

VIDEO PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* UNTUK TENAGA PENGAJAR

Yudho Setyo Nugroho¹, I Nyoman Sudana Degeng², Sihkabuden²

¹SMA Islam Sabilillah Malang-Jalan Terusan Piranha Atas 135 Malang

²Teknologi Pembelajaran-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 26-05-2016

Disetujui: 20-3-2017

Kata kunci:

media development;
instructional video;
cooperative learning;
pengembangan media;
video pembelajaran;
cooperative learning

ABSTRAK

Abstract: The purpose of this research is producing and to examine the feasibility of instructional video cooperative learning for teachers elementary school. The model used is a model development Borg & Gall with ten steps. The product development is validated by expert of material 1 and 2 with the level of validity 92,5% and 87,5%, by expert of media 1 and 2 with the level of validity 98% and 95%, by aspect of attractiveness with a level of validity 90%, aspect of implementation NHT with a level of validity 94% means the instructors are able to implement it, aspect of implementation TPS with a level of validity 96% means the instructors are able to implement it, aspect of implementation TTW with a level of validity 95% means the instructors are able to implement it, aspect of implementation TSTS with a level of validity 95% means the instructors are able to implement it, aspect of effectiveness NHT model get the percentage of 72% might be said that it is effective, aspect of effectiveness TPS model get the percentage of 83% might be said that it is effective, aspect of effectiveness TTW model get the percentage of 86% might be said that it is effective, aspect of effectiveness NHT model get the percentage of 83% might be said that it is effective.

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan dan menguji kelayakan video pembelajaran *cooperative learning* untuk guru sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall dengan sepuluh langkah. Pengembangan produk ini divalidasi oleh ahli materi 1 dengan tingkat kevalidan 92,5%, ahli materi 2 dengan tingkat kevalidan 87,5, ahli media 1 dengan tingkat kevalidan 98%, ahli media 2 dengan tingkat kevalidan 90%, uji coba kemudahan dengan tingkat kevalidan 95%, uji coba kemenarikan dengan tingkat kevalidan 90%, uji coba pelaksanaan model NHT dengan tingkat kevalidan 94% dengan kualifikasi guru mampu melaksanakan, uji coba pelaksanaan model TPS dengan tingkat kevalidan 96% dengan kualifikasi guru mampu melaksanakan, uji coba pelaksanaan model TTW dengan tingkat kevalidan 95% dengan kualifikasi guru mampu melaksanakan, uji coba pelaksanaan model TSTS dengan tingkat kevalidan 95% dengan kualifikasi guru mampu melaksanakan, uji coba keefektifan model NHT memperoleh persentase 72% sehingga dikatakan efektif, uji coba keefektifan model TPS memperoleh persentase 83% sehingga dikatakan efektif, uji coba keefektifan model TTW memperoleh persentase 86% sehingga dikatakan efektif, dan uji coba keefektifan model TSTS memperoleh persentase 83% sehingga dikatakan efektif.

Alamat Korespondensi:

Yudho Setyo Nugroho
SMA Islam Sabilillah Malang
Jalan Terusan Piranha Atas 135 Malang
E-mail: yudhastory27@gmail.com

Pembelajaran merupakan suatu usaha manusia yang dilakukan dengan tujuan untuk membantu memfasilitasi belajar orang lain. Secara khusus, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh guru, instruktur, pembelajar dengan tujuan untuk membantu siswa atau si belajar (*learners*) agar dapat belajar dengan mudah. Menurut Gagne & Briggs (dalam Punaji Setyosari, 2001:1). Pengertian belajar (*learning*) secara umum dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman (Hitipeuw, 2009:1).

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses yang bertujuan menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima. Pesan di sini berupa isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum. Pembelajaran juga dimaksudkan sebagai suatu proses yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan (*a goal-directed learning*) yang direncanakan lebih dahulu Romiszoki (dalam Punaji Setyosari, 2001:1).

Setyosari & Sihkabuden (2005:18) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad (2014:2) juga mengemukakan definisi media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah.

Usaha untuk mencapai proses pembelajaran dibantu oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang interaktif antara guru dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat disadari dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sumber belajar dan merupakan bagian integral dari keseluruhan komponen pembelajaran yang akan turut menentukan keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran. Media pembelajaran banyak jenisnya dan tidak satu media pun yang paling baik dengan media yang lain. Setiap media memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Menurut Skinner (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2006:9) berpandangan bahwa belajar suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Proses belajar memiliki banyak cara, baik itu melalui perantara guru, membaca buku, ataupun berita. Proses pembelajaran terkadang dirasa belum cukup untuk memenuhi keingintahuan manusia dalam mendapatkan informasi karena itu, proses pembelajaran diperlukan alat bantu yang dapat menyampaikan pesan dari pengajar ke siswa.

Heinich & Molenda (1982) mengemukakan keuntungan penggunaan media dalam pembelajaran, meliputi (1) membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya, (2) meningkatkan minat siswa untuk materi pelajaran, (3) memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar, (4) dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan, dan (5) menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.

Membentuk siswa yang cakap, kreatif, dan mandiri dalam belajarnya bukanlah hal yang mudah. Banyak yang memengaruhi hal ini, seperti motivasi belajar siswa, kemampuan guru dalam menyampaikan materi dan strategi pembelajaran, hingga kelengkapan media pembelajaran (Desmita, 2009). Belajar dalam kelompok bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sering kali seorang tenaga pengajar menugaskan sekelompok peserta didik untuk menyelesaikan suatu tugas terkait dengan mata pelajaran atau topik tertentu (Prawiradilaga, 2012:302). Tentunya tenaga pengajar tersebut berharap agar seluruh siswa dapat bekerja sama dengan teman satu kelompoknya. Dengan metode kerja kelompok proses pembelajaran yang dilakukan akan membuka kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk melakukan interaksi atau hubungan dalam berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan siswa lainnya. Slavin (2005:2) sebagai pencetus model pembelajaran kooperatif menyatakan:

“cooperative learning refers to variety of teaching methods in which students work in small group to help one another learn academic content cooperative work rarely replaces teacher instruction, but rather replaces individual seatwork, individual study, and individual drill”

Selanjutnya, ia mengemukakan bahwa seluruh peserta didik di kelas diharapkan dapat menciptakan saling membantu, berdiskusi, mengatasi ketebatasan penguasaan materi satu sama lain. Metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan anak didik dalam menuntut ilmu (Langgulung, 1991). Hal ini merupakan salah satu usaha yang tidak boleh ditinggalkan oleh tenaga pendidik adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Masalah atas dasar latar belakang diatas adalah karena didalam dunia pendidikan perlu adanya peningkatan mutu, seperti halnya tenaga pengajar yang dapat menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Kendala di lapangan guru tidak bisa mempelajari model tersebut karena terkendala waktu, sehingga diperlukannya pengajaran kepada guru tentang model kooperatif berbasis video tutorial yang dipelajari secara mandiri. Pengajaran yang memanfaatkan media video mempunyai kekuatan khas dibanding teks yang tidak efektif (Koumi, 2006).

Demikian juga halnya di SDN 1 dan SDN 2 Padangan Tulungagung bahwa proses pembelajaran sudah menerapkan model pembelajaran *cooperative learning*. Dalam hal ini penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* di SDN 1, SDN 2, dan SDN 3 Padangan Tulungagung kurang efektif dalam proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif, kurang berperan aktif dalam menuangkan suatu ide ataupun pendapat. Kurangnya pemahaman tenaga pengajar tentang berbagai tipe model *cooperative learning* menjadi salah satu sebabnya sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran guru pada umumnya menggunakan metode ceramah.

Dari hasil wawancara dan observasi dengan tenaga pengajar kelas IV, V, VI di SDN 1 Padangan Tulungagung pada tanggal 7 September 2015, SDN 2 Padangan Tulungagung pada tanggal 10 September 2015, dan SDN 3 Padangan Tulungagung pada tanggal 5 Oktober 2015, masalah diatas timbul karena kurangnya pemahaman tenaga pengajar tentang model-model pembelajaran. Selain itu kurangnya waktu tenaga pengajar untuk mengikuti pelatihan karena dari jam mengajar yang padat, jika mempelajari model tersebut dengan mempelajari sendiri buku tentang model pembelajaran dirasa kurang dipahami. Menurut Degeng (2013) kendala dalam pembelajaran didefinisikan sebagai keterbatasan sumber-sumber belajar, seperti waktu, media, personalia, dan biaya.

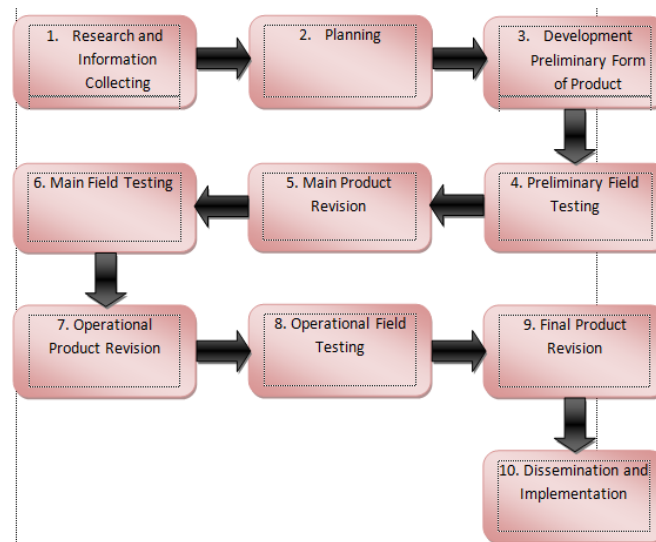
Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka penelitian ini mengembangkan video pembelajaran *cooperative learning* yang berisi tipe (1) *Think-Pair-Share*, (2) *Numbered Head Together*, (3) *Two Stay Two Stray*, dan (4) *Think Talk Write*. Pemilihan media tersebut disesuaikan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (1980) yang meliputi (1) kesesuaian (*appropriateness*), (2) tingkat kesulitan (*level of sophistication*), (3) biaya (*cost*), (4) ketersediaan (*availability*), dan (5) kualitas teknis (*technical quality*). Dengan dikembangkannya video tersebut guru tidak terkendala oleh ruang dan waktu, guru bisa mempelajari video tersebut dimana saja dan kapan saja, karena video tersebut dikemas dalam bentuk kepingan DVD yang dapat digunakan di komputer atau laptop. Selain itu pemilihan media video dalam penelitian ini karena media ini mempunyai manfaat yang akan sesuai dengan kebutuhan atau peran dari media video. Kelebihan dari media video, yaitu (1) dapat menggambarkan suatu proses misalnya proses atau langkah-langkah pembelajaran, (2) dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu, (3) penggambaran bersifat 3D, (4) suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni, dan (5) dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.

Dengan adanya panduan *cooperative learning* berbasis video yang berisi tipe (1) *Think-Pair-Share*, (2) *Numbered Head Together*, (3) *Two Stay Two Stray*, dan (4) *Think Talk Write* ini diharapkan mampu membantu guru dalam mempelajari model pembelajaran *cooperative learning* serta menerapkannya saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran, siswa dapat bekerja sama dengan temannya secara sinergis, integral, dan kombinatorik (menumbuhkan sifat gotong-royong). Selain itu, para siswa juga diajak menghindari sifat egois, individualis, serta kompetisi tidak sehat sedini mungkin agar masing-masing tidak mementingkan kepentingan pribadi dan kelompoknya dan setiap siswa memiliki tanggung jawab masing-masing terhadap tugas yang diberikan sehingga siswa akan lebih serius dalam berdiskusi, bekerjasama dengan temannya dan siap dalam menjawab pertanyaan dari guru. Dampaknya akan terlihat pada peningkatan daya serap siswa terhadap materi yang telah disajikan.

METODE

Rancangan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Borg & Gall*. model penelitian *Research and Development* yang telah dikembangkan oleh Borg dan Gall untuk mempermudah proses pembuatan media.

Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 tahapan umum yang harus di ikuti oleh peneliti. Kesepuluh tahapan tersebut menurut Borg dan Gall (2003:775) terdiri atas (1) *Research and Information Collecting*; (2) *Planning* (Perencanaan Penelitian); (3) *Development Preliminary Form of Product* (Pengembangan Utama Produk); (4) *Preliminary Field Testing* (Uji Lapangan Terbatas); (5) *Main Product Revision* (Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas); (6) *Main Field Testing* (Uji Lapangan Lebih Luas); (7) *Operational Product Revision* (Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas); (8) *Operational Field Testing* (Uji Kelayakan); (9) *Final Product Revision* (Revisi Hasil Uji Kelayakan); (10) *Dissemination and Implementation*.



Gambar 1. Flow Chart Model R & D Borg dan Gall (2003:775)

Data yang dikumpulkan melalui serangkaian pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) data dari evaluasi tahap pertama berupa data hasil validasi 2 ahli materi dan 2 ahli media, (2) data dari hasil uji coba kemudahan dan uji coba kemenarikan, (3) data dari hasil uji coba pelaksanaan, dan (4) data dari hasil uji coba keefektifan siswa.

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk media ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa tanggapan, saran perbaikan yang diperoleh dari hasil komentar, saran dan masukan. Instrumen yang digunakan untuk

mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah (1) Observasi, yaitu untuk keperluan pengembangan mulai tahap awal dalam mengidentifikasi masalah sampai tahap uji coba; (2) Pedoman wawancara, untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan isi video yang akan dikembangkan, mendalami kajian produk saat uji coba (melengkapi hal-hal yang perlu penjelasan lebih lanjut dari angket); (3) Angket, digunakan untuk mengetahui persentase kelayakan, kemenarikan, dan kemudahan produk pada kegiatan uji coba ahli, uji coba audiens (guru).

Data kelayakan yang diperoleh dari hasil validasi pengembangan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar yang telah diisi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Rumus untuk mengeloh data secara keseluruhan item diadopsi dari rumus analisis deskriptif yang dikembangkan oleh Akbar (2011) adalah sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum TSEV}{\sum S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas kelayakan

$\sum TSEV$ = Jumlah total skor empiris validator

$\sum S-max$ = Jumlah skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh dari diinterpretasikan dengan mengkonveksi hasil persentase ke dalam tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dengan kriteria seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Analisis Kelayakan Produk

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01-100,00	Layak	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01-75,00	Cukup Layak	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01-50,00	Tidak layak	Tidak dapat digunakan diperlukan revisi besar/ total
00,00-25,00	Sangat Tidak Layak	Tidak dapat digunakan diperlukan revisi besar/ total

Sumber: (Akbar, 2011)

Data kelayakan yang diperoleh dari angket uji kemudahan pengembangan panduan *cooperative learning* berbasis video untuk tenaga pengajar sekolah dasar yang telah diisi oleh 9 audiens yaitu tenaga pengajar kelas IV, V, dan VI di SDN 1 Padangan Tulungagung; tenaga pengajar kelas IV, V, dan VI di SDN 2 Padangan Tulungagung; dan tenaga pengajar kelas IV, V, dan VI di SDN 3 Padangan Tulungagung. Rumus untuk mengeloh data secara keseluruhan item diadopsi dari rumus analisis deskriptif yang dikembangkan oleh Akbar (2011) adalah sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum TSEV}{\sum S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas kemudahan

$\sum TSEV$ = Jumlah total skor empiris validator

$\sum S-max$ = Jumlah skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh dari diinterpretasikan dengan mengkonversi hasil persentase ke dalam tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dengan kriteria seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Analisis Kemudahan Produk

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01—100,00	Mudah	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01—75,00	Cukup mudah	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01—50,00	Tidak mudah	Tidak dapat digunakan diperlukan revisi besar/ total
00,00—25,00	Sangat tidak mudah	Tidak dapat digunakan diperlukan revisi besar/ total

Sumber: (Akbar, 2011)

Data kemenarikan yang diperoleh dari angket pengembangan panduan *cooperative learning* berbasis video untuk tenaga pengajar sekolah dasar yang telah diisi oleh 9 *audiens* yaitu tenaga pengajar kelas IV, V, dan VI di SDN 1 Padangan Tulungagung; tenaga pengajar kelas IV, V, dan VI di SDN 2 Padangan Tulungagung; dan tenaga pengajar kelas IV, V, dan VI di SDN 3 Padangan Tulungagung. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item diadopsi dari rumus analisis deskriptif yang dikembangkan oleh Akbar (2011) adalah sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum TSEV}{\sum S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas kemenarikan

$\sum TSEV$ = Jumlah total skor empiris validator

$\sum S - max$ = Jumlah skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh dari diinterpretasikan dengan mengkonversi hasil persentase ke dalam tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dengan kriteria seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Analisis Kemenarikan Produk

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01—100,00	Menarik	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01—75,00	Cukup Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01—50,00	Tidak Menarik	Tidak dapat digunakan diperlukan revisi besar/ total
00,00—25,00	Sangat Tidak Menarik	Tidak dapat digunakan diperlukan revisi besar/ total

Sumber: (Akbar 2011)

Data pelaksanaan model *cooperative learning* tipe NHT, TPS, TTW, dan TSTS yang diperoleh dari rubrik penilaian pengembangan panduan *cooperative learning* berbasis video untuk tenaga pengajar sekolah dasar yang telah diisi oleh pengembang akan analisis dengan rumus analisis deskriptif. Rumus tersebut diadopsi dari rumus analisis deskriptif yang dikembangkan oleh Akbar (2011) adalah sebagai berikut:

$$v = \frac{\sum TSEV}{\sum S - max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas kemenarikan

$\sum TSEV$ = Jumlah total skor empiris validator

$\sum S - max$ = Jumlah skor maksimal yang diharapkan

100% = Konstanta

Hasil persentase yang diperoleh dari diinterpretasikan dengan mengonversi hasil persentase ke dalam tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dengan kriteria seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Hasil Analisis Pelaksanaan Model Cooperatif Learning Tipe NHT, TPS, TTW, TSTS

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01—100,00	Mampu	Dapat melaksanakan
50,01—75,00	Cukup Mampu	Dapat melaksanakan dengan revisi kecil
25,01—50,00	Tidak Mampu	Tidak dapat melaksanakan diharuskan mencari guru pengganti yang mampu menerapkan model <i>cooperative learning</i>
00,00—25,00	Sangat Tidak Mampu	Tidak dapat melaksanakan diharuskan mencari guru pengganti yang mampu menerapkan model <i>cooperative learning</i>

Sumber: (Akbar, 2011)

Untuk melihat keefektifan dari penerapan model NHT, TPS, TTW, dan TSTS pada Siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 1 Padangan Tulungagung; Siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 2 Padangan Tulungagung; dan Siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 3 Padangan Tulungagung yakni dengan menggunakan instrument lembar tes sebagai lembar evaluasi untuk siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif. Rumus untuk mengelola data secara keseluruhan butir diadopsi dari rumus analisis deskriptif yang dikembangkan oleh Akbar (2011) adalah sebagai berikut:

$$E = \frac{\sum n}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Persentase hasil belajar siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar

$\sum N$ = Jumlah seluruh siswa

100% = Konstanta

Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dinyatakan tuntas, apabila mencapai nilai minimum SKM yakni 75 dari maksimal 100. Hasil persentase yang diperoleh dari diinterpretasikan dengan mengkonversikan hasil persentase ke dalam tabel tingkat pencapaian dan kualifikasi dengan kriteria seperti pada tabel 5.

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian Dan Kualifikasi Hasil Uji Keefektifan Siswa

Tingkat Pencapaian Dalam (%)	Kualifikasi	Keterangan
75,01—100,00	Efektif	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01—75,00	Cukup Efektif	Dapat digunakan dengan revisi kecil
25,01—50,00	Tidak Efektif	Tidak dapat digunakan diharuskan mencari guru yang mampu menerapkan model <i>cooperative learning</i>
00,00—25,00	Sangat Tidak Efektif	Tidak dapat digunakan diharuskan mencari guru yang mampu menerapkan model <i>cooperative learning</i>

Sumber: (Akbar, 2011)

HASIL

Pengembang menghasilkan produk berupa video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar. Produk yang dikembangkan tersebut kemudian diuji kevalidan dan kelayakannya oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Selanjutnya dilakukan uji coba kemudahan, uji coba kemenarikan, uji coba pelaksanaan, dan uji coba keefektifan. Data dari penilai kemudian diolah dan dibandingkan dengan tabel kriteria untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media video. Data dari tanggapan digunakan sebagai saran perubahan revisi produk.

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua orang dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi 1 terhadap media yang dikembangkan diperoleh hasil perhitungan persentase sebesar 92,5% dan hasil penilaian validasi ahli materi 2 terhadap media yang dikembangkan diperoleh hasil perhitungan persentase sebesar 87,5%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi menunjukkan bahwa video pembelajaran berada dalam kualifikasi sangat layak, sehingga secara umum tidak perlu direvisi.

Validasi ahli media divalidasi oleh dua orang dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 1 terhadap video pembelajaran, hasil perhitungan persentase diperoleh 98% dan hasil penilaian dari ahli media 2 terhadap video pembelajaran, hasil perhitungan persentase diperoleh 90%. Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada level sangat layak dan tidak perlu revisi.

Validasi uji coba kemudahan divalidasi oleh guru yang berjumlah 12 orang merupakan guru kelas IV, V, VI di SDN 1, SDN 2, dan SDN 3 Padangan Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan pengolahan data uji coba kemudahan diperoleh hasil 91%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar ini dikategorikan valid dari segi kemudahan.

Validasi uji coba kemenarikan divalidasi oleh guru yang berjumlah 12 orang merupakan guru kelas IV, V, VI di SDN 1, SDN 2, SDN 3 Padangan Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan pengolahan data uji coba kemenarikan diperoleh hasil 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar ini dikategorikan valid dari segi kemenarikan.

Validasi uji coba pelaksanaan divalidasi oleh guru yang berjumlah 12 orang merupakan guru kelas IV, V, VI di SDN 1, SDN 2, SDN 3 Padangan Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan pengolahan data uji coba pelaksanaan model NHT diperoleh hasil 94%, model TPS diperoleh hasil 96%, model TTW diperoleh hasil 95%, model TSTS diperoleh hasil 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka tenaga pengajar mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning*. Validasi uji coba keefektifan terhadap siswa kelas IV, V, VI di SDN 1, SDN 2, dan SDN 3 Padangan di Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan pengolahan data uji coba keefektifan maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Nama Sekolah	Responden Siswa Kelas	Hasil Pencapaian Model NHT (%)	Hasil Pencapaian Model TPS (%)	Hasil Pencapaian Model TTW (%)	Hasil Pencapaian Model TSTS (%)
SDN 1 Padangan Tulungagung	IV	89%	80%	88%	88%
	V	83%	83%	90%	83%
	VI	76%	76%	87%	80%
SDN 2 Padangan Tulungagung	IV	83%	86%	90%	87%
	V	77%	90%	87%	80%
	VI	76%	80%	80%	83%
SDN 3 Padangan Tulungagung	IV	76%	83%	80%	80%
	V	87%	77%	94%	90%
	VI	80%	90%	80%	80%

PEMBAHASAN

Kajian Produk Video Pembelajaran yang Telah Direvisi.

Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar yang digunakan secara mandiri, produk ini berisi materi tentang *cooperative learning* tipe *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray*. Video pembelajaran *cooperative learning* ini dikemas dalam bentuk digital versatile disk (DVD) dan penyimpanan digital (flashdisk). Penyimpanan panduan *cooperative learning* berbasis video berupa DVD dimaksudkan agar ada bentuk penyimpanan dalam bentuk *hardcopy*, sedangkan penyimpanan berupa penyimpanan digital digunakan ketika ada tenaga pengajar yang memiliki laptop atau komputer yang tidak dilengkapi drive CD/ DVD. Selain itu produk ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang dapat digunakan tenaga pengajar sebagai acuan guru dalam menggunakan video pembelajaran *cooperative learning*.

Desain tampilan secara keseluruhan mengenai produk ini sengaja dibuat sesederhana mungkin, dengan paduan warna yang kontras antara *background*, teks, tombol-tombol yang digunakan, sehingga memudahkan bagi pengguna untuk mengoperasikannya. Tampilan video pembelajaran *cooperative learning* ini terdiri dari beberapa tampilan. Pada halaman pertama ketika media video ini berjalan akan muncul tampilan dengan 2 buah *button* yakni *button* memutar semua video dan *button* untuk menuju menu pilihan video. Pada *button* menu pilihan video yakni berisi macam-macam pilihan video *cooperative learning*. Pada *button* pilihan menu video, terdapat 4 *button* yang mewakili macam-macam video *cooperative learning* mulai dari video *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray*.

Video pembelajaran *cooperative learning* ini selain memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun beberapa kelebihan antara lain (1) Produk tutorial berupa file digital sehingga mudah digunakan dan digandakan; (2) Produk juga dikemas dalam bentuk DVD (*digital versatile disk*) sehingga terhindar dari adanya virus yang merusak file digital; (3) Pemaparan materi ditampilkan dengan cara audio visual dan tayangan pada video diambil secara nyata.

Beberapa kekurangan dari video pembelajaran *cooperative learning* berbasis video ini antara lain (1) panduan *cooperative learning* berbasis video ini hanya membahas materi dari model *cooperative learning* tipe *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray*; (2) Penggunaan dari panduan *cooperative learning* berbasis video ini sangat tergantung kepada spesifikasi *hardware* pendukung yang terpasang pada komputer atau laptop karena tidak semua komputer atau laptop terdapat drive CD/DVD.

Produk ini telah diuji keefektifannya, berdasarkan hasil uji lapangan, produk ini telah menunjukkan keefektifannya dalam memberikan bantuan kepada tenaga pengajar untuk dapat mempelajari model *cooperative learning* tipe *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray* secara mandiri. Hal ini didasarkan pada data hasil angket atau kuesioner yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang kualitas produk serta dilengkapi juga dengan saran dan masukan dari para guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan, dapat dideskripsikan mengenai produk video yang dikembangkan yaitu (a) Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 terhadap media yang dikembangkan diperoleh hasil perhitungan persentase sebesar 92,5% dan 87,5%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi menunjukkan bahwa video pembelajaran berada dalam kualifikasi sangat layak sehingga secara umum tidak perlu direvisi; (b) berdasarkan hasil penilaian dari ahli media 1 dan ahli media 2 terhadap video pembelajaran, hasil perhitungan persentase diperoleh 98% dan 90%. Setelah dikonversikan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada level sangat layak dan tidak perlu revisi; (c) berdasarkan pengolahan data uji coba kemudahan diperoleh hasil 91%. Hasil persentase analisis data tersebut dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan dan diperoleh bahwa video yang dikembangkan termasuk dalam kriteria valid dari segi kemudahan; (d) berdasarkan pengolahan data uji coba kemenarikan, diperoleh hasil 90%. Hasil persentase analisis data tersebut dibandingkan dengan kriteria yang telah ditentukan diperoleh bahwa pengembangan video yang dikembangkan valid dari segi kemenarikan; (e) berdasarkan pengolahan data uji coba pelaksanaan untuk model NHT diperoleh hasil 94%, untuk model TPS

diperoleh hasil 96%, untuk model TTW diperoleh hasil 95%, dan untuk model TSTS diperoleh hasil 95%. Hasil persentase analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa tenaga pengajar mampu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model cooperative learning. Sedangkan untuk uji keefektifan secara keseluruhan, dari kelas IV, V, dan VI di SDN 1, SDN 2, dan SDN 3 Padangan Tulungagung untuk model NHT memperoleh persentase 72%, untuk model TPS memperoleh persentase 83%, untuk model TTW memperoleh persentase 86%, untuk model TSTS memperoleh persentase 83% sehingga hasil tersebut dapat dikatakan efektif tanpa revisi.

Saran

Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar, maka pengembang memberikan beberapa saran sebagai berikut. *Pertama*, bagi kepala sekolah. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar dapat dijadikan sebagai alternatif untuk tenaga pengajar dalam mempelajari model *cooperative learning* tipe *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray* supaya dapat memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran. *Kedua*, bagi tenaga pengajar. Saran bagi tenaga pengajar dalam menggunakan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar, sebaiknya membaca dan mempelajari dengan baik buku petunjuk penggunaan sebelum menggunakan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar. Diharapkan tenaga pengajar dapat menerapkan salah satu model *cooperative learning* tipe *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray* dalam kegiatan pembelajaran. *Ketiga*, bagi siswa. Kepada para siswa untuk lebih meningkatkan konsentrasi dan motivasi pada saat proses belajar mengajar, karena penerapan model *cooperative learning* yang diterapkan oleh tenaga pengajar perlu dicermati dan dipahami dan hendaknya senantiasa mengembangkan motivasinya dalam belajar.

Saran Diseminasi

Diharapkan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah lain ke tahap diseminasi yang lebih luas karena setiap sekolah membutuhkan pemanfaatan video pembelajaran *cooperative learning* dalam memahami model *cooperative learning*. Cara penyebaran video pembelajaran *cooperative learning* ini dapat melalui promosi kepada sekolah lain, atau memanfaatkan teknologi internet maupun media sosial, namun sebelumnya harus dilakukan analisis observasi ke sekolah agar informasi yang disampaikan bermanfaat bagi sekolah.

Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan dari angket atau kuesioner yang diberikan baik kepada ahli media, ahli materi, uji coba kepada tenaga pengajar, serta uji keefektifan kepada siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 1; siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 2; dan siswa kelas IV, V, dan VI di SDN 3 Padangan Tulungagung, nilai rata-rata dari keefektifan produk menunjukkan tingkat kevalidan video pembelajaran *cooperative learning* untuk tenaga pengajar sekolah dasar ini, namun pengembang masih menyadari akan beberapa aspek yang dirasakan perlu ada peningkatan dalam pengembangan produk lebih lanjut yang sejenis. Aspek yang dirasakan perlu adanya peningkatan, seperti tampilan produk video pembelajaran *cooperative learning* ini disarankan bagi pengembang untuk lebih meningkatkan baik secara desain tampilan program maupun sistem program yang digunakan, namun tetap mengikuti kaidah-kaidah tentang desain pembelajaran yang efektif. Isi materi yang terdapat pada video pembelajaran *cooperative learning* ini hanya mencakup materi tentang model *cooperative learning* tipe *number heads together*, *think pair share*, *think talk write*, dan *two stay two stray*. Oleh karena itu, perlu dikembangkan lagi untuk tipe lainnya dari model *cooperative learning*.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. & Sriwijayana, H. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-14. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, R. Walter & Gall, M.D. 2003. *Educational Research: An Introduction (Seventh Edition)*. New York: Longman Inc.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 2013. *Ilmu Pembelajaran*. Bandung: Aras Media.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Heinich, R., Molenda, M. & Russell, J.D. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. USA: Prentice-Hall, Inc.
- Hitipeuw, I. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Koumi, J. 2006. *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. USA & Canada: Routledge.
- Langgulong, H. 1991. *Kreativitas dan Pendidikan Islam*. Jakarta: Pustaka Al Husna.
- Prawiradilaga, D.S. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Setyosari, P. 2001. *Rancangan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Malang: Elang Mas.
- Sihkabuden & Punaji, S. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Theory. Research and Practice Massachusett*. USA: Allymand & Bacon.