

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS DENGAN  
TEMA HIRUK PIKUK MALIOBORO UNTUK SISWA  
SMPN 3 KARANGANYAR KELAS VII**

**RINGKASAN SKRIPSI**



**Oleh  
Dwi Prasetyo Prihantoro  
NIM. 09416241043**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS DENGAN  
TEMA HIRUK PIKUK MALIOBORO UNTUK SISWA  
SMPN 3 KARANGANYAR KELAS VII**

**OLEH:**

**Dwi Prasetyo Prihantoro dan Muhammad Nursa'ban, M.Pd**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui prosedur pengembangan video pembelajaran IPS tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dengan menggunakan bantuan komputer; 2) menghasilkan video pembelajaran yang layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS, dan uji coba terhadap siswa SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian R & D (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk. Prosedur pengembangan dilakukan dari tahap analisis kebutuhan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap validasi dan ujicoba. Validasi media dilakukan secara bertahap yaitu tahap I oleh ahli materi dan ahli media, sehingga menghasilkan revisi pengembangan tahap pertama. Tahap II oleh dua guru mata pelajaran IPS SMP, sehingga menghasilkan revisi tahap kedua, dan tahap III uji coba terhadap 32 siswa kelas VII C SMP N 3 Karanganyar yang menghasilkan produk akhir berupa video pembelajaran dengan tema “Hiruk Pikuk Malioboro”. Alat pengambilan data berupa angket penilaian yang berbeda untuk masing-masing subjek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) prosedur pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan 6 langkah, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, revisi produk, ujicoba produk, dan perbaikan akhir; 2) hasil pengembangan berupa video pembelajaran IPS dengan tema “Hiruk Pikuk Malioboro” untuk siswa SMPN 3 Karanganyar kelas VII layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi menilai baik dengan rerata skor 3,9; ahli media menilai cukup dengan rerata skor 2,9; guru mata pelajaran IPS menilai sangat baik dengan rerata skor 4,3; siswa kelas VII C SMP N 3 Karanganyar menilai sangat baik dengan rerata skor 4,4.

**Kata kunci: Pengembangan, Media, Video Pembelajaran, IPS.**

**A. PENDAHULUAN**

Penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan. Akibat dari pengaruh-pengaruh tersebut pendidikan mengalami kemajuan. Berbagai upaya dilakukan untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia dengan memanfaatkan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran.

Dampak positif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi salah satunya yaitu pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi pendidikan yang dimaksud salah satunya adalah media pembelajaran. Oemar Hamalik (2004: 64-65), mengemukakan bahwa tujuan proses belajar mengajar dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh beberapa faktor, salah satunya media pendidikan. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah bertujuan agar siswa mempunyai jiwa sosial dan peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Pentingnya IPS dapat dilihat dalam Undang Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 37 yang menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 3 Karanganyar mengenai pembelajaran IPS, didapatkan beberapa hal yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran di kelas sebagian besar masih didominasi oleh guru, sehingga siswa kurang antusias saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan lain yang terjadi, guru kurang memanfaatkan media yang ada karena kebanyakan hanya menggunakan Buku Sekolah Elektronik dan Lembar Kerja Siswa. Guru belum banyak yang menggunakan media lain sebagai pendukung pembelajaran IPS. Oleh karena itu, kehadiran media yang menarik sangat diperlukan. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran. Kehadiran media yang menarik dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih antusias terhadap suatu materi pelajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam proses

pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2010: 3).

Permasalahan-permasalahan di atas memerlukan upaya untuk penyelesaian agar siswa lebih aktif, lebih tertarik, lebih termotivasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas, yaitu media audio visual. Cheppy Riyana (2007: 5), menjelaskan media audio visual 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.

Dalam penelitian ini, peneliti menfokuskan pada tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dalam pengembangan video pembelajaran. Tema “Hiruk Pikuk Malioboro” mencakup KD 2.4 Menguraikan proses interaksi sosial dan KD 6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa. Tema ini cukup menarik dikarenakan Malioboro merupakan salah satu tujuan wisata utama di Yogyakarta. Melalui pengembangan video, Tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dapat ditampilkan secara menarik dengan menampilkan perpaduan antara gambar, suara, dan video.

Melihat kenyataan-kenyataan tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran IPS dengan Tema Hiruk Pikuk Malioboro untuk Siswa SMPN 3 Karanganyar Kelas VII”.

## **B. KAJIAN TEORI**

### **1. 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. 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.

Menurut Cheppy Riyana (2007: 6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur, dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Menurut Cheppy Riyana (2007: 8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas

penggunanya 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* komputer; 7) dapat digunakan secara klasikal atau individual, video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, dapat pula digunakan secara klasikal di dalam kelas. Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria yaitu tipe materi, durasi waktu, format sajian video, ketentuan teknis, dan penggunaan musik dan *sound effect*.

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 dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap 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*.

Video pembelajaran akan dikatakan layak apabila telah melalui tahap validasi atau penilaian oleh ahli. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar penilaian. Penyusunan instrumen penilaian berdasarkan pada prinsip penilaian yang selanjutnya dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. 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 mengetahui kualitas media pembelajaran berbantuan komputer harus melihat kriteria yaitu kualitas materi dan tujuan, Kualitas pembelajaran, kualitas teknis. Pendapat yang ketiga dikemukakan oleh Heinich (1996: 245), yang mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yaitu *accuracy, feedback, learning control, prerequisites, easy of use, dan special features*. Pendapat yang keempat dikemukakan oleh Ade Koesnandar (2004: 2-5), yang mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia berbasis komputer dapat ditinjau dari tujuh aspek yaitu *instructional design, contents, curriculum, communication, cosmetic, compatibility, dan Creativity*.

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.

### **3. Ilmu Pengetahuan Sosial**

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 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. 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.

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.

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



mahluk 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.

## **C. METODE PENELITIAN**

### **1. Model Pengembangan**

Jenis penelitian yang dipakai peneliti adalah penelitian dan pengembangan atau *Educational Research and Development* ( R & D ). Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah dari proses ini yang biasa disebut sebagai siklus R&D terdiri dari mempelajari temuan penelitian berkaitan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, uji coba lapangan diatur dimana produk akhir akan digunakan, dan merevisi produk untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada tahap uji coba lapangan (Borg and Gall, 1983: 772). Penelitian ini mengembangkan produk video pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan Tema “Hiruk Pikuk Malioboro” untuk kelas VII.

### **2. Prosedur Pengembangan**

Langkah-langkah pengembangan yang dipilih peneliti mengacu pada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall. Dari kesepuluh tahapan tersebut, peneliti melakukan penyederhanaan tahapan. Penyederhanaan tahapan ini didasari oleh pendapat Borg dan Gall dalam Emzir (2011: 271) yang menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk kemungkinan untuk membatasi langkah penelitian. Penyederhanaan tahapan penelitian dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Tahapan-tahapan tersebut dipadukan dengan tahapan pembuatan video pembelajaran sebagai berikut:

- a) Tahap analisis kebutuhan.
- b) Tahap perencanaan.
- c) Tahap pengembangan produk.
- d) Tahap validasi produk
- e) Tahap revisi produk
- f) Tahap uji coba produk.

### **3. Validator dan Subjek Uji Coba**

Validator dalam penelitian ini adalah masing-masing 1 orang ahli materi pembelajaran IPS dan 1 orang ahli media pembelajaran IPS yang merupakan dosen Universitas Negeri Yogyakarta, serta 2 orang guru mata pelajaran IPS di SMP N 3 Karanganyar. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah 32 siswa kelas VII C SMP N 3 Karanganyar.

### **4. Jenis Data**

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media audio visual ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik dan saran dari para ahli, guru, dan siswa terhadap video pembelajaran. Kemudian kritik dan saran tersebut dijadikan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji lapangan yang berupa penilaian secara umum mengenai media audio visual. Seluruh data baik data kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan untuk merevisi seluruh

komponen media audio visual yang dikembangkan agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas. Data diperoleh melalui instrument yang disediakan.

### 5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto 2006: 160). Penelitian pengembangan ini menggunakan instrument berupa lembar validasi.

Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

#### Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Komponen	Indikator kualitas	Nomer item	Jumlah butir
1	Pembelajaran	Indikator	1. Kejelasan indikator keberhasilan 2. Konsistensi antara KD, indikator, materi dan evaluasi	1 2	2
		Motivasi	3. Pemberian motivasi	3	1
		Penyajian Materi	4. Sistematika penyajian materi	4	4
			5. Kejelasan uraian materi	5	
			6. Kejelasan petunjuk belajar	6	
			7. Variasi cara penyajian materi	7	
		Contoh	8. Pemberian contoh mudah dipahami	8	1
2.	Isi/materi	Materi	1. Kebenaran konsep 2. Aktualisasi materi 3. Sistematika penyajian materi 4. Kesesuaian materi dengan situasi siswa 5. Kecakupan materi untuk mencapai tujuan 6. Keluasan dan kedalaman materi 7. Pemberian sumber	1 2 3 4 5 6 7	7

			lain untuk belajar		
		Contoh	8. Ketepatan contoh-contoh untuk memperjelas isi 9. Kecukupan contoh-contoh yang diberikan	8 9	2
		Visualisasi	10. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi 11. Kesesuaian video untuk memperjelas isi 12. Kesesuaian animasi untuk memperjelas isi	10 11 12	3
		Bahasa	13. Kejelasan penggunaan bahasa	13	1

## Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Komponen	Indikator kualitas	Nomer item	Jumlah butir
1	Tampilan	Teks	1. Pemilihan jenis dan ukuran huruf 2. Keterbacaan teks	1 2	2
		Gambar	3. Tampilan gambar 4. Penempatan gambar 5. Tampilan video	3 4 5	3
		Audio	6. Kejelasan narasi	6	1
		Musik	7. Pilihan background musik	7	1
		Screen design	8. Tata letak	8	1
		Warna	9. Kecerahan warna background dengan teks	9	1
		Penyajian	10. Konsistensi penyajian	10	1
2.	Pemrograman	Aksebilitas	1. Kemudahan dalam penggunaan	1	1
		Animasi	2. Pengaturan animasi	2	1
		Dokumentasi	3. Kejelasan petunjuk penggunaan	3	1
		Efisiensi	4. Efisiensi teks 5. Efisiensi gambar 6. Efisiensi video	4 5 6	3

## 6. Teknik Analisis Data

### a. Data Proses Pengembangan Produk

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan. Tahap awal pengembangan ini dilakukan dengan pembuatan produk awal video pembelajaran kemudian divalidasi oleh ahli materi IPS dan ahli media selanjutnya diperoleh revisi pengembangan. Tahapan selanjutnya ialah uji coba kepada 32 siswa kelas VII SMP. Dari tahap tersebut, maka akan dihasilkan produk akhir video pembelajaran IPS dengan tema “Hiruk Pikuk Malioboro”.

### b. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan satu variabel kualitas video pembelajaran yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi yang telah ditetapkan. Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian data dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

**Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor**

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Sumber: Saifuddin Azwar, 2007: 163

- 2) Data yang terkumpul dihitung skor rata-ratanya dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:  $\bar{X}$  = skor rata-rata  
 $\sum X$  = jumlah skor  
 $N$  = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Total**

Rumus	Rerata Skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko, 2009: 238

Keterangan:

$$\bar{X}_i (\text{Rerata Ideal}) = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$sb_i (\text{Simpangan Baku Ideal}) = \frac{1}{6} (\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

$X$  = Skor empiris

$$\text{Skor maksimal ideal} = \sum \text{butir kriteria} \times \text{skor tertinggi}$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \sum \text{butir kriteria} \times \text{skor terendah}$$

## D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan video pembelajaran IPS ini diawali dengan Analisis kebutuhan merupakan langkah pertama sebelum melakukan pengembangan terhadap suatu produk. Hal ini dilakukan guna mengetahui kebutuhan mengenai video pembelajaran mata pelajaran IPS untuk siswa SMP kelas VII yakni dengan menganalisis perlu atau tidaknya dikembangkan suatu media pembelajaran untuk siswa SMP. Berpegang pada analisis kebutuhan awal maka disusun rencana dalam penelitian pengembangan video pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

Perencanaan ini meliputi produk yang akan dihasilkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan pengembangan video dalam pembelajaran IPS adalah menentukan rancangan produk yang akan dihasilkan, melakukan analisis produk dengan merumuskan materi pelajaran yang akan diaplikasikan dalam perangkat lunak (*software*), membuat kerangka materi yang sudah diurutkan untuk mempermudah dalam menyusun narasi dan pemilihan gambar dan video yang akan di *capture* ke dalam media dan mempersiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam pembuatan video pembelajaran, seperti laptop, handycam, serta *software-software* pendukung seperti *Adobe Premiere* dan *Corel Video*. Selanjutnya dalam proses pengembangan produk, dilakukan rancangan video pembelajaran IPS. Produk yang akan dikembangkan menjadi produk video pembelajaran yang siap digunakan merupakan produk yang disusun oleh peneliti sendiri. Langkah-langkah pengembangan meliputi *Flowchart*, *Storyboard*, mengambil video yang akan ditampilkan dalam video pembelajaran dengan menggunakan *handycam*, video kemudian di edit menggunakan computer dengan program *Ulead VideoStudio* dan *Adobe Premiere*, mengevaluasi hasil video dengan dosen pembimbing, hasil video yang sudah disesuaikan dengan tema, isi, alur cerita, dan penataannya kemudian di *rendering* agar dapat dinikmati dalam bentuk media audio visual, video pembelajaran yang sudah dikemas dalam bentuk CD kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang dihasilkan sebelum uji coba produk.

## **2. Revisi Produk**

Dalam penelitian pengembangan ini, video pembelajaran yang dikembangkan perlu divalidasi untuk memperbaiki kualitas media tersebut. Proses validasi tersebut menghasilkan revisi video pembelajaran yang akan dijelaskan sebagai berikut.

### **a. Revisi Tahap I**

Revisi tahap I dilakukan setelah mendapatkan masukan dan saran pada saat proses validasi, baik validasi ahli media maupun ahli materi.

## 1) Ahli Media

Revisi penulisan “*Elementary Utility*”

## a) Sebelum direvisi



Gambar 5. Produk sebelum direvisi I

## b) Sesudah direvisi



Gambar 6. Produk sesudah revisi I

Revisi penambahan tujuan pembelajaran



Gambar 7. Produk sesudah revisi II



Revisi mengganti “selamat menyaksikan dengan selamat mengikuti



Gambar 8. Produk sebelum revisi III



Gambar 9. Produk setelah revisi III

### **3. Pembahasan**

#### **a. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi pada video pembelajaran ini dilakukan oleh seorang dosen jurusan pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket berupa lembar validasi yang mencakup aspek pembelajaran dan aspek isi. Pengisian angket dilakukan oleh ahli materi setelah membaca draft tema hiruk pikuk malioboro dengan materi kegiatan pokok ekonomi dan proses interaksi sosial serta melihat video pembelajaran yang telah

dikembangkan. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada tanggal 7-10 Februari 2014.

Hasil validasi ahli materi aspek pembelajaran dengan jumlah pernyataan 8, total skor yang diperoleh sebesar 31 dengan rata-rata 3,9. Aspek isi dengan jumlah pernyataan 13, total skor yang diperoleh sebesar 51 dengan rata-rata 3,9. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran layak digunakan untuk diujicobakan di lapangan kepada siswa SMP kelas VII.

**b. Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi media pada video pembelajaran ini dilakukan oleh seorang dosen jurusan pendidikan IPS Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi ini dilakukan dengan memberikan angket berupa lembar validasi yang mencakup aspek tampilan dan aspek pemrograman. Pengisian angket dilakukan oleh ahli media setelah melihat video pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 7-10 Februari 2014.

Hasil validasi ahli media aspek tampilan dengan jumlah pernyataan 10, total skor yang diperoleh sebesar 32 dengan rata-rata 3,2. Aspek pemrograman dengan jumlah pernyataan 6, total skor yang diperoleh sebesar 16 dengan rata-rata 2,7. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran layak digunakan untuk diujicobakan di lapangan kepada siswa SMP kelas VII sesuai dengan revisi dan saran.

**c. Hasil Validasi Guru IPS SM**

Penilaian guru mata pelajaran IPS SMP ini dilakukan oleh dua guru IPS SMP N 3 Karanganyar. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan angket berupa lembar validasi kepada guru mata pelajaran IPS yang mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Angket diisi oleh guru mata pelajaran IPS setelah melihat video pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian terhadap video pembelajaran ini dilakukan pada 15 Maret 2014.

Hasil validasi guru mata pelajaran IPS aspek pembelajaran dengan jumlah pernyataan 8, total skor yang diperoleh sebesar 35,5 dengan rata-rata 4,4. Aspek isi dengan jumlah pernyataan 13, total skor yang diperoleh sebesar 55,5 dengan rata-rata 4,3. Aspek tampilan dengan jumlah pernyataan 10, total skor yang diperoleh 43 dengan rata-rata 4,3. Aspek pemrograman dengan jumlah pernyataan 6, total skor yang diperoleh 26,5 dengan rata-rata 4,4. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran layak digunakan untuk diujicobakan di lapangan kepada siswa SMP kelas VII sesuai dengan revisi dan saran.

#### **d. Hasil Tanggapan Siswa SMP Kelas VII**

Uji coba lapangan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran pada siswa kelas VII SMP dimana uji coba lapangan dilaksanakan di SMP N 3 Karanganyar. Jumlah responden uji coba berjumlah 32 siswa. Uji coba dilakukan dengan cara memutar video pada pembelajaran. Penilaian uji coba ini mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Uji coba terhadap video pembelajaran ini dilakukan pada 26 Maret 2014.

Hasil penilaian siswa SMP kelas VII aspek pembelajaran dengan jumlah pernyataan 8, total skor yang diperoleh sebesar 34,8 dengan rata-rata 4,4. Aspek isi dengan jumlah pernyataan 9, total skor yang diperoleh sebesar 39,7 dengan rata-rata 4,4. Aspek tampilan dengan jumlah pernyataan 9, total skor yang diperoleh 38,5 dengan rata-rata 4,3. Aspek pemrograman dengan jumlah pernyataan 6, total skor yang diperoleh 26,6 dengan rata-rata 4,4. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

### **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1. Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan ini adalah:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan prosedur pengembangan video pembelajaran IPS tema “Hiruk Pikuk Malioboro” dengan pokok bahasan proses interaksi sosial dan kegiatan pokok ekonomi. Prosedur pengembangan

video pembelajaran dilakukan dengan 6 langkah, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, revisi produk, uji coba produk, dan hasil produk pengembangan video pembelajaran. Video pembelajaran IPS ini menggabungkan unsur tulisan, gambar, suara dan video yang dikemas dalam bentuk CD.

2. Berdasarkan analisis data penilaian terhadap video pembelajaran IPS dengan tema hiruk pikuk malioboro untuk siswa SMP kelas VII layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP kelas VII. Adapun hasil penilaian terhadap video pembelajaran IPS dapat diuraikan sebagai berikut.
  - a. Ahli materi menilai baik dengan rerata skor 3,9.
  - b. Ahli media menilai cukup dengan rerata skor 2,9.
  - c. Guru IPS menilai sangat baik dengan rerata skor 4,3.
  - d. Siswa kelas VII C SMP N 3 Karanganyar menilai sangat baik dengan rerata skor 4,4.

## **2. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Keterbatasan materi, penelitian pengembangan ini hanya menggunakan tema hiruk pikuk malioboro dengan materi kegiatan pokok ekonomi dan interaksi sosial untuk disajikan dalam video pembelajaran pembelajaran.
- b. Keterbatasan Lokasi Penelitian, penelitian pengembangan ini hanya dilakukan di SMPN 3 Karanganyar sehingga belum mampu menjangkau beberapa sekolah dan melibatkan siswa dalam jumlah besar. Hal ini karena adanya keterbatasan pengalaman, waktu, tenaga, dan dana yang dimiliki peneliti.

## **3. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih**

### **Lanjut**

- a. Saran Pemanfaatan

Saran pemanfaatan lebih lanjut untuk penelitian pengembangan ini adalah

- 1) Produk video pembelajaran IPS dengan tema hiruk pikuk malioboro untuk siswa SMP kelas VII ini masih perlu disempurnakan lagi

agar hasilnya dikemudian hari lebih layak dimanfaatkan untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.

- 2) Produk video pembelajaran IPS dengan tema hiruk pikuk malioboro untuk siswa SMP kelas VII ini perlu diujicobakan lebih luas lagi dengan menjangkau beberapa sekolah dan melibatkan siswa dalam jumlah lebih besar agar fungsinya sebagai media pembelajaran lebih valid dan terealisasi.

b. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk video pembelajaran IPS dengan tema hiruk pikuk malioboro untuk siswa SMP kelas VII dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengembangkan dan memproduksi lagi untuk materi yang lain atau untuk materi peserta didik kelas VIII dan IX menjadi satu paket video pembelajaran yang bisa dikomersilkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ade Koesnandar. 2004. *Evaluasi Multimedia Pembelajaran. Modul Serial Pelatihan Pengembangan Multimedia Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom Diknas.
- Aryub A-Waeji. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP*. UNY Yogyakarta.
- Bambang Supriyadi. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan untuk SMK Program Keahlian Akuntansi*. PPs UNY.
- Bambang Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research. An Introduction (4th ed.)*. Newyork: Longman.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media: Yogyakarta
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Eko Risqa Sari. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran geografi berbantuan komputer dengan materi hidrosfer untuk siswa SMA kelas X*. UNY Yogyakarta.
- Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Heinich, R et al. 1996. *Instructional media and technologies for learning (5<sup>th</sup> ed)*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Ismaniati. 2001. *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Computer*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Muhammad Numan Sumantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Oemar Hamalik. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saifuddin Azwar. 2002. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Tim Pedoman Penulisan Tugas Akhir. 2011. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.