

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2009: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Bambang Waskita (2008: 85) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan yang membelajarkan peserta didik. Inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada peserta didiknya. Setiap guru penting untuk memahami sistem pembelajaran, karena dengan pemahaman sistem ini, setiap guru akan memahami tentang tujuan pembelajaran atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa, serta kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan atau pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran.

2. Hakikat IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. di Indonesia pelajaran ilmu pengetahuan sosial disesuaikan dengan berbagai prespektif sosial yang berkembang di masyarakat. Beberapa definisi Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut:

- 1) Numan Soemantri (2001: 92) menyatakan IPS adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang disederhanakan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan.
- 2) Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social dan humaniora, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut Trianto (2010: 175) IPS memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora dan agama;
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas menjadi tema tertentu
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner; dan
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial.

Berdasarkan pendapat tersebut maka karakteristik IPS adalah pembelajaran IPS harus diajarkan secara terpadu, karena IPS merupakan gabungan dari ilmu-ilmu sosial. Selain itu, pembelajaran IPS di sekolah dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di dalam masyarakat.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan pelaksanaan pembelajaran IPS secara terpadu dijelaskan oleh Supardi (2011: 182) berikut ini:

1. Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan sadar akan hak dan kewajibannya, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, bersifat demokratis dan tanggung jawab, serta memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
2. Mampu berpikir kritis dalam memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Melatih belajar mandiri dan membangun kebersamaan melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.
4. Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan ketrampilan sosial.
5. Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji sehingga memiliki akhlak mulia.
6. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah menjadi warga negara Indonesia yang baik, berfikir kritis, kreatif dan inovatif untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial serta memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahas latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Arif S. Sadiman (2003: 6), memberikan batasan pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. AECT (Association of Education and Communication Technologi) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Dua pengertian tentang media di atas menjelaskan bahwa pada prinsipnya media merupakan pembawa pesan atau informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik). Media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pembelajaran dinamakan media pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad, (2007: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi

pembelajaran, yang antara lain terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televise, dan computer.

Dari beberapa definisi tentang media di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan media pembelajaran adalah seperangkat benda atau alat yang berfungsi dan digunakan sebagai alat bantu guru dalam komunikasi dan interaksi suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

b. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Salah satu tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan guru baik di dalam maupun di luar kelas. Arif S. Sadiman (2003: 17) menyampaikan fungsi media (media pendidikan) secara umum, adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misal objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dsb

- 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Sementara itu, Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2010: 2), mengemukakan media pendidikan berguna untuk:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rudi Bretz dalam Arief S. Sadiman (2003: 20) mengemukakan bahwa ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu gambar, garis (*line graphic*), dan simbol yang merupakan suatu

kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat tujuh klasifikasi media, yaitu:

1) Kelompok Kesatu: Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

a) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat. Yang termasuk media grafis antara lain: grafik, diagram, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*.

b) Media bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

c) Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

2) Kelompok Kedua: Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini di antaranya: OHP/OHT, *Opaque Projector*, *Slide*, dan *Film-strip*

3) Kelompok Ketiga: Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan *sound effect*. Jenis media ini di antaranya: media radio dan media alat perekam pita magnetik.

4) Kelompok Keempat: Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara

lain media sound slide, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

5) Kelompok Kelima: Film

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Ada beberapa jenis film, di antaranya film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tidak memerlukan penggelapan ruangan.

6) Kelompok Keenam: Televisi

Televisi adalah media yang menampilkan pesan secara audio visual dan gerak (sama seperti film). Jenis media televisi di antaranya: televisi terbuka, televisi siaran terbatas, dan *video cassette recorder*.

7) Kelompok Ketujuh: Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyempitan dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan video pembelajaran dimana media tersebut termasuk jenis media film dan kelompok televisi.

4. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto 2010: 88). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita.

b. Tujuan Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur

3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu 1) kejelasan pesan, dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh; 2) berdiri sendiri, video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain; 3) akrab dengan pemakainya, media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum; 4) representasi isi, materi dalam video harus benar-benar representatif; 5) visualisasi dengan media, materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi; 6) menggunakan kualitas resolusi yang tinggi, tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech system* computer; 7) dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, dapat pula digunakan secara klasikal di dalam kelas

d. Keuntungan Video Pembelajaran

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010: 90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

e. Kriteria Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana menjelaskan proses interaksi sosial.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

4) Ketentuan Teknis

Menurut Cheppy Riyana (2007: 13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukkan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengaburkan objek.
- d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

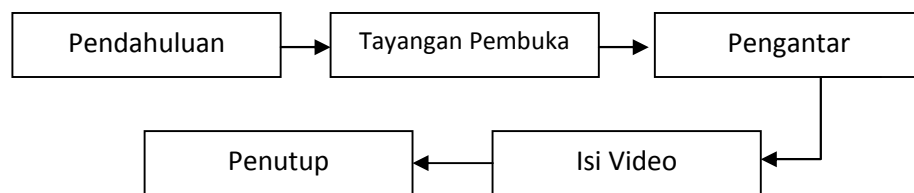
5) Penggunaan Musik dan Sound Effect

Beberapa ketentuan tentang music dan sound effect menurut Cheppy Riyana (2007: 14):

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (soft) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai background sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
- d) Menggunakan sound effect untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

1) Kerangka video pembelajaran



Gambar 1. Kerangka video pembelajaran IPS

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

2) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

a) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

d) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

e) Ahli Komputer *Edtting Video* dan *Desain Grafis (Computer Graphics Specialist)*

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

f) *Sound Director*

Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, *sound* amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video.

3) Kesimpulan Pengembangan Video Pembelajaran

Video pembelajaran IPS yang dikembangkan dibagi menjadi 5 bagian, yaitu pendahuluan, tayangan pembuka, pengantar video pembelajaran, isi video pembelajaran, dan tayangan penutup. Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian yang secara sinergi menghasilkan produk video pembelajaran. Secara

umum pengembangan video membutuhkan ketrampilan yaitu ahli substansi, ahli media instruksional, ahli metode instruksional, sutradara, ahli komputer *editing video* dan *desain grafis*, dan *sound director*.

g. Kriteria Kualitas Video Pembelajaran

Ada beberapa pendapat yang memaparkan tentang kriteria kualitas media pembelajaran. Pendapat yang pertama dikemukakan oleh Burke (Ismaniati, 2001: 36), bahwa program media pembelajaran berbantuan komputer biasanya memiliki kriteria sebagaimana yang dimiliki oleh *programmed instruction*.

Pendapat kedua diungkapkan oleh Walker & Hess dalam Arsyad (2007: 175-176), yang mengatakan bahwa untuk mengerahui kualitas media pembelajaran berbantuan komputer harus melihat kriteria seperti berikut.

1. Kualitas materi dan tujuan, yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
2. Kualitas pembelajaran, yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat member dampak bagi siswa, dan dapat member dampak bagi guru dan pengajaran.

3. Kualitas teknis, yang meliputi: keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaal programnya, kualitas pendokumentasiannya, dan kualitas teknis lain yang lebih spesifik.

Pendapat yang ketiga dikemukakan oleh Heinich (1996: 245), yang mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yaitu:

1. *Accuracy*, ketika memilih *software* perlu dipertimbangkan adalah isi dari *software* tersebut, akurat atau tidak. Jika *software* tersebut sudah lama, beberapa informasi mungkin sudah tidak layak untuk disampaikan.
2. *Feedback*, adalah penting bahwa *software* harus berdasarkan prinsip-prinsip dan teknik-teknik pendidikan. Dalam program *drill and practice* siswa harus sering mendapatkan umpan balik.
3. *Learning control*, siswa harus dapat mengendalikan arah belajar dan mengontrol kecepatan belajar mereka. Selain itu *software* harus memberikan peluang pada siswa untuk memilih topic dari materi yang ingin dipelajari.
4. *Prerequisites*, contoh-contoh latihan yang sesuai dengan pengalaman belajar yang dimiliki siswa adalah lebih bernilai dalam proses belajar. Kemampuan prasarat perlu diidentifikasi untuk keberhasilan menggunakan *software* pembelajaran.

5. *Easy of use, software* mudah digunakan dan jika dengan komputer belajar menjadi lebih jelas, tetapi siswa lebih berkonsentrasi pada cara mengoperasikan *software* daripada memahami materi yang ada dalam *software*.
6. *Special features*. Keberadaan *software* mempunyai dampak khusus yang mungkin penting untuk meningkatkan efektifitas belajar. Tetapi sering ditemukan ada hal-hal yang mempunyai tujuan untuk menambah daya tarik tampilan tetapi ternyata tidak menambah nilai dalam proses belajar. Warna, gambar, animasi, dan suara akan menjadi bagian dari kualitas *software*.

Pendapat yang keempat dikemukakan oleh Ade Koesnandar (2004: 2-5), yang mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dapat ditinjau dari tujuh aspek berikut.

1. *Instructional design*, yang meliputi: kelengkapan komponen instruksional, kejelasan tujuan, kejelasan uraian materi, pemberian latihan, pemanfaatan aspek-aspek pedagogis, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi, pemberian contoh dan non-contoh, dan motivasi.
2. *Contents*, yang meliputi: kebenaran isi, kecukupan materi, keleluasaan dan kedalaman, urgensi tiap materi, dan aktualitas (*up to date*).

3. *Curriculum*, yang meliputi: kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, cakupan dan cakupan materi, struktur materi, kaitan antar materi, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.
4. *Communication*, yang meliputi: struktur program(linier, *branching*), penjelasan atau uraian, penggunaan bahasa verbal atau visual yang komunikatif, logika berpikir pemrograman, interaktivitas, antisipasi respon dan respon terhadap respon, pemanfaatan karakteristik media, dan pemberian tantangan.
5. *Cosmetic*, yang meliputi: tampilan screen design, latar belakang, grafis, teks, font, animasi, *movie*, warna, suara, musik, navigasi, dan format sajian.
6. *Compatibility*, yang meliputi: efektivitas dibanding media yang lain, kompatibel dibanding *software* sebelumnya, dan *user friendly*.
7. *Creativity*, yang meliputi: sesuatu yang baru, actual, orisinal, dan unik atau berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kriteria kualitas media pembelajaran, dapat dilihat dari empat aspek, yaitu: aspek instruksional atau pembelajaran, aspek isi atau materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Kualitas produk yang dikembangkan dapat dilihat dari kelayakan keempat aspek tersebut.

5. Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiyono (2011: 407) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, mengembangkan, dan menguji keefektifan produk tersebut..

Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2011: 297-311) ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan. Langkah-langkah itu yaitu:

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary from of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai dengan 12 subjek ujicoba (guru). Selama ujicoba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.

- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
- f. Uji coba lapangan (*main field testing*). Uji coba utama yang melibatkan siswa.
- g. Revisi hasil uji coba lapangan (*operational product revision*). Melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- h. Uji validasi (*operational field testing*). Langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
- i. Revisi produk akhir (*final product revision*). Melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
- j. Penyebarluasan produk (*dissemination and implementation*). Langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Eko Rizqa Sari (2012) skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbantuan Komputer dengan Materi Hidrosfer untuk Siswa SMA Kelas X”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran geografi dengan materi tersebut pada siswa SMA kelas X layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi geografi menilai baik dengan rerata skor 3,79 dan 3,56. Ahli media menilai baik dengan rerata skor 4,25; 4,33 dan 4,17. Penilaian

siswa pada uji coba kelompok kecil menilai baik pada aspek pembelajaran, tampilan, isi dan pemrograman dengan rerata skor 3,9; 4,12; 3,87 dan 3,87.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran. Dilihat dari penilaian, sama-sama menggunakan validasi ahli materi, ahli media dan diuji cobakan ke siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada materi hidrosfer, sedangkan penelitian ini mengangkat tema interaksi social, selain itu perbedaan penelitian terletak pada media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Aryub A-Waeji (2009) tesis dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran IPS layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi geografi menilai baik dengan rerata skor 4,11. Ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,75. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil menilai baik dengan rerata 3,75.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran. Dilihat dari penilaian, sama-sama menggunakan validasi ahli materi, ahli media dan diuji cobakan ke siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan.

C. Kerangka Pikir

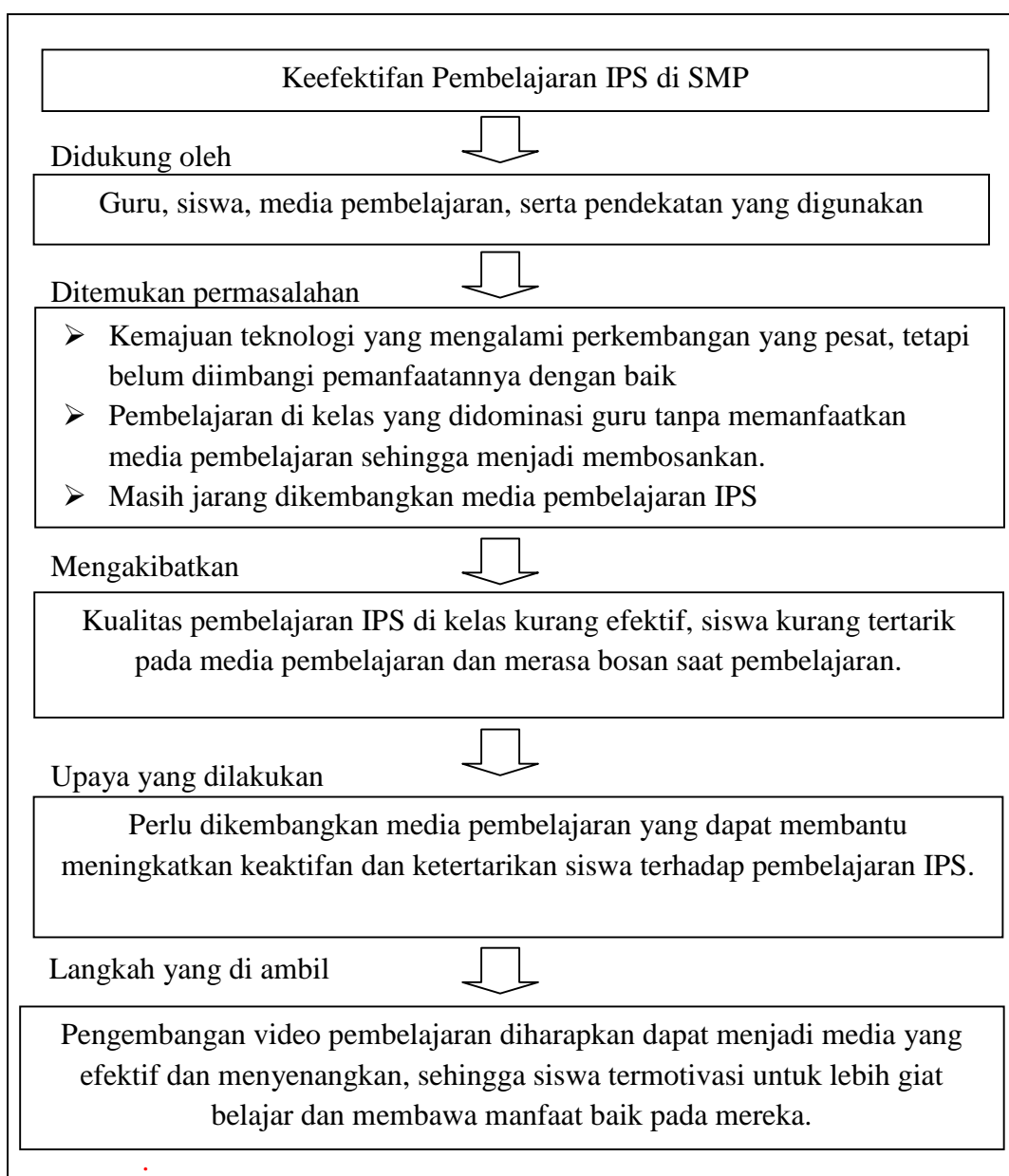
Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan pada latar belakang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS kurang inovatif dan terkesan membosankan, selain itu pembelajaran di kelas yang didominasi oleh guru tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Ditambah lagi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat akan tetapi belum diimbangi pemanfaatannya dengan baik. Dari permasalahan diatas pembelajaran IPS dirasa kurang efektif, sehingga ketika belajar dikelas mereka merasa jenuh dan akhirnya materi serta pesan moral yang disampaikan guru kepada siswa tidak diterima dengan baik oleh siswa.

Kenyataan kegiatan pembelajaran IPS yang kurang efektif telah berdampak pada perilaku siswa di kelas, untuk itu perlu mengoptimalkannya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Untuk mengembangkan media yang menarik dan menyenangkan perlu memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah berkembang sedemikian pesat. Guru harus lebih pintar dan kreatif dalam menyampaikan pesan kepada siswa, guru juga harus mampu menciptakan pembelajaran yang mudah diterima oleh siswa.

Cara untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mudah diterima siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini yang dimaksud adalah video pembelajaran. Pemilihan pengembangan video pembelajaran ini dilakukan karena video dalam menyampaikan pesan

memiliki daya tarik yang tinggi, dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat bagan alur kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka berfikir peneliti

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berfikir di atas maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran pada KD menguraikan proses interaksi sosial dan mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, guru SMPN 3 Karanganyar dan uji coba terhadap siswa SMPN 3 Karanganyar?