekolah Sebagai Wadah Internalisasi Nilai Karakter. *At-Tajdid: Jurnal Ilmu Tarbiyah*, 8(1), 131-149.
- Nashihin, Husna. (2019b). Kontektualisasi strategi pembelajaran nabi (studi analisis hadist tentang kafarat puasa, amalan utama, dan zina). *Al- Ghazali*, 2(1), 15.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian*. Pantera Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=j-igDwAAQBAJ>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Sari, N. S. A., Hamengkubuwono, H., & Pratama, M. I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Lectora Inspire terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 594-602. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.290>
- Setiawan, P., Sulistiowati, & Lemantara, J. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Evaluasi Proses Belajar Mengajar Berbasis Web. *jurnal Jsika*, 4(2), 1-6. <https://jurnal.stikom.edu/index.php/jsika/article/view/867/478>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendalaman Kualitatif, dan R & D. In CV. Alfabeta*. Alfabeta. <https://books.google.co.id/books?id=0xmCnQAACAAJ>
- Sulasih, B., Syamwil, R., & Wilonoyudho, S. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Outdoor Study Berbasis Keunggulan Lokal pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Journal of Vocational and Career Education*, 2(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v2i1.11121>
- Sutarno, E., Revhuydwlrq, D. Q. G., Ghyhorsphqw, R. U., Zdv, P., Gudiwqlj, L., Wkh, R. I., Olplwhg, P., Dqg, W., Sdqghg, W. K. H. H., Surfhvv, Y., Suh, Z. D. V, Dqg, W., Whvw, S., Xvlqj, W. E., Suhwhvw, P., Frqwuro, S., Zrunvkhhwv, F., Iru, U., Vfkro, W., ... Txdolw, O. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3), 1-1.

Copyright Holder :

© Chabibah, S., (2022).

First Publication Right :

© Attractive : Innovative Education Journal

This article is under:

