



SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PROGRAM *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG**

ADRI SAHRUL

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PROGRAM *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

Oleh:
ADRI SAHRUL
1241041023

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adri Sahrul
Nim : 1241041023
Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program *Wondershare Filmora* Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 10 September 2018

Yang membuat pernyataan,

Adri Sahrul

MOTO

Kesempatan bukanlah suatu hal yang kebetulan

Kau harus menciptakannya.

(Chriss Grosser)

Manusia tidak harus menjadi burung untuk bisa terbang

Cukup dengan mengubah cara pandangmu

(Adri Sahrul)

Dengan rendah hati kuperuntukkan karya ini kepada :

Ibunda dan Ayahku yang tercinta, Adikku tersayang. Pengorbanan kalian memberikan semangat untuk terus berjuang di akhir

ABSTRAK

Adri Sahrul. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Skripsi dibimbing oleh Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si dan Dr. Arnidah, S.Pd, M.Si. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Masalah dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran sebelumnya belum optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran karena tidak sesuai dengan Karakteristik Peserta didik serta perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Tujuan Penelitian ini untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS Kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Model rancangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Dengan subjek Penelitian berjumlah 22 Siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik Pengumpulan data dengan menggunakan Teknik Wawancara, dan Angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif, dan Analisis Statistik Deskriptif. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran menunjukkan bahwa isi/materi media berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba perorangan berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi baik. Hasil uji tanggapan guru berada pada kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis hasil evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan media video pembelajaran dengan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam membantu pembelajaran pada mata pelajaran IPS Kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.

PRAKATA

Bismillahirrahmanirahim

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Tiada kata yang paling indah selain puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala Rahmat, Hidayah dan Inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan merampungkan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program *Wondershare Filmora* pada mata Pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng”. Salam dan shalawat senantiasa kita curahkan kepada Baginda Nabiullah Muhammad SAW yang merupakan suri teladan kita dalam menjalani kehidupan ini.

Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis seringkali mengalami hambatan yang terlalu sulit. Tetapi semua hambatan itu penulis jadikan motivasi untuk terus berusaha semaksimal mungkin. Hal ini tentunya tidak terlepas dari banyaknya bantuan yang ikhlas dari berbagai pihak, baik yang berupa materil maupun moril. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-sebesarnya dan penghargaan kepada Bapak Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik dan Ibu Dr. Arnidah, S.Pd, M.Si selaku pembimbing II. Mereka telah sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi.

Dengan kerendahan hati, penulis juga menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Abdullah Sinring, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan para Pembantu Dekan di lingkup Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Abdul Saman, M.Si.,Kons selaku PD I, Drs. Muslimin, M.Pd selaku PD II, Dr. Pattaufi, S.Pd, M.Si selaku PD III, dan Dr. Parwoto, M.Pd selaku PD IV yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi serta mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa FIP UNM baik di bidang akademik, sarana dan prasarana, maupun bidang kemahasiswaan.
3. Dr. H. Abdul Haling, M.Pd selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan dan Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan pada khususnya dan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah mendidik dan memberikan ilmu kepada penulis.
4. Dr. Widya Karmila Sari A., S.Pd., M.Pd, selaku Dosen IPS Universitas Negeri Makassar yang bersedia menjadi Ahli Isi/Desain Media Pembelajaran yang telah bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan merancang media pembelajaran.
5. Dr. Abdul Hakim, M.Si selaku Dosen Program Studi Universitas Negeri Makassar yang bersedia menjadi Ahli Desain Media Pembelajaran yang bersabar dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan media pembelajaran.

6. Laupe Bolli, S.Pd., M.Si, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian dan Burhanuddin, S.Pd selaku guru IPS yang telah membantu dalam penelitian ini. Begitu pula kepada siswa-siswi kelas VII.1 yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
7. Teristimewa penulis ucapkan kepada kedua orang tua tercinta Ibunda Yuprianti dan Ayahanda Nasruddin yang telah bersabar memelihara dan membesarkan serta sekian lama membanting tulang mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan penulis dari kecil hingga detik ini penulis dapat menyelesaikan studi di perguruan tinggi.
8. Terkhusus kepada Sodari Dian Ismidiati Idil, S.Pd yang pantang menyerah memberikan dukungan, arahan, dan motivasi.
9. Kepada Sodari-sodari Resisten Yulia Putri R., S.Pd, Firmasari, S.Pd, dan Dian Ayu Pratiwi S.Pd, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan serta bimbingan baik selama masih kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
10. Kepada saudara-saudara seperjuangan ku Dani Nurwandi Harun, Aswar, Dedy Moses, Syamsu Rijal yang telah memberikan semangat, dukungan dan hinaan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi. Penulis mengucapkan terima kasih
11. Kepada saudara-saudaraku Resisten 012, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, dukungan dan motivasi selama ini, semoga rasa kekeluargaan yang telah terjalin takkan pudar dimakan oleh waktu.

12. Kepada Etta Has, Etta Ari, sodara angkat saya Abdul malik, dan Yusriadi beserta keluarga besar di Kabupaten Soppeng yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

13. Kepada mereka yang tidak sempat terukir namanya dalam skripsi ini, penulis haturkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Maka dari itu meskipun penulis telah berusaha secara maksimal untuk menyajikan skripsi ini dengan sempurna, namun tetap saja skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan baik dari segi bahasa, sistematika penulisan, maupun isi yang terkandung didalamnya. Olehnya itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak sehingga skripsi ini lebih terarah kepada kesempurnaan.

Penulis menaruh harapan agar kiranya karya sederhana ini dapat memberikan kita pemahaman akan pentingnya pendidikan serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian penelitian selanjutnya.

Makassar, 09 September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTO	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Kajian Pustaka	11
1. Media Video Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
b. Jenis Media Pembelajaran	12
c. Video Pembelajaran	13

2. <i>Wondershare Filmora</i>	18
a. Pengenalan <i>Wondershare Filmora</i>	18
b. Fitur <i>Wondershare Filmora</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Wondershare Filmora</i>	21
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	21
4. Pengembangan Video Pembelajaran IPS	24
a. Langkah Penulisan Naskah Video	24
b. Pengambilan Gambar	29
c. <i>Editing</i>	30
B. Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	33
C. Uji Coba Produk	36
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. HASIL PENGEMBANGAN	43
B. PEMBAHASAN	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN – LAMPIRAN	74
RIWAYAT HIDUP	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Pikir	31
3.1 Skema Pengembangan	36
4.1 <i>Flowchart</i> program media video pembelajaran	49

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Konversi tingkat pencapaian dengan Skala 5	42
4.1	Persepsi siswa tentang proses pembelajaran IPS Kelas VII	45
4.2	Persepsi siswa tentang Media pembelajaran yang dibutuhkan.	46
4.3	Persepsi siswa tentang materi kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan potensi sumber daya alam Indonesia.	47
4.4	Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi potensi sumber daya alam Indonesia	48
4.5	Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran terhadap Program Media Video Pembelajaran	52
4.6	Revisi Desain Pembelajaran Atas Masukan Ahli Desain Pembelajaran	53
4.7	Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran terhadap Program Media <i>Video Pembelajaran</i>	55
4.8	Revisi Media Pembelajaran Atas Masukan Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran	56
4.9	Jadwal Kegiatan Implementasi	57
4.10	Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Perorangan	59
4.11	Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Kelompok kecil	60
4.12	Hasil Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	75
2 Naskah Media Video Pembelajaran	86
3 Angket Kebutuhan Siswa	98
4 Tabel Hasil analisis kebutuhan peserta didik persepsi siswa tentang kondisi proses pembelajaran IPS	101
5 Tabel Hasil analisis kebutuhan persepsi siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan.	102
6 Tabel Hasil analisis persepsi siswa tentang materi kebutuhan belajar mata pelajaran IPS kelas VII.1	103
7 Produk Media Video Pra Revisi	104
8 Angket Uji Ahli Desain Media Pembelajaran	105
9 Angket Uji Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran	107
10 Angket Uji Coba Perorangan	109
11 Tabel Hasil Angket Penilaian Uji Coba Perorangan	111
12 Angket Uji Coba Kelompok Kecil	112
13 Tabel Hasil Angket Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	114
14 Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran	115
15 Produk Media Video Pasca Revisi (Finisih)	117
16 Dokumentasi	120
17 Persuratan	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan dengan baik atau tidak. Seperti yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1 yakni:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses belajar dengan cara mendengarkan dan memperhatikan guru menerangkan di papa tulis sudah mulai berubah, karena proses belajar yang hanya berorientasi padaguru tersebut dianggap monoton dan membosankan. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan dan menciptakan iklim yang emosional yang sehat diantara peserta didik.

Proses pembelajaran yang realistik dan kongkrit akan mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan tidak dapat tercapai. Dengan adanya variasi dalam

pembelajaran diharapkan peserta didik dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar mengajar, maka dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung selain belajar secara konvensional atau tatap muka di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik di sekolah dirancang untuk membantu proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut John D. Latuheru dalam Endah Tri priyanti (2010) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide sehingga ide atau pendapat yang dikemukakan itu bias diterima oleh penerima.

Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran. Menurut Ahmad (2007: 6) mengartikan media pembelajaran sebagai berikut:

Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan rangsangan sehingga interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu, mulai dari yang paling sederhana dan mudah digunakan yaitu suara guru sampai yang merupakan peralatan serba kompleks.

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut

media pembelajaran. Media pembelajaran salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar selain itu juga media pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Secara umum tidak dapat dipungkiri bahwa untuk mencapai proses pembelajaran yang berkualitas sangat penting mempertimbangkan pemilihan baik metode, strategi, dan model pembelajaran yang tepat digunakan. Demikian halnya sangat penting pendidik menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, hal ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan termasuk sekolah menengah pertama (SMP).

Sekolah menengah pertama atau yang disingkat SMP menurut KEMDIKNAS (2015) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Saat ini sekolah menengah pertama menjadi program wajib belajar 9 tahun (SD, SMP).

Pendidikan di SMP menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kecerdasan, yaitu daya pikir, daya cipta, emosi, spiritual, berbahasa atau komunikasi, dan sosial. SMP merupakan wahana pendidikan yang fundamental dalam memberikan kerangka untuk berkembang dan terbentuknya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan juga keterampilan pada anak. Pendidikan di SMP akan menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Peneliti menjadikan SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng sebagai objek penelitian dikarenakan, sekolah tersebut merupakan salah satu SMP favorit di Kabupaten Soppeng, namun terdapat permasalahan pada proses pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga tidak semua peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang membuat mereka bisa mengembangkan pengetahuannya.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 07 Desember 2016 di SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng, sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 itu, memiliki 53 guru aktif dan 548 total siswa, 23 kelas dan 35 total mata pelajaran. SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng juga merupakan salah satu sekolah yang tergolong unggulan yang mampu menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang, seperti tersedianya satu unit DLP (*Digital Light Processing*), perpustakaan sekolah, dan lab komputer. SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng memiliki dua lab bahasa, sekolah ini juga ditunjang dengan akses internet Telkom *Speedy*, dengan sumber listrik PLN yang memiliki daya 20900.

Data dari Kemendikbud oleh BAN tahun 2016, SMP Negeri 1 Lilirilau kabupaten Soppeng menyandang Akreditasi A, dengan standar isi 94, standard proses 89, standar tenaga pendidik 84, standard sarana dan prasarana 91, standard pengelolaan 85 dan standar penilaian 89.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada seorang guru IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng diperoleh bahwa peran guru masih sangat dominan dalam pembelajaran IPS kelas VII di kelas, guru lebih cenderung

menggunakan media cetak/gambar atau buku pelajaran, tak jarang juga guru hanya memakai metode ceramah tanpa buku dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran IPS mengenai lingkungan geografis, guru yang hanya menggunakan satu bahan ajar, yaitu buku cetak, dan pendidik cenderung menjelaskan lingkungan geografis secara umum yang ada pada buku, tidak menjelaskan secara spesifik pada lingkungan sekitar sehari-hari yang ditemui oleh peserta didik. Pembelajaran lebih terpusat kepada guru, kurang melibatkan siswa, model pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, sehingga kesan yang timbul adalah pembelajaran yang membosankan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa kelas IX SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng, pembelajaran IPS yang hanya menggunakan buku teks tidak membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, penyampaian materi yang kadang kurang jelas, dan dari sebagian peserta didik yang duduk di bangku belakang kurang memahami materi pembelajaran.

Informasi lain yang diperoleh adalah berdasarkan hasil ulangan semester pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng tahun pelajaran 2017/2018 semester ganjil yang masih rendah, 30% siswa belum memenuhi KKM/KBM Kurikulum 2013 revisi 2017. Guru masih belum menemukan bahan ajar yang tepat untuk memfasilitasi hal tersebut. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu upaya yang dapat mengatasi hal tersebut, yaitu mengembangkan media yang sesuai dengan permasalahan di atas.

Proses belajar mengajar yang efektif yaitu memerlukan bahan ajar atau media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Hal ini senada dikemukakan oleh Djamarah dan Zain dalam Akbar (2014:132) bahwa:

Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Pendapat di atas, menjelaskan bahwa peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada mata pelajaran IPS diperlukan pembelajaran yang menarik, agar memudahkan peserta didik untuk lebih memahami disiplin ilmu-ilmu sosial.

Mata Pelajaran IPS dalam lembaga penjaminan mutu (2015), merupakan pembelajaran teoritis, focus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosial, geografis, serta aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.

Pada dasarnya siswa memiliki minat (*sense of interest*) dan dorongan ingin melihat kenyataan (*sense of reality*). Mengingat materi pembelajaran IPS lebih

banyak memuat informasi maka upaya mengembangkan kedua potensi siswa tersebut, guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media ajar berupa buku cetak merupakan media yang paling banyak digunakan oleh guru pada pembelajarannya, buku cetak juga memiliki beberapa keunggulan, kelebihan buku cetak menurut Wikipedia (2018) adalah relatif tidak mahal, dapat dibaca berulang, dapat membuat pembaca lebih mengerti dengan analisa yang lebih dalam, dan membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan, dapat dibawa kemana-mana dan menulis catatan-catatan kecil. Disamping kelebihan, buku cetak juga memiliki banyak kekurangan diantaranya yaitu isinya hanya berupa tulisan dan gambar, padat dan terkesan membosankan, buku cetak hanya meberikan visual berupa gambar. Media yang menampilkan visual dan audio merupakan salah satu media yang sesuai untuk menutupi berbagai kekurangan dari buku cetak.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indra pendengaran dan indra penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa :

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media video 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. Salah satu *software* yang sering digunakan untuk mengedit video adalah *Wondershare Filmora*.

Wondershare Filmora merupakan sebuah *software* keluarga *Wondershare* yang dapat digunakan untuk melakukan editing video secara simple. *Interface* yang ditawarkan sangat menarik dan cocok untuk kita yang ingin belajar memulai melakukan *rendering* skala kecil. Dengan *software* ini, lebih mudah dalam membuat media video yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, karena media dengan tampilan menarik lebih mudah dimengerti serta merangsang dan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pengembang media video pembelajaran sangatlah penting untuk dilakukan penelitian pada peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lilirilau kabupaten Soppeng.

Selain itu, penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Lilirilau kabupaten Soppeng dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran.

Sejalan dengan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program *Wondershare Filmora* Untuk Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan :

1. Bagaimanakah *Prototype* media video pembelajaran yang di kembangkan dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.
2. Apakah media video pembelajaran yang dikembangkan valid dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.?
3. Apakah media video pembelajaran yang dikembangkan praktis dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan *prototype* media video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.
2. Mengembangkan media video pembelajaran yang valid dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.
3. Mengembangkan media video pembelajaran yang praktis dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

- a. Bagi akademis, sebagai bahan masukan/ informasi bagi program studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunakan program media video pembelajaran.
- b. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan dengan permasalahan seperti peneliti angkat pada penelitian ini.
- c. Bagi kepala Sekolah, sebagai masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media.

2) Manfaat Praktis

- a. Kepala Sekolah
Mendorong kepala sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
- b. Guru
Sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan video pembelajaran pada pembelajaran IPS.
- c. Siswa
Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Media Video Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. John D. Latuheru dalam Endah Tri Priyanti (2010) menyatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide sehingga ide atau pendapat yang dikemukakan itu bisa diterima oleh penerima.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali pada suatu lingkungan belajar.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan

menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru sebagai komunikator ke siswa sebagai komunikan agar tercipta suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

b. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sutarman dalam Endah Tri Priyanti (2010) mengklasifikasi media menjadi beberapa jenis berikut ini:

1) Media Grafts

Media gratis termasuk media visual. Contohnya antara lain: (1) gambar/foto, (2) sketsa (gambar yang melukiskan bagian pokok tanpa detil), (3) diagram atau skema, (4) bagan (bagan alur, bagan garis waktu, bagan tabel), (5) grafik (grafik garis, grafik batang, grafik gambar, grafik)

2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Contohnya antara lain adalah (1) radio, dan (2) alat perekam pita magnetik.

3) Media Proyeksi

Media proyeksi diam adalah sama dengan media grafis, tetapi penyajiannya menggunakan proyektor. Contohnya antara lain: (1) film bingkai (slide), (2) film rangkai, (3) TV, dan (3) OHP.

4) *Multimedia*

Multimedia secara konseptual lebih dari sekedar penggunaan media dalam usaha mencapai kompetensi dasar. *Multimedia* adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. Menurut Hofstetter (2001) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Melalui media potensi indera peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia.

Dari pengelompokan jenis media tersebut, apapun media yang digunakan, disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai berdasarkan materi dan kondisi pembelajaran.

c. Video Pembelajaran

1) Pengertian Video

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun kelompok. Menurut Daryanto (2010: 87):

Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran, hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar gerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya.

Berdasarkan pendapat di atas media video merupakan media non cetak yang memungkinkan sinyal audio yang dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Program video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu-kewaktu.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa:

video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat

menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

2) Tujuan Media Video dalam Pembelajaran

Ronal Anderson dalam Siwi (2012) mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu sebagai berikut :

a) Tujuan Kognitif

- (1) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- (2) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- (3) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c) Tujuan Psikomotorik

- (1) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- (2) Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
 - (a) Pada ranah kognitif, siswa dapat mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter merasa lebih hidup. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.
 - (b) Pada ranah afektif video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif.

- (c) Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagian bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

3) Manfaat Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Manfaat media video menurut Prastowo (2012:302), antara lain:

- (1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik,
- (2) Menunjukkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat,
- (3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan,
- (4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, keberadaan media video sangat bermanfaat bagi siswa. Dengan video siswa dapat menyaksikan suatu

peristiwa yang tidak bisa disaksikan secara langsung, berbahaya, maupun peristiwa lampau yang tidak bisa dibawa langsung ke dalam kelas. Siswapun dapat memutar kembali video tersebut sesuai kebutuhan dan keperluan mereka. Pembelajaran dengan media video menumbuhkan minat serta memotivasi siswa untuk selalu memperhatikan pelajaran.

2. Wondershare Filmora

a. Pengenalan Wondershare Filmora

Wondershare Filmora merupakan sebuah software yang digunakan untuk melakukan editing video secara simpel. Tampilan antar muka yang ditawarkan sangat menarik dan cocok bagi pemula untuk memulai melakukan rendering skala kecil.

Tidak hanya simpel, semua keunggulan aplikasi *Wondershare Filmora* dikemas dan dilengkapi banyak fitur seperti transisi, *efek*, *titles*, dan *element grafis*. Aplikasi ini memudahkan dalam mengedit video, dengan berbagai macam fitur *editing* video yang telah tersedia dalam aplikasi tersebut. Tidak hanya mampu mengedit video, bahkan lebih mengagumkan lagi dari *Filmora* yaitu mampu membuat video dari kumpulan foto atau gambar yang kamu miliki. *Wondershare Filmora* mampu menghasilkan video bagus berkualitas karena didukung dengan berbagai fitur yang mengagumkan.

Adapun pilihan efek yang dapat digunakan demi memperindah setiap tampilan atau gambar dalam video tersebut, beberapa diantaranya yaitu puluhan efek transisi untuk melakukan perpindahan antar gambar pada video yang diedit, lalu ada juga efek *colour* untuk memberi nuansa yang lebih dalam pada video, efek kontras, efek *lighting* agar cahaya dalam video dapat membuat video tersebut lebih menarik, dan efek *blur* atau pemudaran dalam gambar atau video.

b. Fitur Wondershare Filmora

Fitur-fitur *Wondershare Filmora* Menurut Wondershare (2015) adalah:

- 1) *My Album*. Pada bagian ini akan menampilkan sejumlah media file yang anda *Improt*, media yang dapat anda imputkan diantaranya video, gambar dan masuk.
- 2) *Sample Color* : *Sample Color* berfungsi untuk mengganti tampilan warna background video anda. Warna background bisa anda sesuaikan dengan warna yang butuhkan baik dalam *Contrast*, *Saturation*, *Brightness*, *hue*.
- 3) *Import* : *Import* berfungsi untuk menginputkan media baik file yang terdapat dari Komputer, *handphone* hingga dari sosial media.
- 4) *Record* : *Wondershare Filmora* juga berfungsi untuk merekam kegiatan-kegiatan yang anda kerjakan di dalam komputer atau Laptop, berupa rekaman suara, rekaman *screen* dan lain-lain.

- 5) *Media* : Menampilkan sejumlah file yang telah anda import ke dalam *Wondershare Filmora* baik dalam bentuk Gambar, musik maupun video. Disini juga disediakan sejumlah *Background* color yang bisa anda gunakan, untuk mengamati *background* dalam pembuatan video.
- 6) *Music* : *Wondershare Filmora* juga memfasilitasi dengan beberapa musik yang bisa anda gunakan dalam pembuatan intro video nantinya.
- 7) *Text* : bermacam-macam jenis dan *style* teks juga disediakan di sisni, tinggal anda pilih sesuai dengan kebutuhan anda nantinya.
- 8) *Filters* : dapat memberikan perubahan warna dalam sebuah video nantinya.
- 9) *Overlays* : dapat memberikan beberapa efek pada video baik berupa hujan, salju dll.
- 10) *Elements* : *Filmora* juga melengkapi beberapa elemen-elemen animasi baik dalam bentuk gambar maupun text.
- 11) *Transitions* : *Transition* bertugas untuk memberikan sebuah effect dalam pergantian video 1 ke video 2, begitu ke video berikutnya, dalam waktu pengabungan video.
- 12) *Split Screen* : Bagi anda yang sering nonton DVD, ini tidak akan asing bagi anda ya ini akan menampilkan sejumlah film atau video yang ingin anda putar atau tonton.
- 13) *Export*: Setelah selesai proses editing, kita dapat mengubah video tersebut ke berbagai format berupa MKV, AVI, MP4, dll.

c. Kelebihan dan Kekurangan Wondershare Filmora:

- 1) Kelebihan Aplikasi *Wondershare Filmora* menurut Wondershare (2015):
 - (a) Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.
 - (b) Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
 - (c) Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
 - (d) Mudah dioperasikan, bahkan untuk pemula sekalipun.
 - (e) Memiliki ratusan fitur seperti *font*, *transition*, *filter*, dan *overlay* yang sangat keren.
 - (f) File keluaran dapat langsung diupload.
- 2) Kekurangan dari Aplikasi *Wondershare Filmora* adalah
 - (a) Komputer yang menjalankan Aplikasi ini harus dilengkapi dengan aplikasi *Quicklime Player*, agar Video yang akan diedit dapat *Compatible* dengan *Wondershare Filmora*.
 - (b) Meskipun fiturnya banyak, masih sangat kurang untuk mengedit video profesional.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS merujuk pada kajian yang terpusat pada aktivitas kehidupan manusia, seperti aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.

IPS juga menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Interaksi antar individu dalam ruang lingkup lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukunwarga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia.

IPS sangat penting bagi siswa agar siswa dapat mengetahui bagaimana berinteraksi dengan masyarakat disekitarnya. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (2014) menjelaskan tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan menurut Sapriya (2009), mengemukakan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta

dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan sejarah dan ilmu sosial, serta banyak hal termasuk humaniora dan sains.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan mempelajari IPS yaitu memberikan pemahaman bagi siswa bagaimana bersosialisasi dalam masyarakat.

Pembelajaran IPS berkaitan erat dengan tingkah laku dan kebutuhan kehidupan manusia seperti kebutuhan materi, kebutuhan budayanya dan kebutuhan kejiwaannya sehingga dapat dikatakan yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat. Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (2014) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP, meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu.
- 2) Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman pra-aksara, zaman Hindu-Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal (masa) reformasi sekarang.
- 3) Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat.
- 4) Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomidari waktu ke waktu.

Pembelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya dalam lingkungan masyarakat, diantaranya kelembagaan sosial, budaya, dan ekonomi.

Dalam Pelajaran IPS peneliti mengambil media video sebagai bahan ajar. Media video ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar IPS sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah. Terkhusus dalam materi karakteristik sumber daya alam Indonesia yang berupa materi yang membahas tentang keadaan di luar kelas yang lebih luas tentang sumber daya alam di Indonesia. Tentunya dengan menggunakan media video pembelajaran siswa dapat lebih memahami dengan baik materi yang diajarkan karena memaparkan dengan lebih nyata bagaimana kondisi sumber daya alam di Indonesia.

Media Video Pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar dalam mata pelajaran IPS, yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan ketajaman pendengaran dan pemahaman siswa.

4. Pengembangan Video Pembelajaran IPS

a. Langkah Penulisan Naskah Video

Langkah-langkah penulisan naskah menurut Azis (2011) dapat digambarkan sebagai berikut:

1) Ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada. Jadi misalnya, saudara sebagai guru mata pelajaran IPS, ternyata siswa sulit sekali memahami pelajaran tentang potensi sumber daya alam Indonesia. Padahal pelajaran tersebut harusnya sudah dikuasai. Ini merupakan suatu masalah, hal ini terjadi mungkin karena sulit mencerna pelajaran tersebut karena ketiadaan bahan ajar yang mendukung.

2) Mengidentifikasi Kebutuhan

Mengidentifikasi kurikulum adalah cara yang khusus digunakan untuk mengetahui kebutuhan program video dalam suatu kurikulum. Dari kegiatan identifikasi ini akan diketahui materi mana yang membutuhkan program video dan materi mana yang membutuhkan program lain untuk mencapai kompetensinya. Dengan demikian tidak lagi terjadi kesalahan dalam pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran tertentu.

3) Merumuskan Tujuan

Merumuskan tujuan, dimaksudkan adalah agar target yang akan dicapai siswa setelah menyaksikan program dapat terukur dan perubahan tingkah laku yang diharapkan nantinya harus dapat diamati.

4) Memilih Format Penyajian

Format penyajian adalah bentuk penyajian pesan yang dipilih oleh penulis naskah berdasarkan kesesuaian materi dengan tujuan, karakteristik sasaran, dan biaya yang tersedia. Meski masih ada pertimbangan lain, namun yang utama adalah ketiga hal yang telah disebutkan di atas.

Disamping itu sasaran (*audience*) juga menjadi pertimbangan dalam memilih format penyajian. Bagi sasaran yang mempunyai kemampuan relatif tinggi, format penyajian bukanlah hal yang utama bagi mereka. Mereka lebih tertarik kepada aktualitas materi ketimbang format penyajiannya. Dengan kata lain "isi lebih utama dari pada kemasannya", artinya format penyajian apapun yang digunakan selalu cocok bagi mereka.

5) Menulis *treatments* (garis besar cerita)

Sama halnya dengan memulai suatu pelajaran, banyak cara yang dapat digunakan guru untuk memulai pengajarannya, maka demikian juga halnya dengan cara bercerita. Suatu cerita biasa dimulai dari masalah dan berakhir dengan penyelesaian masalah. Bisa juga dimulai dari temuan dan diakhiri dengan mengurai temuan tersebut (induktif ke deduktif) atau sebaliknya. Setelah itu langkah selanjutnya adalah menuliskan garis besar cerita (*treatments*) yang akan dikembangkan

naskahnya. Hal ini dilakukan agar penulis tidak kehilangan arah pada saat menulis naskah nanti.

6) Menentukan Format Naskah

Terdapat beberapa format penulisan yang dapat dipilih, namun dalam pelaksanaannya ada tiga yang sering digunakan yaitu: format instruksional, format multi kamera (studio), dan format cerita. Masing-masing format mempunyai tampilan yang berbeda satu sama lainnya.

a. Format Naskah Instruksional

Dikatakan format instruksional karena kelaziman penggunaannya dalam penulisan naskah yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga format ini disebut format naskah instruksional. Secara teoretis tidak ada sebutan format naskah instruksional. Ini berarti format naskah instruksional bisa saja digunakan untuk jenis pesan lainnya. Ciri khas dari format ini adalah pencantuman ukuran gambar (*size*) dari setiap shot yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk menjamin ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan. Misalnya dikatakan FS (*Full Shot*) benda A dari depan. Mengapa? Karena yang ingin dijelaskan adalah tampak depan benda (A), bukan dari sisi lainnya.

b. Format Multi Kamera (Studio)

Format naskah multi kamera (studio), secara fisik tampilannya tidak berbeda dengan naskah instruksional. Hanya saja

data teknis mencantumkan nomor kamera dari setiap shotnya. Misalnya saja kamera 1 apa yang dilakukan, kamera 2 mengambil *Long Shot* dan Kamera 3 *Close Up*.

c. Format Naskah Cerita

Format Naskah Cerita adalah format naskah yang digunakan untuk penulisan naskah secara umum. Format ini tidak terlalu banyak menampilkan data teknis, karena data teknis nantinya akan dikembangkan oleh tim produksi. Kekuatan dari naskah cerita ini adalah pemaparan data visual yang rinci, sehingga mampu memberikan gambaran visual yang begitu akurat dengan kejadian yang diharapkan.

d. Menulis Naskah

Menulis naskah dapat dikatakan sebagai proses penuangan ide-ide kreatif seorang penulis sesuai dengan garis besar cerita yang dikembangkan sebelumnya. Naskah baru bisa dikatakan siap diproduksi manakala telah melalui pembahasan oleh berbagai ahli yang dianggap kompeten di bidangnya. Hal ini dimaksudkan untuk menjamin ketercapaian program dengan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk itu dibutuhkan paling tidak dua orang ahli yaitu; ahli materi dan ahli media untuk mengkaji ulang sebuah naskah untuk meyakinkan atas kebenaran materi dan ketepatan penyajian pesan (media) sebelum naskah tersebut siap untuk diproduksi.

b. Pengambilan Gambar

Beriku ini petunjuk pengambilan dasar gambar menurut Permana (2013):

1) *Long Shot*

Long shot adalah pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan dalam segala dimensi dan perbandingan.

2) *Medium Shot*

Medium shot adalah pengambilan yang memperlihatkan pokok sarannya secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar belakang maupun detail yang kurang perlu.

3) *Close-Up*

Close-up pengambilan yang memfokuskan pada subjeknya atau bagian tertentu. Lainnya dikesampingkan supaya perhatian tertuju ke situ. Selain itu, Untuk produksi program video masih terdapat petunjuk yang berhubungan dengan penggunaan efek visual menurut Anditiawan (2013):

(a) Pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan-lahan

(Fade in)

(b) Pengambilan oleh kamera tertentu mulai memutar secara perlahan

(Fade out)

(c) Penampilan sesuatu (biasanya *title* atau *caption* ke atas pengambilan yang ada (*super* atau *superimpose*)

(d) Pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya (*dissolve*).

(e) Menggantikan pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan (*wipe*)

c. Editing

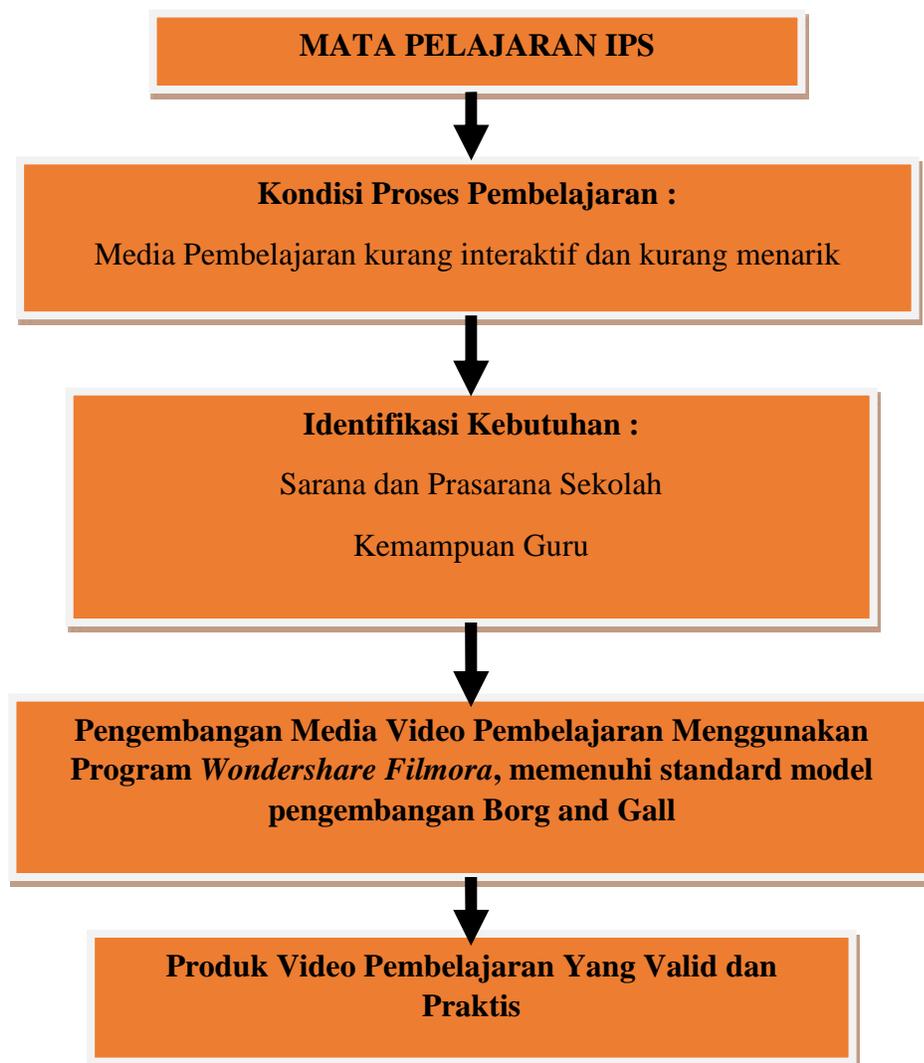
Kegiatan editing dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan percakapan, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah. Program atau aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yaitu *Wondershare filmora*.

B. Kerangka Pikir

Pengembangan media pembelajaran Video Pembelajaran memberikan gambaran dan pandangan kepada guru untuk selanjutnya menggunakan media yang inovatif dalam hal ini media Video Pembelajaran, yang di mana media ini tentunya tidak hanya dipergunakan semata untuk hiburan, tetapi juga dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Guru diharapkan mampu mengajarkan kepada peserta didik untuk menguasai dan memahami bahan yang akan diajarkan, menggunakan metode dan media yang bervariasi dalam belajar serta mendorong peserta didiknya untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Guru sebagai penggerak utama pembelajaran dan diharapkan mampu meminimalisir segala kemungkinan yang bisa terjadi dalam hubungannya dengan pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru diharapkan dapat menggunakan Skema kerangka pikir pengembangan media pembelajaran program video pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.1 Skema Kerangka Fikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sujadi (2003) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bias juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat di aplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Hasil Produk Pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan.

Salah satu media yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan system pembelajaran yaitu: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implentation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE antara lain :

1. Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel.
2. Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematis. Langkah-langkah penelitian pengembangan dari model Michael Molenda dalam Gusti Lanang (2014:4), sebagai berikut:

1. Tahap Analisa (*Analyze*)

Tahap pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*). Langkah atau tahap pertama yang harus dilakukan sebelum mengembangkan video pembelajaran adalah dengan menganalisis masalah mendasar yang melatarbelakangi

dikembangkannya media video pembelajaran, kemudian menetapkan mata pelajaran dan mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pencapaian. Salah satu cara untuk menentukan adalah dengan melakukan observasi dan wawancara. Wawancara dapat dilakukan terhadap pihak sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Subyek yang dapat diwawancarai yaitu kepala sekolah, guru, dan juga siswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya digunakan sebagai pedoman untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang dialami di sekolah tersebut.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua yaitu tahap perancangan *design*. Tahap kedua yaitu mendesain produk yang telah ditentukan. Desain produk ini dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat video pembelajaran ini adalah *Wondershare Filmora*. Kedua, merancang dan mengembangkan naskah dengan berpedoman pada *flow chart* dan RPP penggunaan media.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan video pembelajaran. Pertama, mengumpulkan beberapa informasi atau referensi berupa video dari internet, mengumpulkan berbagai bahan seperti gambar, audio, dan musik, kemudian langkah selanjutnya adalah pengeditan (pengolahan) gambar yang sudah terkumpul menggunakan aplikasi video editing yaitu *Wondershare Filmora*.

Pengeditan (pengolahan) video tidak terlepas dari acuan Rencana program pembelajaran (RPP) dan *Script* atau naskah video, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, indikator dan standar kompetensi. Setelah produk media video pembelajaran dalam bentuk *file* video selesai, dilakukan pengecekan baik internal maupun eksternal guna menghindari cacat produk. Hasil dari produk yang telah selesai diolah akan dikonsultasikan kepada ahli isi materi dan ahli desain media pembelajaran untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang telah dibuat, kemudian akan direvisi sesuai dengan masukan dan saran dari ahli isi materi dan ahli desain media pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan implementasi produk yang telah dikembangkan, hasil pengembangan media ini diterapkan dalam pembelajaran guna mengetahui kelayakan media video pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi proses pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan. Pada tahap ini digunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini meliputi tinjauan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten

Soppeng yang kemudian dilanjutkan dengan uji perorangan dengan 7 siswa dan uji kelompok kecil dengan 22 siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.



Gambar 3.1

Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan ADDIE, Michael Molenda dalam Gusti Lanang (2014:4)

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan.

1. Desain Uji Coba

Tahapan dalam uji coba produk:

- a. Uji ahli atau Validasi dilakukan kepada para ahli yaitu ahli desain media pembelajaran serta ahli isi atau materi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk, memberikan masukan untuk perbaikan.
- b. Analisis konseptual
- c. Revisi I
- d. Uji coba perorangan dan Uji coba kelompok kecil, atau uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk serta tanggapan guru mata pelajaran.
- e. Revisi II
- f. Produk Akhir

2. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahapan. Setiap tahapan memerlukan subjek yang sesuai. Subjek validasi isi yaitu ahli isi bidang study sebanyak 1 orang dan ahli media dan desain sebanyak 1 orang. Subjek tanggapan guru bidang studi IPS sebanyak 2 orang dan subjek uji keefektifan murid SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng Kelas VII Sebanyak 22 Orang.

3. Definisi Operasional

Menurut Young dalam Sarwono (2006) adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang

menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain”. Definisi operasional menjadi penting sebab akan memberikan pemahaman agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variable yang akan dikaji atau diteliti. Istilah yang perlu dijelaskan oleh penelitian ini adalah:

- a. Pengembangan media merupakan upaya pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan bentuk penyajian media pembelajaran tersebut sehingga ada pembaruan terhadap media yang sudah ada sebelumnya.
- b. Media video pembelajaran merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapan melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

4. Jenis Data

Data-data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi formatif dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu : (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli media dan desain pembelajaran dan uji ahli isi/ materi media pembelajaran, (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba perorangan, (3) data hasil uji coba kelompok kecil dan (4) Tanggapan guru mata pelajaran.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil review ahli media dan desain pembelajaran melalui angket tanggapan dan wawancara (format A), hasil

review uji coba perorangan melalui angket tanggapan (format B), hasil review uji coba kelompok kecil melalui angket tanggapan (format C), hasil review guru Pembina/ mata pelajaran IPS melalui angket tanggapan (format D). sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui identifikasi kebutuhan dan angket.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah angket, tes dan pedoman wawancara.

a. Angket

Menurut Sugiono (2011) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bias diharapkan dari responden.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket campuran, berdasarkan Arikunto (2010). Angket terbuka yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka dipergunakan apabila peneliti belum dapat memperkirakan atau menduga kemungkinan alternative jawaban yang ada pada responden. Angket tertutup yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (V) pada

kolom atau tempat yang sesuai. Angket campuran yaitu gabungan antara angket terbuka dan angket tertutup.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket identifikasi kebutuhan siswa, angket ahli media pembelajaran, angket ahli isi/ materi media pembelajaran, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil dan angket penilaian/ tanggapan guru.

b. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2011) wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. Wawancara adalah instrument pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya.

Peneliti melakukan wawancara kepada narasumber dari peserta didik, khususnya yang menjadi subjek uji coba kelompok kecil dan uji coba perorangan, untuk mendapatkan informasi yang detail mengenai proses pelaksanaan pembelajaran.

Melalui wawancara, data dapat diperoleh baik dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif, pertanyaan-pertanyaan serta jawaban-jawaban yang kurang jelas dapat diulang diminta lagi dengan lebih terarah dan lebih bermakna, asalkan tidak mempengaruhi atau mengarahkan responden.

Jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara tak berstruktur, berdasarkan sugiyono (2011) wawancara tak berstruktur yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pada wawancara ini, terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi penelitian menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistic deskriptif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review isi mata pelajaran dan ahli media pembelejaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para ahli media dan desain serta isi materi pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan tanggapan guru. Hasil analisis data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran.

b. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif presentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing-masing subjek adalah :

$$\text{Presentase} = \frac{(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan : = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Sumber : *I made tegeh dan I made kiran*

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus :

$$\text{Presentase} = F : N$$

Keterangan : F = Jumlah presentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75% - 89%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65% - 74%	Cukup	Direvisi
55% - 64%	Kurang	Direvisi
0% - 54%	Sangat Kurang	Direvisi

Sumber : Merujuk dari I Made Tegeh dan I Made Kirna 2010

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Video Pembelajaran berupa CD (*Compact Disk*) pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Adapun fase-fase pada model ADDIE yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan, fase implementasi, dan fase evaluasi.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis dalam penelitian ini meliputi, analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan atau masalah mendasar yang melatarbelakangi dikembangkannya Media video pembelajaran menggunakan Program Wondershare Filmora pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.

Setelah melakukan observasi langsung dan wawancara di SMP Negeri 1 lilirilau kabupaten Soppeng peneliti memperoleh informasi bahwa, SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di

Kabupaten Soppeng, sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan *Full days School* jam pelajaran, fasilitas yang ada disekolahnya pun cukup baik berdasarkan hasil pengamatan tersebut pengembang menaruh perhatian khusus pada penggunaan media pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut, berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada seorang guru IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng diperoleh bahwa peran guru masih sangat dominan dalam pembelajaran IPS kelas VII di kelas, guru lebih cenderung menggunakan media cetak/gambar atau buku pelajaran, tak jarang juga guru hanya memakai metode ceramah tanpa buku dalam proses pembelajaran.

Informasi lain yang diperoleh adalah berdasarkan hasil ulangan semester pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng tahun pelajaran 2017/2018 semester ganjil yang masih rendah, rata-rata siswa belum memenuhi KKM/ KBM Kurikulum 2013 revisi 2017. Terutama dalam pokok bahasan potensi sumber daya alam, yang pada hakikatnya siswa diajak untuk melihat sumber daya alam sekitar untuk benar-benar menghayati dan memahami konsep ruang, lokasi, distribusi, potensi, bentuk muka bumi di Indonesia. Dan tentu saja akan sangat sulit ditemukan jika hanya berada dalam kelas dengan menggunakan media ajar buku atau gambar.

Sejalan dengan hal di atas maka Peneliti mengidentifikasi kondisi pembelajaran siswa di kelas pada mata pelajaran IPS dalam bentuk angket (Lampiran 2). Untuk lebih jelasnya silahkan perhatikan tabel bawah ini :

Tabel 4.1 Persepsi siswa tentang proses pembelajaran IPS Kelas VII

No.	Pertanyaan	Jumlah peserta didik yang menjawab		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
1.	Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang interaktif ?	7	13	2
2.	Apakah guru menggunakan sumber lain/media selain daripada guru itu sendiri	2	11	9
3.	Apakah guru menggunakan sumber belajar/buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda?	19	2	1
4.	Apakah mata pelajaran IPS sulit untuk dipelajari	0	20	2
5.	Apakah media pembelajaran gambar/cetak yang digunakan oleh guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	13	8	1
6.	Apakah materi yang diajarkan guru, diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda?	6	6	10
7.	Apakah guru memberikan tes lisan/tulis pada akhir pelajaran ?	7	12	3
Total		54	18	28

Skala yang digunakan pada angket ini yaitu skala Guttman yang bertujuan untuk mendapatkan data dari responden yang bersifat jelas (tegas) dengan keterangan pada angket yaitu ya = 2, kadang-kadang = 1, tidak = 0.

Berdasarkan dari tabel 4.1 diperoleh hasil rerata persentase yang dilakukan kepada 22 siswa yang bertujuan untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran didapatkan hasilnya adalah 59,9% berada pada kualifikasi kurang. sehingga hal ini akan menjadi acuan Peneliti dalam mendesain media pembelajaran. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat di lihat pada lampiran 3.

Tabel 4.2 Persepsi siswa tentang Media pembelajaran yang dibutuhkan.

No.	Pertanyaan	Jumlah peserta didik yang menjawab		
		Ya	Kadang-Kadang	Tidak
8.	Menurut anda, apakah media gambar/cetak yang digunakan guru sudah menarik dan menyenangkan?	3	18	1
9.	Apakah anda membutuhkan media selain media gambar/cetak?	16	2	4
10.	Apakah guru pernah menggunakan media video pembelajaran ?	0	1	21
11.	Apakah anda setuju apabila mata peajaran IPS disajikan dengan menggunakan media video pembelajaran ?	19	3	0
12.	Apakah anda setuju jika dikembangkan media video pembelajaran yang memuat gambar, suara teks dan animasi ?	19	2	1
13.	Menurut Anda apakah pembelajaran yang memuat gambar, suara, teks, dan animasi mampu membantu dalam memahami materi pelajaran IPS	19	1	0
14.	Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam format gambar, suara, teks, dan animasi ?	21	1	0
Total		82	45	27

Berdasarkan dari tabel 4.2 diperoleh hasil rerata persentase yang dilakukan kepada 22 siswa yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa hasilnya adalah 67,86% berada pada kualifikasi cukup. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa cukup tertarik menggunakan media video dalam proses pembelajaran. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat di lihat pada lampiran 4

Tabel 4.3 Persepsi siswa tentang materi kebutuhan belajar siswa pada mata pelajaran IPS pokok bahasan potensi sumber daya alam Indonesia.

No.	Pokok-pokok materi pelajaran Biologi	Jumlah peserta didik yang menjawab	
		Ya	Tidak
1.	Mengetahui apa itu potensi sumberdaya alam	19	3
2.	Mengetahui apa-apa saja yang termasuk dalam potensi sumber daya alam Indonesia	16	6
3.	Mengetahui pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia	13	9
4.	Mengetahui pentingnya sumber daya alam di Indonesia terutama bagi manusia	6	16
5.	Mengetahui apa akibat dari rusaknya sumber daya alam di Indonesia	9	13
Total		63	47

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan hasil rerata skor 57,27% dan berada pada kualifikasi kurang. Sehingga hal ini menjadi perhatian khusus bagi Peneliti untuk merancang dan mendesain media video pembelajaran dengan pokok bahasan Potensi Sumber daya alam Indonesia. Adapun hasil analisis data secara keseluruhan dapat di lihat pada lampiran 5.

b. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dengan mengacu kepada Kurikulum 2013 (K13). Pemaparan kompetensi dasar dan penjabaran indikator pencapaian kompetensi materi potensi sumber daya alam Indonesia untuk siswa kelas VII SMP sebagai berikut :

Tabel 4.4 Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi materi potensi sumber daya alam Indonesia

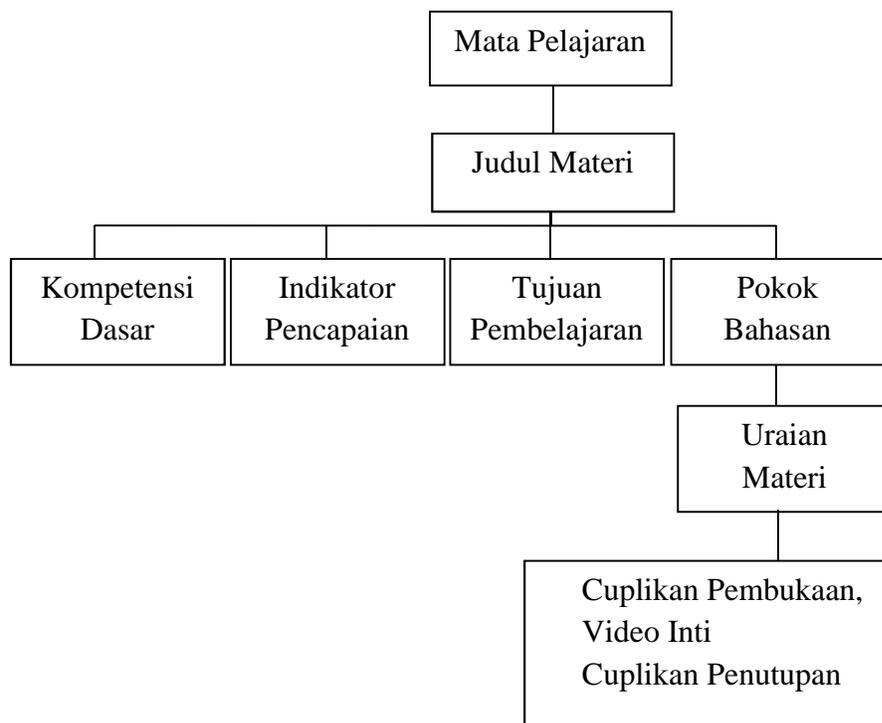
KOMPETENSI DASAR (KD)		INDIKATOR	
3.1	Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.	3.1.13	Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa hutan di Indonesia;
		3.1.15	Menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut Indonesia;
		3.1.17	Menjelaskan potensi sumber daya terumbu karang di Indonesia;
4.1.	Menyajikan hasil telaah konsep ruang konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.	4.1.6	Memaparkan hasil analisis tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.
		4.1.7	Menyajikan laporan secara tertulis hasil diskusi tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.
		4.1.8	Mempresentasikan hasil diskusi tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.

2. Desain (*Design*)

Pada tahap Desain dilakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini Peneliti merancang media video pembelajaran dengan berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan melalui hasil identifikasi kebutuhan siswa serta berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan berpadoman pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran IPS pada materi potensi sumber daya alam Indonesia.

Selanjutnya adalah penyusunan *Script* atau naskah video pembelajaran yang dapat anda lihat pada Lampiran, naskah video pembelajaran disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan *flowchart* program alur kerja.

Untuk mendesain media video dilakukan penyusunan *flowchart* program yang disesuaikan dengan analisis instruksional. *Flowchart* menggambarkan alur kerja program alur kerja program yang kemudian dijadikan dasar dalam pengembangan *Script* atau naskah. Alur *flowchart* yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Flowchart* program media video pembelajaran.

3. Pengembangan (Development)

Tahapan ini dalam desain produk yaitu Peneliti merancang media video dengan berpedoman pada *Script* atau naskah video yang telah disusun sebelumnya. Pengembangan meliputi proses pembuatan program media video pembelajaran dan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitas dan kepraktisan produk tersebut. Produk pengembangan yang telah selesai dibuat kemudian akan melalui tahapan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran dan ahli isi atau materi media pembelajaran. Proses membuat media video dilakukan dengan pengembangan objek menjadi sebuah *output* berupa *file digital* menggunakan *software Wondershare Filmora*. Objek yang dikembangkan yaitu teks, bunyi (*sound*), grafik, video, animasi, dan interaktivitas. Objek teks yang digunakan merupakan format yang sudah tersedia di dalam program *software Wondershare Filmora* dan bunyi (*sound*) yang digunakan berupa *back sound* yang diekspor. Video mentah yang digunakan berupa video yang diperoleh dari youtube berdasarkan materi di buku pegangan yang gunakan dengan tetap menyertakan sumber video. Untuk mendukung tampilan media video pembelajaran juga dilengkapi dengan animasi seperti animasi perpindahan huruf, animasi *transition*. Animasi *fade in* dan *fade out*, dan animasi perpindahan segmen pada video. Hasil video sebelum revisi bisa dilihat pada lampiran 6.

Tahap selanjutnya yaitu setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat, maka dilakukanlah uji yang terdiri dari uji *alpha* dan uji *betha*. Uji coba tersebut dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa penilaian aspek media,

materi dan *user testing* sehingga diketahui bagaimana pengembangan produk tersebut mencapai bobot validitas dan kepraktisannya. Adapun skala yang digunakan yaitu pada angket di uji *alpha* dan uji *betha* yaitu *rating scale* dengan pilihan 1-5.

a. Uji Ahli Desain Media Pembelajaran

Draf pengembangan sebagai produk awal pengembangan program media video pembelajaran dan RPP. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli media dan desain pembelajaran tanggal 10 Juli 2018 untuk mendapat tanggapan/penilaian. Ahli media dan desain pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Abdul Hakim, M.Si, dosen pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media dan desain pembelajaran adalah Media Video pembelajaran, dan RPP yang telah dikembangkan oleh peneliti. Angket Validasi dari ahli Desain media pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 7. Dari hasil angket validasi tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran terhadap Program Media Video Pembelajaran

No	Aspek Yang dinilai	Skor
1	Kualitas tampilan media	5
2	Kejelasan materi /pesan	3
3	Ketepatan penggunaan animasi, teks, <i>fade</i> , dan <i>transition</i> .	4
4	Kesesuaian suara dengan materi	4
5	Kesesuaian penggunaan warna	5
6	Kesesuaian antara video dengan materi	4
7	Ketepatan penggunaan bahasa	4
8	Kejelasan suara	5
9	Kemudahan Operasional	4
JUMLAH		38

Masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan media video pembelajaran yaitu: Tuliskan sumber pada video yang diambil di internet, tampilkan identitas video di bagian awal.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media dan desain pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

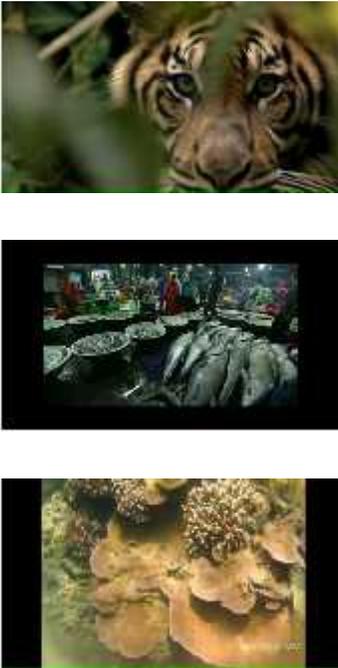
Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

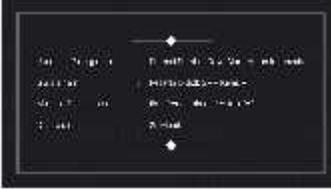
$$\text{Persentase} = \frac{38}{9 \times 5} \times 100\% = 84,45\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 84%, berada pada kualifikasi baik, sehingga bahan ajar sudah bisa diuji cobakan tapi dengan revisi berdasarkan masukan dari ahli media.

Berdasarkan hasil review atau penilaian/tanggapan ahli desain media pembelajaran (angket tanggapan format A) media video tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran yang berkenaan dengan media video pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik.

Tabel 4.6 Revisi Desain Pembelajaran Atas Masukan Ahli Desain Pembelajaran

No	Masukan	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1.	Tuliskan Sumber yang diambil dari internet		

2.	Tampilkan identitas Video di bagian awal.		  
----	---	--	---

b. Uji Isi/Materi Media Pembelajaran

Draf pengembangan sebagai produk awal pengembangan terdiri atas produk *video pembelajaran*, dan RPP. Produk pengembangan tersebut diserahkan kepada seorang ahli isi/materi media pembelajaran tanggal 14 Juli 2018 untuk mendapat tanggapan/penilaian. Ahli media dan desain pembelajaran yang dijadikan penilai produk pengembangan adalah Dr. Widya Karmila Sari A., S.Pd., M.Pd, dosen pada pada kuliah IPS Geografi Universitas Negeri Makassar.

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi/materi media pembelajaran adalah video pembelajaran, dan RPP.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran terhadap Program Media *Video Pembelajaran*

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP	4
2.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Ketepatan judul dengan isi materi	5
4.	Kelengkapan materi	5
5.	Kejelasan materi	5
6.	Kesesuaian antara gambar dengan materi	4
7.	Kesesuaian antara video dengan materi	4
8.	Menggunakan bahasa yang baku	5
9.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	5
Jumlah		42

Masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan media video yaitu: Menyajikan visual potensi kehutanan, perikanan dan terumbu karang dengan penggambaran peta. Karena prinsip Geografi (pewilayaan). Angket Validasi dari ahli isi/materi pelajaran dapat dilihat pada lampiran 8.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi atau materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.7 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

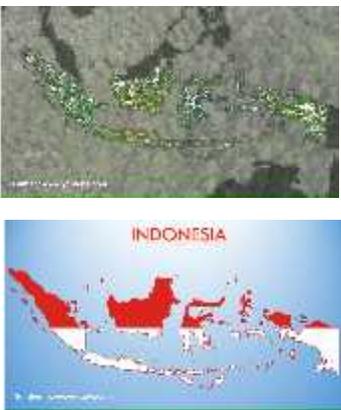
Karena bobot tiap pilihan adalah 1, maka persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{42}{9 \times 5} \times 100\% = 93,34\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 93,34%, berada pada kualifikasi sangat baik. Media video pembelajaran dalam kategori ini sudah layak diuji cobakan di lapangan.

Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi (angket tanggapan format B) isi atau materi tersebut tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi sangat baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran, dan komentar ahli isi atau materi yang berkenaan dengan media video pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik

Tabel 4.8 Revisi Media Pembelajaran Atas Masukan Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran

No	Masukan	Sebelum di Revisi	Setelah di Revisi
1.	Menambahkan penggambaran peta pada materi	Tidak ada gambaran peta pada video pembelajaran	

4. Implementasi (Implementation)

Pada langkah implementasi yang dilakukan terbatas pada sekolah tertentu sekolah yang dimaksud di sini adalah SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng, langkah implementasi diasosiasikan dengan penyelenggaraan program pembelajaran itu sendiri yaitu adanya penyampaian materi pembelajaran dari guru

atau instruktur kepada siswa. Implementasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan secara langsung dari guru maupun siswa yang telah mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran dengan menggunakan media video yang telah dikembangkan oleh Peneliti.

Implementasi dilakukan pada kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang. Implementasi pada penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan, yaitu pada hari rabu tanggal 01 Agustus 2018, hari rabu tanggal 08 Agustus 2018 dan hari rabu tanggal 15 Agustus 2018. Rincian jam dan pertemuannya dijelaskan dalam table berikut :

Tabel 4.9 Jadwal Kegiatan Implementasi

Hari/ Tanggal	Rincian Jam Pertemuan
Rabu 01 Agustus 2018	Pertemuan I Kegiatan : Pembelajaran IPS Waktu kegiatan : 07.30 – 10.30 Alokasi waktu : 4 jam pelajaran
Rabu 08 Agustus 2018	Pertemuan II Kegiatan : Pembelajaran IPS Waktu kegiatan : 07.30 – 10.30 Alokasi waktu : 4 jam pelajaran
Rabu 15 Agustus 2018	Pertemuan III Kegiatan : Pembelajaran IPS Waktu kegiatan : 07.30 – 10.30 Alokasi waktu : 4 jam pelajaran

Pada tahap implementasi ini dihasilkan data mengenai respon guru, respon siswa, dan respon siswa secara berkelompok yang akan diuraikan pada tahap evaluasi.

5. Evaluasi (Evaluations)

Tahap evaluasi pada model ADDIE didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Pada dasarnya evaluasi dapat dilakukan sepanjang pelaksanaan ke lima langkah model ADDIE. Selain itu, evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara melihat respon siswa dan respon guru. Deskripsi hasil implementasi dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Uji Coba Perorangan

Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media dan desain pembelajaran, ahli isi/materi media pembelajaran, selanjutnya program media video pembelajaran diuji cobakan kepada tujuh orang siswa.

1) Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba perorangan. Dalam uji coba perorangan ini, tujuh orang siswa diminta untuk menilai media video pembelajaran tersebut. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba perorangan secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 10.

Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Perorangan

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Kualitas tampilan media	91%	Sangat baik
2.	Kejelasan materi/pesan	89%	Baik
3.	Ketepatan penggunaan animasi	83%	Baik
4.	Kesesuaian penggunaan warna	91%	Sangat baik
5.	Kesesuaian antara video dengan materi	91%	Sangat baik
6.	Ketepatan penggunaan bahasa	94%	Sangat baik
7.	Kejelasan suara	77%	Baik
8.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	83%	Baik
Rerata		87%	Baik

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase media pembelajaran program media *Video Pembelajaran*.

$$\frac{93\% + 73\% + 95\% + 88\% + 93\% + 75\% + 90\%}{7} = 86.71\%$$

Rerata persentase media pembelajaran Program Media Videosebesar 86.71% berada pada kualifikasi baik, sehingga program media video pembelajaran tidak perlu direvisi.

b. Uji Kelompok Kecil

1) Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil. Dalam uji coba kelompok kecil ini, terdiri dari 22 orang siswa terbagi menjadi 4 kelompok diminta untuk menilai media video pembelajaran tersebut.

Tabel 4.11 Hasil Angket Penilaian dalam Uji Coba Kelompok kecil

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor			
		Klp 1	Klp 2	Klp3	Klp4
1.	Kualitas tampilan media				
2.	Kejelasan materi/pesan				
3.	Ketepatan penggunaan animasi				
4.	Kesesuaian gambar dengan materi				
5.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca	81%	87%	84%	85%
6.	Kesesuaian penggunaan warna				
7.	Kesesuaian antara video dengan materi				
8.	Ketepatan penggunaan bahasa				
9.	Kejelasan suara				
10.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik				
Rerata		84,25%			

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata persentase media pembelajaran program media *Video Pembelajaran*.

$$\frac{81\% + 87\% + 84\% + 85\%}{4} = 84.25\%$$

Rerata persentase media pembelajaran Program Media Video sebesar 84.25 % berada pada kualifikasi baik. Adapun hasil analisis angket penilaian uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dilihat pada lampiran 12.

c. Tanggapan Guru Mata Pelajaran

Media pembelajaran kemudian dinilai oleh guru mata pelajaran IPS. Ada satu guru mata pelajaran IPS yang melakukan penilaian terhadap program media Video Pembelajaran. Aspek penilaian dalam angket adalah Aspek

Efektif, Aspek Interaktif, Aspek Menarik dan Aspek Kreatif yang meliputi kemudahan penyampaian tujuan pelajaran, kemudahan operasional, keaktifan siswa dalam pembelajaran, kesesuaian karakteristik siswa, kesesuaian dan kejelasan materi, kualitas tampilan.

1) Penyajian Data

Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari tanggapan guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng oleh bapak Burhanuddin, S.Pd. :

Tabel. 4.12 Hasil Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran

No	Pernyataan	Skor
A Aspek Efektif		
1	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
2	Media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	3
3	Media pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh	3
4	Materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari	3
5	Media pembelajaran mengaitkan materi dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi	4
6	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan	4
7	Dalam media pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran	4
8	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik Siswa	4
9	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran	4
B Aspek Interaktif		
10	Tampilan media yang menarik	4
11	Penggunaan font dalam media mudah untuk dibaca	2
12	Penyajian materi menggunakan program <i>Wondershare Filmora</i> jelas.	4

13	Bahasa yang digunakan dalam media sudah menggambarkan kepadatan ide	4
14	Istilah-istilah dalam media mudah dipahami	3
15	Kualitas tampilan yang interaktif	4
C Aspek Menarik		
16	Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu Siswa	4
17	Media pembelajaran dapat membantu Siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari)?	4
D Aspek Kreatif		
18	Media pembelajaran menimbulkan inspirasi Siswa dalam pemecahan masalah	4
19	Media pembelajaran membantu Siswa dalam proses pembelajaran	4
20	Media pembelajaran ini sudah ada sebelumnya	3
Jumlah		73

Komentar guru mata pelajaran yang berkenaan dengan program media video pembelajaran yaitu Media video yang digunakan sangat menarik dan interaktif.

2) Analisis Data

Berdasarkan hasil penilaian tanggapan guru mata pelajaran sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.12, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{73}{20 \times 4} \times 100\% = 91,25\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian media video pembelajaran 91,25% menunjukkan bahwa media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran berbasis program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan Potensi sumber daya alam Indonesia yang valid praktis dan layak untuk digunakan.

Media video pembelajaran berbasis program *Wondershare Filmora* dikatakan Valid dan Layak apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain dan media pembelajaran telah dinyatakan berada pada kualifikasi baik sehingga multimedia pembelajaran memiliki kelayakan untuk digunakan dan serta telah melalui uji coba perorangan berjumlah tujuh orang, uji kelompok kecil berjumlah dua puluh dua orang yang terbagi menjadi empat kelompok dan Hasil penilaian guru dengan hasil menunjukkan kualifikasi baik pula.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Bobbi De Porter (Ariani dkk, 2010: 6) seorang pengagas *Quantum Learning* mengungkapkan:

Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikenakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), dan 30% dari yang dilihatnya, dari informasi yang 20% dan dari yang dibaca hanya 10%. Apabila proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa.

Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem video, sebab masing-masing peserta didik yang berbeda tipe belajar dapat diwakili oleh media video. Dari segi penyampaian informasi, media video memiliki kemampuan untuk menghadirkan fenomena alam,

yang tidak mungkin berada dalam kelas. Hal ini tidak diragukan lagi bahwa media video memiliki peran yang sangat dalam mendukung proses pembelajaran disebabkan pembelajaran yang menggunakan media video telah terbukti lebih efektif.

Program *Wondershare Filmora* merupakan program yang sangat mudah untuk digunakan bahkan oleh pemula sekalipun untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa media video yang akan berguna untuk membantu kinerja seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media video pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Hal ini disebabkan media video dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan sehingga siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pembelajaran disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.

Pemanfaatan media video harus terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik dan kemampuan guru dan siswa memahami cara kerja media tersebut, sehingga pada akhirnya media video dapat dipergunakan dan diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian Pengembangan Media video yang digunakan dalam pembelajaran telah banyak dilakukan sebelumnya oleh peneliti, diantaranya:

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Budi Purwanti (2015) tentang pengembangan media video pembelajaran matematika dengan model ASSURE, menunjukkan bahwa persepsi pembelajaran matematika menjadi lebih positif dengan

daya tarik penggunaan media video pembelajaran memotivasi peserta didik dalam belajar matematika dibuktikan dengan nilai rata rata siswa yang meningkat, sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Penelitian oleh Yogi Nurcahyo Dinata (2013) tentang Penggunaan media video pembelajaran tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa teknik gambar bangunan SMKN 1 Seyegan Pada mata pelajaran Menggambar dengan *Autocad*, menunjukkan media pembelajaran video tutorial efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*. Terdapat perbedaan dimana hasil belajar siswa menggunakan media video tutorial lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

Hasil penelitian oleh Ika Risqi Primavera (2014) tentang Pengaruh media audio-visual (video) terhadap hasil belajar siswa kelas IX pada konsep Elastisitas, menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan audio-visual (video) terbukti lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan memahami, menerapkan, dan menganalisis. Sedangkan pembelajaran di kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional lebih unggul dalam meningkatkan kemampuan mengingat saja. Dan respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media audio-visual (video) berada pada kategori baik.

Penelitian oleh Aida Vitaiaya S.(2017) tentang pengaruh desain pesan video instruksional terhadap peningkatan pengetahuan tentang pupuk *Agrodyke*, menunjukkan penggunaan media video sangat signifikan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang pupuk *Agrodyke* yang ditunjukkan oleh

peningkatan skor pengetahuan setelah menyaksikan tayangan video mengenai penggunaan pupuk *Agrodyke*.

Hasil Penelitian oleh I. W. Iwantara dkk.(2014) tentang pengaruh penggunaan media video *Youtube* dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa, menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media riil, media video youtube dan media charta,

Dari beberapa hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Media video Pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran peserta didik, sehingga dimungkinkan dapat meningkatkan prestasi belajar.

1. Kevalidan Media Pembelajaran

Produk berupa video pembelajaran yang telah dikembangkan memenuhi kategori valid berdasarkan hasil penilaian oleh dua dosen validator. Media Video pembelajaran dengan menggunakan program *wondershare Filmora* memenuhi kriteria valid. Kriteria valid yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar telah sesuai dengan teori-teori atau validasi isi seperti yang dikatan oleh Nieven (1999 :127) “bahan ajar dikatakan valid apabila sesuai dengan teorinya”.

Pada tahap validasi diperoleh penilaian bahan ajar dari dua dosen ahli sebagai validator. Data hasil penilaian kemudian dianalisis dan dihitung skor kevalidannya. Hasil kevalidan dari Ahli Desain Media Pembelajaran dengan kriteria baik, kemudian dari ahli isi/materi dengan kriteri sangat baik.

Media pembelajaran dianggap valid dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil validasi dari dua ahli yaitu ahli isi/materi media pembelajaran dan ahli desain, dan skor kevalidan dari validator ahli mendapatkan skor minimal baik. Berdasarkan skor kevalidan yang diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan valid dan layak untuk digunakan.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran

Ujicoba dilakukan pada siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng. Ujicoba dilaksanakan setelah produk diperbaharui sesuai dengan kritik dan saran Validator. Analisis kepraktisan bahan ajar ditinjau dari tanggapan guru, uji perorangan siswa, dan uji kelompok kecil dari siswa, Praktis menurut Nieven (1999 : 127) dapat diartikan bahwa “perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu dan memberikan kemudahan bagi penggunanya”.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang ditinjau dari uji respon guru adalah sangat baik, uji perorangan berada pada kriteria baik, kemudian uji kelompok kecil dengan kriteria baik.

Media pembelajaran dianggap praktis dan layak untuk digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan dengan berdasarkan hasil tanggapan guru, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba perorangan, kemudian skor kepraktisan ditinjau dari penilaian guru dan respon siswa mencapai kriteria minimal baik.

Berdasarkan hasil skor kepraktisan yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dihasilkan praktis dan layak untuk digunakan.

3. Kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan

Adapun Kelebihan yang dimiliki pada produk media video pembelajaran yang telah dikembangkan :

- a) Video pembelajaran ini bersifat interaktif, hal ini dibuktikan dari banyaknya siswa yang menjawab secara spontan pertanyaan-pertanyaan dalam video, pembelajaran yang sedang ditayangkan oleh guru.
- b) Adanyanya animasi dalam video yang mampu menarik perhatian siswa
- c) Video ini sesekali diselengi dengan teks, sehingga siswa tidak hanya menyimak saja tapi siswa juga bisa membaca dan mengetahui isi dialog tersebut.
- d) Video ini hanya memiliki kapasitas 200MB sehingga media pembelajaran ini dapat dioperasikan di perangkat lainnya, seperti handphone, tablet dan smartphone

Tapi media pembelajaran tersebut memiliki kekurangan yaitu :

Pada proses pembelajaran dalam penayangannya video ini tidak dapat berdiri sendiri, media video ini membutuhkan alat pendukung seperti LCD untuk memproyeksikan gambar maupun speaker aktif untuk menampilkan suara agar terdengar jelas.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini tidak terlepas dari beberapa hambatan diantaranya

- a) Ujicoba hanya dilakukan pada satu kelas saja, yang terdiri dari 23 total siswa.
- b) Peneliti harus menyambung kabel listrik dari ruang guru ke kelas ujicoba, karena pada hari itu sedang berlangsung renovasi sekolah.
- c) Pada saat mengembangkan video pembelajaran, peneliti kesulitan dalam proses *rendering video*, karena proses *rendering* bisa sampai sembilan jam untuk satu video, laptop yang digunakan untuk proses *rendering overhead* sampai berkali-kali, sehingga proses *rendering* diulang lagi dari awal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. *Prototype type A* Media Video pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* dihasilkan pada proses penelitian pengembangan di tahap *Development*, dengan berpedoman pada *Script* yang telah dibuat sebelumnya dan RPP. *Prototype* media video pembelajaran ini kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bobot validitasnya, setelah diuji validitas oleh validator *ptototype* tadi direvisi kembali dan menghasilkan *prototype type B* yang siap diujikan.
2. Media Video Pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng dikatakan valid berdasarkan hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran, tingkat persentase menunjukkan bahwa bahan ajar berada pada kualifikasi sangat baik.
3. Media Video Pembelajaran dengan menggunakan program *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng dikatakan praktis berdasarkan hasil uji coba perorangan, Rerata

persentase media video pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba kelompok kecil, Rerata persentase media video pembelajaran berada pada kualifikasi baik. Hasil tanggapan guru mata pelajaran IPS terhadap media video pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis menyarankan:

1. Bagi siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran disekolah maupun dirumah.
2. Bagi guru untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, terkhusus media berbasis multimedia seperti video pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Namun perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa.
3. Bagi Kepala Sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang berbasis multimedia seperti, video pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiawan Rangga. 2013. *Fotografi untuk pemula dan orang awam*: Jakarta: Dunia Komputer
- Arsyad, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta
- Daryanto. 2010. *2010 Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Penerbit PT Rajagrafindo Persada
- Endah Tri Priyanti. 2010. *Keterampilan Menggunakan Media Pembelajaran*. Malang: UPT PPL UNM
- Gusti, Tastra Dewa (2014) *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN MODEL ADDIE PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SDN 1 SELAT*. Masters thesis, Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 No.1
- Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Karim Ahmad. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan. 2014. *Buku Pedoman Guru Mata Pelajaran IPS*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan kebudayaan
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jogjakarta: Buku Biru
- Permana Erik dan Parapaga E. 2013. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrirless*: Yogyakarta: Cemerlang Publishing
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Siwi, Utaminingtyas. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap kemampuan Menyimak Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Panjatan, Kulon Progo*. Diss. Universitas Yogyakarta, 2012
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan* : Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Buku Ajar* (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional*. Bidang DIKBUD KBRI
- Wondershare. 2015. *User Manual of Wondershare Video Editor (Windows V4.8+)*. USA: Wondershare

LAMPIRAN – LAMPIRAN

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Satuan Pendidikan :

Kelas / Semester : VII / 1

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tema 1 : Manusia, Tempat, dan Lingkungan

Sub Tema 3 : Potensi Sumber Daya Alam dan Kearifan Indonesia

Alokasi Waktu : 4 JP

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

KOMPETENSI DASAR (KD)	INDIKATOR
3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.	3.1.13 Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa hutan di Indonesia; 3.1.15 Menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut Indonesia; 3.1.17 Menjelaskan potensi sumber daya terumbu karang di Indonesia;

<p>4.1. Menyajikan hasil telaah konsep ruang konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.</p>	<p>4.1.6 Memaparkan hasil analisis tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.</p> <p>4.1.7 Menyajikan laporan secara tertulis hasil diskusi tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.</p> <p>4.1.8 Mempresentasikan hasil diskusi tentang potensi sumber daya alam dan kemaritiman Indonesia.</p>
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

- Menjelaskan implikasi letak indonesia terhadap aspek ekonomi;
- Menjelaskan implikasi letak indonesia secara sosial dan budaya;
- Menjelaskan implikasi letak indonesia secara geologis;
- Menjelaskan potensi sumber daya alam berupa hutan di indonesia;
- Menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut indonesia;
- Menjelaskan potensi sumber daya terumbu karang di indonesia;

D. METODE PEMBELAJARAN

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : *Discovery learning, Problem Based Learning (PBL)*

E. MATERI PEMBELAJARAN

1) Potensi Sumber daya Alam Indonesia

a) Potensi Sumber daya Hutan

Hutan Indonesia memiliki potensi yang sangat besar yaitu mencapai 99,6 juta hektar atau 52,3% dari luas wilayah Indonesia (Kemenhut, 2011).

Luas hutan yang besar tersebut, saat ini masih dapat dijumpai di Papua, Kalimantan, Sulawesi dan Sumatra.

Secara umum, jenis-jenis kayu dan sebarannya adalah sebagai berikut.

- 1). Kayu Keruing, Meranti, Agathis dihasilkan terutama di Papua, Sulawesi, dan Kalimantan.
- 2). Kayu jati banyak dihasilkan di Jawa Tengah.
- 3). Rotan banyak dihasilkan di Kalimantan, Sumatra Utara dan Sumatra Barat.
- 4). Kayu Cendana banyak dihasilkan di Nusa Tenggara Timur.
- 5). Kayu Rasamala dan Akasia banyak dihasilkan di Jawa Barat.

2) Potensi Kemaritiman Indonesia

a) Potensi Perikanan

Laut Indonesia memiliki angka potensi lestari yang besar, yaitu 6,4 juta ton per tahun. Potensi lestari adalah potensi penangkapan ikan yang masih memungkinkan bagi ikan untuk melakukan regenerasi hingga jumlah ikan yang ditangkap tidak mengurangi populasi ikan.

c) Potensi Terumbu Karang

Terumbu karang adalah terumbu (batuan sedimen kapur di laut) yang terbentuk dari kapur yang sebagian besar dihasilkan dari koral (binatang yang menghasilkan kapur untuk kerangka tubuhnya).

Keanekaragaman hayati terumbu karang sebagai potensi sumber daya laut di Indonesia juga yang tertinggi di dunia. Di dalamnya terdapat 2.500 jenis ikan, 2.500 jenis moluska, 1.500 jenis udang-udangan, dan 590 jenis karang. Mengapa terumbu karang banyak ditemukan di wilayah Indonesia? Terumbu karang akan dapat tumbuh dengan baik pada suhu perairan laut antara 21 - 29 0C.

F. MEDIA, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

• Media

- Gambar, video, peta dan data potensi sumber daya alam
- LCD Proyektor dan Komputer serta tayangan slide Power point (ppt) yang telah disiapkan

• Sumber

- Buku Guru dan Buku Siswa SMP/MTs Edisi Revisi Kelas VII, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : 2016.
- Buku IPS lain yang relevan, internet, narasumber, lingkungan sekitar, dan sumber lain yang relevan

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

1) Kegiatan Pendahuluan

- Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- Peserta didik mengumpulkan tugas individu yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- Guru menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan potensi sumber daya alam berupa hutan di Indonesia, misalnya apa yang kalian gunakan untuk menulis? Darimanakah bahan-bahan yang digunakan untuk menulis? Apakah bahan-bahan tersebut tersedia di Indonesia? Dan seterusnya.
- Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru.

2) Kegiatan Inti

Mengamati

- Peserta didik mengamati gambar dan atau video dan atau peta yang menunjukkan potensi sumber daya alam hutan Indonesia
- Peserta didik membaca dari berbagai sumber seperti buku teks dan internet tentang potensi sumber daya alam hutan di Indonesia
- Peserta didik mengisi lembar aktivitas kelompok yang ada pada buku siswa.

Menanya

- Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan anggota 3 - 4 siswa.
- Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan sebelumnya, misalnya :

apa saja potensi sumber daya alam hutan yang dimiliki oleh Indonesia?

Dimanakah sumber daya alam hutan tersebar? Dan seterusnya.

- Salah satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis.
- Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui.

Mengumpulkan Informasi

- Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet.
- Peserta didik menuliskan hasil pengumpulan informasi pada buku catatannya masing-masing.

Mengasosiasi

- Peserta didik melakukan analisis sebaran sumber daya alam hutan
- Peserta didik melakukan analisis mengapa Indonesia kaya akan sumber daya alam hutan
- Peserta didik menganalisis mengapa kekayaan sumber daya alam belum mampu mensejahterakan masyarakat Indonesia

Mengomunikasikan

- Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.
- Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan
- Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan

3) Kegiatan Penutup

- Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan

PERTEMUAN KE-2

1) Kegiatan Pendahuluan

- Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- Guru menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan potensi perikanan di Indonesia, misalnya apakah kalian suka makan ikan? Darimana ikan tersebut dihasilkan? Mengapa potensi perikanan di Indonesia sangat besar? Dan seterusnya.
- Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru.

2) Kegiatan Inti

Mengamati

- Peserta didik mengamati gambar dan atau video dan atau peta yang menunjukkan potensi sumber daya perikanan Indonesia.
- Peserta didik membaca dari berbagai sumber seperti buku teks dan internet tentang potensi sumber daya alam tambang di Indonesia.
- Peserta didik mengisi lembar aktivitas kelompok yang ada pada buku siswa.

Menanya

- Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan anggota 3 - 4 siswa
- Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan sebelumnya, misalnya :

Apa saja potensi sumber daya perikanan yang dimiliki oleh Indonesia?

Dimanakah sumber daya perikanan tersebut tersebar? Dan seterusnya

- Salah satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan rumusan pertanyaan di papan tulis
- Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui

Mengumpulkan Informasi

- Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet.
- Peserta didik menuliskan hasil pengumpulan informasi pada buku catatannya masing-masing.

Mengasosiasi

- Peserta didik melakukan analisis sebaran sumber daya perikanan di Indonesia
- Peserta didik melakukan analisis mengapa Indonesia kaya akan potensi perikanan
- Peserta didik menganalisis mengapa kekayaan sumber daya alam perikanan belum dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat Indonesia

Mengomunikasikan

- Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.
- Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan
- Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan

3) Kegiatan Penutup

- Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan

PERTEMUAN KE-3**1) Kegiatan Pendahuluan**

- Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.
- Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.
- Guru memberi motivasi kepada peserta didik.
- Guru menanyakan tentang materi pembelajaran berkaitan potensi terumbu karang di Indonesia, misalnya apakah kalian pernah mendengar terumbu karang? Apa yang dimaksud terumbu karang? Mengapa terumbu karang perlu dijaga dan dilestarikan? Dimanakah sebaran terumbu karang berada?
- Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru.

2) Kegiatan Inti

Mengamati

- Peserta didik mengamati gambar dan atau video dan atau peta yang menunjukkan potensi terumbu karang di Indonesia
- Peserta didik membaca dari berbagai sumber seperti buku teks dan internet tentang potensi hutan mangrove di Indonesia
- Peserta didik mengisi lembar aktivitas kelompok yang ada pada buku siswa.

Menanya

- Peserta didik diminta membentuk kelompok dengan anggota 3 - 4 siswa
- Peserta didik mendiskusikan dalam kelompok untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hal-hal yang ingin diketahui dari hasil pengamatan sebelumnya, misalnya :

Seberapa luas potensi terumbu karang di Indonesia?

Dimana sajakah sebaran terumbu karang di Indonesia?

Bagaimanakah kondisi terumbu karang di Indonesia?

Apa manfaat terumbu karang? Dan seterusnya

- Salah satu di antara peserta didik dari wakil kelompok diminta menuliskan runtusan pertanyaan di papan tulis
- Peserta didik mendiskusikan dengan kelompok untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan apa yang diketahui

Mengumpulkan Informasi

- Dengan berdiskusi peserta didik diminta mengumpulkan informasi/ data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti : membaca Buku Siswa, serta referensi lain yang relevan, termasuk internet.
- Peserta didik menuliskan hasil pengumpulan informasi pada buku catatannya masing-masing.

Mengasosiasi

- Peserta didik melakukan analisis sebaran terumbu karang di Indonesia
- Peserta didik melakukan analisis faktor-faktor yang mempengaruhi sebaran terumbu karang di Indonesia
- Peserta didik menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kerusakan terumbu karang di Indonesia
- Peserta didik menganalisis upaya untuk menjaga dan melestarikan terumbu karang di Indonesia

Mengomunikasikan

- Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya di depan kelas.

- Kelompok lain diminta memberi tanggapan atas hasil simpulan kelompok yang dipresentasikan
- Peserta didik bersama guru mengambil simpulan atas jawaban dari pertanyaan

3) Kegiatan Penutup

- Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami
- Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik
- Peserta didik bersama guru menyusun kesimpulan
- Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. Penilaian Sikap

Jurnal Perkembangan Sikap

Nama Sekolah : SMP Easymedia

Kelas / Semester : VII / 1

Tahun Ajaran : 2015 / 2016

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1			/	
2				
3				
4				
5				

2. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan untuk mengetahui penguasaan siswa yang meliputi pengetahuan faktual, konseptual, maupun prosedural serta kecakapan berpikir tingkat rendah hingga tinggi. Penilaian pengetahuan dilakukan sesuai dengan karakteristik kompetensi yang akan dinilai.

Instrumen Observasi Pengetahuan

Kelas :

Semester :

Pengetahuan yang dinilai :

No.	Nama Peserta Didik	Jawaban Peserta Didik			
		Menjawab Saja	Mendefinisikan	Mendefinisikan & Sedikit Uraian	Mendefinisikan & Penjelasan Logis
		1	2	3	4
1.			2		
2.				3	
3.					4
4.		1			
dst ...					

Observasi pengetahuan peserta didik dilakukan dalam bentuk mengamati diskusi dan pemikiran logis yang berkembang dalam diskusi. Penskoran aktivitas diberi skor rentang 1-4, dan nilai maksimal 100. Adapun kriteria skor diantaranya sebagai berikut:

- Skor 1 jika jawaban hanya berupaya menjawab saja.
- Skor 2 jika jawaban berupa mendefinisikan.
- Skor 3 jika jawaban berupa mendefinisikan dan sedikit uraian.
- Skor 4 jika jawaban berupa mendefinisikan dan penjelasan logis.

$$\text{Nilai} = \text{Skor Perolehan} \times 25$$

3. Penilaian Kompetensi Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan untuk melakukan tugas tertentu di dalam berbagai macam konteks sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian keterampilan dapat dilakukan dengan berbagai teknik, antara lain penilaian kinerja, penilaian proyek, dan penilaian portofolio. Teknik penilaian keterampilan yang digunakan dipilih sesuai dengan karakteristik KD pada KI-4.

Kisi-Kisi Penilaian Kinerja

Nama Sekolah : SMP Easymedia

Kelas / Semester : VII / I

Tahun pelajaran : 2015 / 2016

No	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Teknik Penilaian
1.				
2.				
3.				
4.				
dst				

Rubrik Penskoran Penilaian Kinerja

No.	Nama Peserta Didik	Kemampuan Bertanya				Kemampuan Menjawab/ Berargumentasi				Memberi Masukan/ Saran				Mengapresiasi			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
dst																	

Keterangan : Diisi dengan tanda ceklist (✓)

Kategori Penilaian : 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup, 1 = kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan} \times 50}{2}$$

2

Pedoman Penskoran (Rubrik)

No.	Aspek	Penskoran
1.	Kemampuan Bertanya	Skor 4 apabila selalu bertanya. Skor 3 apabila sering bertanya. Skor 2 apabila kadang-kadang bertanya. Skor 1 apabila tidak pernah bertanya.
2.	Kemampuan Menjawab/ Argumentasi	Skor 4 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan jelas. Skor 3 apabila materi/jawaban benar, rasional, dan tidak jelas.

		Skor 2 apabila materi/jawaban benar, tidak rasional, dan tidak jelas. Skor 1 apabila materi/jawaban tidak benar, tidak rasional, dan tidak jelas.
3.	Kemampuan Memberi Masukan	Skor 4 apabila selalu memberi masukan. Skor 3 apabila sering memberi masukan. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi masukan. Skor 1 apabila tidak pernah memberi masukan.
4.	Mengapresiasi	Skor 4 apabila selalu memberikan pujian. Skor 3 apabila sering memberikan pujian. Skor 2 apabila kadang-kadang memberi pujian. Skor 1 apabila tidak pernah memberi pujian.

Mengetahui
Guru Mata Pelajaran,


(ARISAH, S. Pd)
NIP/NIK 198003312006042006

Soppeng, 28 Agustus 2018

Mahasiswa


(ADRI SAHRUL)
NIM.124.104.1023

Mengetahui
Kepala Sekolah,



(DE BOLL, S. Pd, M. S)
NIP/NIK 196109071988031013

NASKAH**MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN**

Topik	: Sumber Daya Alam Hutan
Subtopik	: Potensi Sumber Daya Alam Berupa Hutan di Indonesia
Judul Program/Tema	: Potensi Sumber Daya Alam Berupa Hutan di Indonesia
Sasaran	: Peserta Didik SMP Kelas VII Semester I
Tujuan	: Menggambarkan Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Berupa Hutan
Durasi Waktu	: 25 menit

Garis Besar Program :

“Dalam video pembelajaran ini berisi tentang Deskripsi potensi sumber daya alam di Indonesia salah satunya yakni Hutan, untuk mata pelajaran IPS”

Sinopsis :

Program ini menampilkan sebuah film pendek tentang pentingnya hutan, manfaat hutan bagi manusia, dan resiko ketika manusia merusak atau menyalahgunakan hutan Indonesia.

Treatment Program :

1. Pada bagian awal ditampilkan identitas film pendek, berupa judul program, sasaran dan durasi video, diikuti dengan tujuan pembelajaran, kemudian judul video dengan caption “Potensi Sumber Daya Alam Hutan Indonesia”.
2. Selanjutnya ke Video Inti, Potensi Sumber Daya Alam Hutan Indonesia.
3. Bagian Paling Akhir menampilkan caption “Selesai”, dengan diikuti caption “Terima Kasih Telah Menyaksikan”

		<p>SEGMENT 2</p> <p>Gambaran mengenai keragaman hutan Indonesia, yang di dalamnya terdapat 10 % spesies Tanaman, 12% Spesies Mamalia, 16% Spesies Reptilia dan Ampibi, dan 17 % Spesies Burung.</p> <p>SEGMENT 3</p> <p>Menampilkan video penjelasan singkat mengenai Hutan Indonesia yang merupakan paru-paru dunia, Manfaat Hutan, dan Pengaruhnya.</p> <p>“Menjaga Hutan, Berarti Menjaga Jati Diri dan Budaya”</p> <p>SEGMENT 4</p> <p>Menampilkan Video salah satu Hutan yang ada di Indonesia.</p> <p>Selanjutnya, video menjelaskan manfaat hutan bagi manusia, Di sertai Komentar Direktur Penyiapan Kawasan Perhutanan Sosial Kementrian LHK, Erna Rosdiana: terdapat 120juta hektar hutan yang ada di Indonesia, yang tertata terdiri dari hutan lindung, hutan konserfasi, hutan produksi .</p> <p>SEGMENT 5</p> <p>Selanjutnya, menampilkan video bagaimana manusia yang tidak bertanggung jawab, membuat Hutan rusak dengan menebang pohon liar.</p>	<p>ILUSTRASI MUSIK</p> <p>Instrumen Musik Diikuti Nasasi oleh narator</p>
--	--	---	--

		<p>Menampilkan data hewan yang terancam punah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 184 jenis mamalia. 2. 119 jenis burung 3. 32 jenis reptile & Amphibi. <p>SEGMENT 6</p> <p>Masih menampilkan kerusakan-kerusakan hutan yang di akibatkan oleh manusia yang tidak bertanggung jawab.</p> <p>SEGMENT 7</p> <p>Selanjutnya, solusi untuk melestarikan Hutan dengan peran masyarakat.</p> <p>SEGMENT 8</p> <p>Menampilkan keindahan hutan yang ada di Indonesia, serta potensi hutan yang dapat di jadikan obyek wisata/Wisata Hutan.</p>	
03.	FADE OUT/ FADE IN	<p><u>CLOSING TITLE</u></p> <p><u>STANDART</u></p> <p>Di tutup dengan Puisi Narasi “ Ketika Hutan Dapat Berbicara” ”SELESAT”</p> <p>Yang Dilanjutkan Dengan Caption “TERIMA KASIH TELAH MENYAKSIKAN”</p>	ILUSTRASI MUSIK
04.	TUNE IN PROGRAM		

NASKAH
MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

Topik	: Perikanan Laut Indonesia
Subtopik	: Potensi Sumber Daya Perikanan Laut Indonesia
Judul Program/Tema	: Potensi Sumber Daya Perikanan Laut Indonesia
Sasaran	: Peserta didik SMP kelas VII Semester I
Tujuan	: Menggambarkan Potensi Sumber daya Perikanan Laut Indonesia
Durasi Waktu	: 24 menit

Garis Besar Program :

“Dalam video pembelajaran ini berisi tentang Deskripsi tentang bagaimana potensi sumber daya Perikanan laut yang ada di Indonesia, untuk mata pelajaran IPS”

Sinopsis :

Program ini menampilkan sebuah film pendek tentang bagaimana keadaan perikanan Indonesia, Pemanfaatan dan budidaya ikan, serta berbagai kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan ikan laut di Indonesia.

Treatment Program :

4. Pada bagian awal ditampilkan identitas film pendek yang menampilkan judul program, sasaran dan durasi Video, diikuti dengan tujuan pembelajaran, kemudian ditampilkan judul Video dengan caption “Potensi sumber daya Perikanan Laut Indonesia”.
5. Kemudian Masuk ke Video inti, Potensi Sumber Daya Perikanan Laut Indonesia.
6. Bagian paling akhir menampilkan caption “Selesai”, Kemudian diikuti dengan caption “Terima kasih telah menyaksikan”

		<p>SEGMENT 2</p> <p>Menampilkan data tingkat konsumen ikan Indonesia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2010: 30.48Kg perkapita/tahun 2. 2011: 32,25 kg perkapita/tahun 3. 2012:33,89Kg per kapita/tahun. <p>SEGMENT 3</p> <p>Menampilkan data tentang Negara Konsumen Ikan.</p> <p>SEGMENT 4</p> <p>Menampilkan tentang produksi ikan Tuna di Indonesia yang pernah melambungkan Nama Indonesia di Negara lain. “Serta potensi Ikan yang ada di Laut Indonesia, sebesar 6,4 juta ton pertahun”</p> <p>SEGMENT 5</p> <p>Menampilkan data Investasi asing sector perikanan di Indonesia.</p> <p>SEGMENT 6</p> <p>Menampilkan aktifitas nelayan yang sedang mengambil ikan menggunakan kapal ikan.</p>	<p>Narator menceritakan tentang ikan yang menjadi primadonayakni kerapuh, bandeng, patin dan leleh.</p> <p>Wawancara dengan peneliti Perikanan, “Pengelolaan sumber daya perikanan Indonesia tidak di arahkan dalam upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat”.</p>
--	--	---	--

		<p>SEGMENT 7</p> <p>Wawancara</p> <p>SEGMENT 8</p> <p>Menampilkan Jenis-jenis Ikan yang di Ekspor oleh Indonesia. Wawancara mengenai ikan yang boleh di Ekspor dan hambatan dalam ekspor Ikan.</p> <p>SEGMENT 10</p> <p>Menampilkan contoh Budidaya Ikan, rumput laut, Nila, Dll</p>	<p>Wawancara dengan nelayan. “Omset yang di dapatkan setiap turun ke laut mengambil ikan, tidak tentu, kadang sampai 20juta, biasa sama sekali tidak ada”</p> <p>Wawancara dengan nelayan pengurus koperasi tentang masalah yang di hadapi oleh nelayan.</p>
03.	FADE OUT/ FADE IN	<p><u>CLOSING TITLE</u></p> <p><u>STANDART</u></p> <p>”SELESAI”</p>	ILUSTRASI MUSIK
04.	TUNE IN PROGRAM	<p>Yang Dilanjutkan Dengan Caption “TERIMA KASIH TELAH MENYAKSIKAN”</p>	

NASKAH

MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN

Topik	: Terumbu Karang
Subtopik	: Potensi Sumber Daya Terumbu Karang Di Indonesia
Judul Program/Tema	: Potensi Sumber Daya Terumbu Karang Di Indonesia
Sasaran	: Peserta Didik SMP Kelas VII Semester I
Tujuan	: Menggambarkan Potensi Sumber Daya Terumbu Karang Di Indonesia
Durasi Waktu	: 15 menit

Garis Besar Program :

“Dalam video pembelajaran ini berisi tentang Deskripsi tentang bagaimana potensi sumber daya terumbu karang yang ada di Indonesia, untuk mata pelajaran IPS”

Sinopsis :

Program ini menampilkan sebuah film pendek tentang bagaimana pentingnya terumbu karang, manfaatnya bagi biota laut dan manusia, serta resiko ketika manusia merusak terumbu karang.

Treatment Program :

7. Pada bagian awal ditampilkan identitas film pendek yang menampilkan judul program, sasaran dan durasi Video, diikuti dengan tujuan pembelajaran, kemudian ditampilkan judul Video dengan caption “Potensi sumber daya terumbu karang di Indonesia”.
8. Kemudian Masuk ke Video inti, Potensi Sumber Daya Terumbu karang di Indonesia.
9. Bagian paling akhir menampilkan caption “Selesai”, Kemudian diikuti dengan caption “Terima kasih telah menyaksikan”

Scene	Size Shoot	Visual	Audio
00.	FADE OUT/ FADE IN	<p align="center"><u>OPENING CREDIT TITLE</u></p> <p align="center"><u>STANDART</u></p> <p align="center">ANIMASI LOGO UNM</p> <p>Lalu masuk identitas Video dengan menampilkan Judul program, Sasaran dan Durasi</p> <p>Dilanjutkan dengan Menampilkan Tujuan pembelajaran.</p> <p>Kemudian masuk ke judul Video “ POTENSI SUMBER DAYA TERUMBU KARANG DI INDONESIA”</p>	ILUSTRASI MUSIK
01.	TUNE IN PROGRAM	<p align="center"><u>POINT OF VIDEO</u></p> <p>SEGMENT I</p> <p>Menggambarkan singkat tentang Kawasan Terumbu Karang di Indonesia, di antaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Raja Ampat (Papua Barat) 2. Derawan (Kalimantan Timur) 3. Kepulauan Banda (Maluku) 4. Nusa Penida (Bali) 5. Pulau Komodo (NTT) 6. Bunaken (Sulawesi Utara) 7. Wakatobi (Sulawesi Tenggara) 8. Teluk Cendrawasih (Papua) 	Instrumen Musik Diikuti Nasasi oleh narator
02.	FADE OUT/ FADE IN		

	<p>SEGMENT 2</p> <p>Wawancara dengan Koordinator Penelitian Konservasi Laut WWF “Estradivari : Terumbu karang merupakan sumber protein hewani terbesar, dari ikan. Terumbu karang juga Menyediakan berbagai macam jenis obat-obatan, dan perlindungan pantai, dengan rusaknya terumbu karang kita kehilangan semua manfaat terumbu karang dengan Cuma-Cuma.”</p> <p>SEGMENT 3</p> <p>Menampilkan video kerusakan terumbu karang akibat perubahan iklim dan ulah manusia yang tidak bertanggung jawab.</p> <p>Dilanjutkan dengan solusi yang dilakukan pemerintah Indonesia dengan Negara lain, akibat kerusakan terumbu karang.</p> <p>SEGMENT 4</p> <p>Selanjutnya, Menampilkan tentang Deny si manusia ikan dalam menjelajahi laut untuk mengeksplorasi terumbu karang.</p> <p>SEGMENT 5</p> <p>Video grafis lengkap tentang terumbu karang, beserta data data akurat.</p> <p>Penjelasan tentang Indonesia,</p> <ul style="list-style-type: none">) 17.504 Pulau (Negara Kepulauan Terbesar di Dunia)) Garis Pantai Sepanjang 95.181 Km² Terpanjang Setelah Kanaa, Amerika Serikat dan Rusia.) Lebih dari 850 Spesies Terumbu 	<p>ILUSTRASI MUSIK</p>
--	--	------------------------

		<p>Karang Terbesar di Dunia.</p> <p>) Data-Data mengenai kondisi terumbu karang.</p> <p>) Penyebab Kerusakan Terumbu Karang.</p> <p>) Manfaat Menjaga Terumbu Karang.</p>	
03.	FADE OUT/ FADE IN	<p><u>CLOSING TITLE STANDART</u></p> <p>”SELESAI”</p> <p>Yang Dilanjutkan Dengan Caption</p>	ILUSTRASI MUSIK
04.	TUNE IN PROGRAM	<p>“TERIMA KASIH TELAH MENYAKSIKAN”</p>	

IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng
Mata Pelajaran : IPS
Kelas : VII
Semester : I (Ganjil)

Bagian I

Petunjuk Pengisian :

- Jawaban tidak berpengaruh pada nilai
- Berilah tanda (✓) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

1. Apakah guru menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan ?
 YA Kadang-kadang Tidak
2. Apakah guru menggunakan sumber lain/ media selain daripada guru ?
 YA Kadang-kadang Tidak
3. Apakah guru menggunakan sumber belajar/ buku yang sesuai dengan kebutuhan belajar anda ?
 YA Kadang-kadang Tidak
4. Apakah mata pelajaran IPS sulit untuk dipelajari ?
 YA Kadang-kadang Tidak
5. Apakah media pembelajaran gambar/ cetak yang digunakan oleh guru sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran ?
 YA Kadang-kadang Tidak
6. Apakah materi yang diajarkan guru diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda ?
 YA Kadang-kadang Tidak
7. Apakah guru memberikan tes lisan/tulis pada akhir pelajaran ?
 YA Kadang-kadang Tidak

8. Menurut anda, apakah media pembelajaran gambar/ cetak yang digunakan guru sudah menarik /menyenangkan ?
- YA Kadang-kadang Tidak
9. Apakah anda membutuhkan media selain media yang dipakai guru saat ini ?
- YA Kadang-kadang Tidak
10. Apakah guru pernah menggunakan media video pembelajaran ?
- YA Kadang-kadang Tidak
11. Apakah anda setuju apabila mata pelajaran IPS disajikan dengan menggunakan media video pembelajaran ?
- YA Kadang-kadang Tidak
12. Apakah anda setuju jika dikembangkan media video pembelajaran yang memuat gambar, suara, teks, dan animasi ?
- YA Kadang-kadang Tidak
13. Menurut anda, apakah media pembelajaran yang memuat gambar, suara, teks dan animasi mampu membantu dalam memahami materi pelajaran IPS ?
- YA Kadang-kadang Tidak
14. Apakah anda menyukai media pembelajaran yang disajikan dalam format gambar, suara, teks, dan animasi ?
- YA Kadang-kadang Tidak

Bagian II**Petunjuk Pengisian :**

- Jawaban tidak berpengaruh pada nilai
- Berilah tanda (√) pada kolom yang dianggap paling sesuai.

No	Uraian kemampuan dan kebutuhan siswa	YA	TIDAK
1.	Mengetahui apa itu potensi sumber daya alam Indonesia	✓	
2.	Mengetahui apa-apa saja yang termasuk dalam potensi sumber daya alam Indonesia	✓	
3.	Mengetahui pemanfaatan sumber daya alam di Indonesia	✓	
4.	Mengetahui pentingnya sumber daya alam di Indonesia terutama bagi manusia.		✓
5.	Mengetahui Apa akibat dari rusaknya sumber daya alam dan kemaritiman di Indonesia	✓	

Keterangan:
 1=Sangat Kurang Baik
 2=Kurang Baik
 3=Cukup
 4=Baik
 5=Sangat Baik

Kabupaten Soppeng,
 Siswa


A. Wami Ramadha Ayu
 NIS

Hasil analisis kebutuhan peserta didik persepsi siswa tentang kondisi proses pembelajaran IPS

NO.	BUTIR SOAL							SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	
S1	1	1	2	1	2	1	2	7,14
S2	2	0	2	0	2	0	2	5,71
S3	1	0	2	1	2	1	1	5,71
S4	2	0	2	1	2	0	2	6,43
S5	2	1	2	1	2	0	1	6,43
S6	2	1	2	1	1	0	0	5,00
S7	1	1	2	1	2	0	1	5,71
S8	1	0	2	1	2	2	1	6,43
S9	1	1	2	1	1	2	1	6,43
S10	1	1	2	1	1	2	1	6,43
S11	1	1	2	1	1	0	0	4,29
S12	2	0	2	1	2	0	2	6,43
S13	1	1	2	1	1	0	0	4,29
S14	1	1	2	1	1	2	1	6,43
S15	1	0	2	1	2	2	1	6,43
S16	1	1	2	1	2	1	2	7,14
S17	1	2	1	1	1	1	1	5,71
S18	1	2	2	1	2	1	2	7,86
S19	2	0	2	1	2	2	2	7,86
S20	2	1	2	1	2	1	1	7,14
S21	0	0	1	1	0	0	1	2,14
S22	2	0	0	0	1	0	1	2,86
Rata-rata Persentase								59,09

Hasil analisis kebutuhan persepsi siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan

NO.	BUTIR SOAL							SKOR
	8	9	10	11	12	13	14	
S1	1	2	0	2	1	1	2	6,43
S2	1	2	0	2	2	2	2	7,86
S3	1	2	0	1	1	1	1	5,00
S4	2	2	0	2	2	2	2	8,57
S5	1	2	0	2	2	2	1	7,14
S6	2	0	0	2	1	2	1	5,71
S7	1	2	0	2	2	1	2	7,14
S8	1	2	0	2	0	1	2	5,71
S9	1	2	0	2	2	2	2	7,86
S10	1	2	0	2	2	2	2	7,86
S11	1	0	0	2	1	2	1	5,00
S12	1	2	0	2	2	2	2	7,86
S13	1	0	0	2	1	2	1	5,00
S14	1	2	0	2	2	2	2	7,86
S15	1	2	1	2	2	2	2	8,57
S16	0	1	0	2	2	1	1	5,00
S17	1	0	0	2	2	1	2	5,71
S18	1	2	0	1	1	1	1	5,00
S19	1	2	0	2	2	2	2	7,86
S20	2	2	0	2	2	2	2	8,57
S21	1	2	0	1	1	2	2	6,43
S22	1	1	0	2	2	2	2	7,14
Rata-rata Persentase								67,86

peserta didik

Hasil analisis persepsi siswa tentang materi kebutuhan belajar mata pelajaran IPS kelas VII.1 pokok bahasan potensi sumber daya alam Indonesia.

NO.	BUTIR SOAL					SKOR
	1	2	3	4	5	
S1	1	1	1	0	1	8,00
S2	1	1	1	0	1	8,00
S3	1	1	1	0	0	6,00
S4	1	1	0	1	1	8,00
S5	1	1	0	0	0	4,00
S6	1	1	1	0	0	6,00
S7	1	1	0	0	0	4,00
S8	1	0	1	0	0	4,00
S9	1	1	0	0	1	6,00
S10	1	1	1	1	0	8,00
S11	1	1	0	1	0	6,00
S12	1	0	0	0	1	4,00
S13	1	1	1	1	0	8,00
S14	0	1	0	0	0	2,00
S15	1	0	1	0	1	6,00
S16	0	1	1	0	1	6,00
S17	1	1	1	0	0	6,00
S18	1	1	1	0	1	8,00
S19	1	0	1	1	0	6,00
S20	1	1	0	1	1	8,00
S21	0	0	1	0	0	2,00
S22	1	0	0	0	0	2,00
Rata-rata Persentase						57,27

Produk Pra Revisi



Gambar 1 Video Potensi Hutan Indonesia



Gambar 2 Video Potensi Perikanan Indonesia



Gambar 3 Video Potensi Terumbu Karang Di Indonesia

FORMAT A : UJI AHLI
MEDIA PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
TERHADAP MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PROGRAM *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN IPS

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan/desain media	1	2	3	4	(5)
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	(3)	4	5
3.	Ketepatan penggunaan animasi, teks, <i>fade</i> , dan <i>transition</i> .	1	2	3	(4)	5
4.	Kesesuaian suara dengan materi	1	2	3	(4)	5
5.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	(5)
6.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	(4)	5
7.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	(4)	5
8.	Kejelasan suara	1	2	3	4	(5)
9.	Kemudahan operasional	1	2	3	(4)	5

Keterangan :
 1 = Sangat kurang baik
 2 = Kurang baik
 3 = Cukup baik
 4 = Baik
 5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

- Tuliskan sumber pada video yg diambil di internet
 - Tampilkan identitas di awal video agar
 sebarau, terpuisi

.....
.....
.....

Makassar, 10 Agustus 2013
Ahli media,


Dr. ABDUL HAKIM M. Si
NIP

FORMAT B: UJI AHLI ISI
ATAU MATERI MEDIA
PEMBELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI ATAU MATERI MEDIA
PEMBELAJARAN TERHADAP MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN PROGRAM *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA
PELAJARAN IPS

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP				4	
2.	Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran					5
3.	Ketepatan judul dengan isi materi					5
4.	Kelengkapan materi					5
5.	Kejelasan materi					5
6.	Kesesuaian antara gambar dengan materi				4	
7.	Kesesuaian antara video dengan materi				4	
8.	Menggunakan bahasa yang baku					5
9.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik					5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
2 = Kurang baik
3 = Cukup baik
4 = Baik
5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Saran menyajikan Virtual Pokok Kebutuhan, Penilaian dan
Tumbuhan Kurang dengan penggambaran wilayah kelurahan
(Peta). Kurang Konsep Berpang. (penyajian)

Sumen: Membuatkan format pengamatan tayangan
Video: Sehingga ada panduan bagi sumu
Kehin Menyimak Video materi:

Makassar,
Ahli isi/materi,



Dr. WIDYA KARMILA SARI A. S.Pd, M.Pd
NIP 19731107 200501 2003

FORMAT C : UJI COBA
PERORANGAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
TERHADAP MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
PROGRAM *WONDERSHARE FILMORA* PADA MATA PELAJARAN IPS

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi/pesan	1	2	3	4	5
3.	Ketepatan penggunaan animasi	1	2	3	4	5
4.	Kesesuaian penggunaan warna	1	2	3	4	5
5.	Kesesuaian antara video dengan materi	1	2	3	4	5
6.	Ketepatan penggunaan bahasa	1	2	3	4	5
7.	Kejelasan suara	1	2	3	4	5
8.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	1	2	3	4	5

Keterangan :

- 1 = Sangat kurang baik
- 2 = Kurang baik
- 3 = Cukup baik
- 4 = Baik
- 5 = Sangat baik

Komentur dan saran untuk perbaikan media

Pendengaran.....suasana sudah sangat bagus. layarnya
sudah sangat baik, keterangan ~~ke~~ layarnya
sudah sangat baik, dan materi yang sudah
di jelaskan juga sesuai dengan materi yang
kami pelajari di kelas.
kami juga suka dengan materi yang di jelaskan
yang ada di layar.

Kabupaten Soppeng,
Siswa



PUTRI RUSPITA SARI
NIS : 13298

Hasil angket penilaian ujicoba perorangan

NO.	ASPEK YANG DINILAI	RESPONDEN							JUMALAH SKOR	PERSENTASE
		A	B	C	D	E	F	G		
1	Kualitas Tampilan Media	5	3	5	5	5	4	5	32	91%
2	Kejelasan Materi/ Pesan	5	3	5	5	5	3	5	31	89%
3	Ketepatan Penggunaan Animasi	5	4	4	4	4	4	4	29	83%
4	Kesesuaian Penggunaan Warna	4	4	5	5	4	5	5	32	91%
5	Kesesuaian antara Video dengan Materi	4	5	5	4	5	5	4	32	91%
6	Ketepatan Penggunaan Bahasa	5	5	4	5	5	4	5	33	94%
7	Kejelasan Suara	4	4	5	3	4	3	4	27	77%
8	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	5	3	5	4	5	3	4	29	83%
Jumlah Skor		37	31	38	35	37	31	36		
Persentase		93%	78%	95%	88%	93%	78%	90%		

FORMAT D : UJI COBA
KELOMPOK KECIL

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN PESERTA DIDIK TERHADAP
MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM
WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS

Bacalah petunjuk sebelum anda mengisi, perlu ditekankan bahwa tidak ada benar atau salah untuk setiap pernyataan dalam kaitannya dengan media pembelajaran yang telah digunakan. Lingkarilah salah satu angka yang paling sesuai dengan pilihanmu.

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas tampilan media					5
2.	Kejelasan materi/pesan					5
3.	Ketepatan penggunaan animasi				4	5
4.	Kesesuaian penggunaan warna					5
5.	Kesesuaian antara video dengan materi					5
6.	Ketepatan penggunaan bahasa				4	5
7.	Kejelasan suara					5
8.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik					5

Keterangan :

1 = Sangat kurang baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Pendengaran suara harus di jelaskan

Kualitas tampilan media sudah cukup baik

kejelasan materi baik

kesesuaian antara video dengan materi baik

Kabupaten Soppeng,
Siswa



MUHAMMAD, FIKRAM
NIS 13206

Hasil angket penilaian uji coba kelompok kecil

No.	Nama	KTM	KM	KPA	KPW	KAVDM	KPB	KS	KMKPD	Skor	Persentase
Kelompok I											
1.	R1	5	5	4	4	5	5	4	5	37	93%
2.	R2	4	3	4	5	5	4	2	3	30	75%
3.	R3	5	5	4	5	4	5	4	4	36	90%
4.	R4	4	4	3	2	5	5	4	4	31	78%
5.	R5	3	4	3	4	3	4	4	5	30	75%
6.	R6	5	3	4	3	5	5	2	4	31	78%
										Rerata Persentase	81%
Kelompok II											
7.	R7	5	5	4	4	5	5	4	5	37	93%
8.	R8	5	5	4	5	4	5	4	4	36	90%
9.	R9	5	5	4	5	4	5	4	4	36	90%
10.	R10	5	5	5	5	4	5	4	5	38	95%
11.	R11	3	3	4	4	4	5	2	3	28	70%
12.	R12	4	5	3	4	5	4	5	3	33	83%
										Rerata Persentase	87%
Kelompok III											
13.	R13	4	4	4	5	5	5	3	3	33	83%
14.	R14	4	5	5	5	3	5	5	4	36	90%
15.	R15	4	4	4	5	5	4	5	4	35	88%
16.	R16	4	5	3	4	3	4	5	5	33	83%
17.	R17	4	3	4	3	5	5	3	4	31	78%
										Rerata Persentase	84%
Kelompok IV											
18.	R18	4	3	4	3	5	4	2	3	28	70%
19.	R19	5	5	4	5	4	5	4	4	36	90%
20.	R20	3	4	3	5	4	4	4	5	32	80%
21.	R21	5	5	4	5	5	5	5	4	38	95%
22.	R22	5	5	4	5	4	5	4	4	36	90%
										Rerata Persentase	85%

Keterangan :**R1** : (Responden/siswa)**KTM** : Kualitas tampilan Media**KM** : Kejelasan materi/pesan**KPA** : Ketepatan penggunaan animasi**KPW** : Kesesuaian penggunaan warna**KAVDM** : Kesesuaian antara video dengan materi**KPB** : Ketepatan penggunaan bahasa**KS** : Kejelasan Suara**KMKPD** : Kesesuaian materi dan karakteristik Peserta didik

FORMAT E : TANGGAPAN
GURU MATA PELAJARAN

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN GURU TERHADAP MEDIA VIDEO
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM *WONDERSHARE*
FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
A Aspek Efektif					
1	Materi pelajaran pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
2	Media pembelajaran mampu menyajikan semua komponen dengan jelas	1	2	3	4
3	Media pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh	1	2	3	4
4	Materi dalam media pembelajaran berkaitan dengan materi sebelumnya yang sudah dipelajari	1	2	3	4
5	Media pembelajaran mengaitkan materi dengan perkembangan teknologi yang sedang terjadi	1	2	3	4
6	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap respon yang diberikan	1	2	3	4
7	Dalam media pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran	1	2	3	4
8	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik Siswa	1	2	3	4
9	Semua komponen pada media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik mata pelajaran	1	2	3	4
B Aspek Interaktif					
10	Tampilan media yang menarik dan efektif	1	2	3	4
11	Penggunaan font dalam media mudah untuk dibaca	1	2	3	4
12	Penyajian materi menggunakan program <i>Wondershare Filmora</i> jelas.	1	2	3	4
13	Bahasa yang digunakan dalam media sudah menggambarkan kepadatan ide	1	2	3	4
14	Istilah-istilah dalam media mudah dipahami	1	2	3	4
15	Media pembelajaran yg mudah dioperasikan	1	2	3	4

C Aspek Menarik		1	2	3	4
16	Media pembelajaran menumbuhkan rasa ingin tahu Siswa	1	2	3	4
17	Media pembelajaran dapat membantu Siswa mengaitkan konsep dengan realita (kehidupan sehari-hari)?	1	2	3	4
D Aspek Kreatif		1	2	3	4
18	Media pembelajaran menimbulkan inspirasi Siswa dalam pemecahan masalah	1	2	3	4
19	Media pembelajaran membantu Siswa dalam proses pembelajaran	1	2	3	4
20	Media pembelajaran ini sudah ada sebelumnya	1	2	3	4

Keterangan :

1 = Sangat kurang baik

2 = Kurang baik

3 = Cukup baik

4 = Baik

5 = Sangat baik

Komentar dan saran untuk perbaikan media

Mediannya sangat menarik dan interaktif

.....

.....

.....

.....

Kabupaten Soppeng,
Guru,



BUR HANUDDIN, S.Pd
NIP 19590921981101004

Media Video Pasca Revisi



Gambar 1 Tampilan Logo



Gambar 2 Tampilan Identitas Video



Gambar 3 Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 3 Tampilan Judul Video Pembelajaran



Gambar 3 Video Potensi Sumber daya Hutam Indonesia



Gambar 3 Video Potensi Sumber Daya Ikan Laut Indonesia



Gambar 3 Video Potensi Sumber daya Terumbu Karang Indonesia

Selesai

Terimah Kasih Telah Menyaksikan

Gambar 3 Tampilan Penutup

DOKUMENTASI

I. KEADAAN SEKOLAH



Gambar 1.1 Keadaan Sekolah dari Depan



Gambar 1.2 Keadaan Sekolah dari Dalam

II. IDENTIFIKASI KEBUTUHAN SISWA



Gambar 2.1 Pengisian Angket Identifikasi Kebutuhan Siswa



Gambar 2.2 Pengisian Angket Identifikasi Kebutuhan Siswa

III. PROSES BELAJAR MENGAJAR



Gambar 3.1 Proses Belajar dengan Menggunakan Media Video



Gambar 3.2 Proses Belajar dengan Menggunakan Media Video

IV. UJI PERORANGAN



Gambar 4.1 Wawancara dan Pengisian Angket oleh R1



Gambar 4.2 Wawancara dan Pengisian Angket oleh R2



Gambar 4.3 Wawancara dan Pengisian Angket oleh R3



Gambar 4.4 Wawancara dan Pengisian Angket oleh R4

V. UJI KELOMPOK KECIL



Gambar 5.1 Pengisian Angket oleh Kelompok I



Gambar 5.2 Pengisian Angket oleh Kelompok II

VI. WAWANCARA DAN TANGGAPAN TERHADAP GURU



Gambar 6.1 Pengisian Angket Tanggapan Guru



Gambar 6.2 Pengisian Angket Tanggapan Guru

PERSURATAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Jalan: Tamalate I Tidung, Makassar KP. 90222
 Telepon: 884457, Fax. (0411) 884457
 Laman: www.fip.unm.ac.id; E-mail: fip@unm.ac.id

Nomor : 3323/UN.36.4/LT/2018 23 Juli 2018
 Hal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

Yth : Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan
 Cq. Kepala UPT P2T BKPMD Prov. Sulawesi Selatan

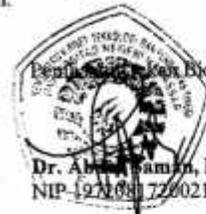
Di –
 Makassar

Sehubungan dengan penyelesaian studi mahasiswa Program Strata Satu (S-1), maka terlebih dahulu harus melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi. Untuk itu kami mohon kiranya mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Adri Sahrul
 NIM : 1241041023
 Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan
 Judul Skripsi : *Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Program Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng*

Diberikan izin untuk melakukan penelitian pada lokasi atau tempat yang ada dalam wilayah Lembaga/ Instansi/ Organisasi yang Bapak/ Ibu Pimpin.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan proposal penelitian mahasiswa yang bersangkutan. Atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Peneliti dan Bhd. Akademik

Dr. Abdul Hamid, M.Si., Kons
 NIP. 197108172002121001

Tembusan:

1. Yth. Ketua Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 3748/S.01/PTSP/2018
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Bupati Soppeng

di
Tempat

Berdasarkan surat Pembantu Dekan Bid. Akademik FIP UNM Makassar Nomor : 3323/UN.36.4/LT/2018 tanggal 23 Juli 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : **ADRI SAHRUL**
 Nomor Pokok : 1241041023
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
 Alamat : Jl. Tamalate 1 Tidung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM WONDERSHARE
 FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **30 Juli s/d 30 Agustus 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 26 Juli 2018

A. n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE., MS.

Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
 1. Pembantu Dekan Sid. Akademik FIP UNM Makassar di Makassar.
 2. Peninggal.



SRN CO0002951

**PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Suloatung No. 2 Tlp. 0484 - 23743 Watansoppeng 90812

IZIN PENELITIAN

Nomor : 315/IP/DPM-PTSP/VIII/2018

DASAR 1. Surat Permohonan **ADRI SAHRUL** Tanggal **23-08-2018**
2. Rekomendasi dari **BAPPELTBANGDA**
Nomor **315/IP/REK-T.TEKNIS/BAP/VIII/2018** Tanggal **24-08-2018**

MENGIZINKAN

KEPADA
NAMA : **ADRI SAHRUL**
UNIVERSITAS/ : **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**
LEMBAGA
Jurusan : **TEKNOLOGI PENDIDIKAN**
ALAMAT : **JL. LAULENG NO. 11**
UNTUK : melaksanakan Penelitian dalam Kabupaten Soppeng dengan keterangan sebagai berikut :
JUDUL PENELITIAN : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM WONDERSHARE FILMORA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 LILIRILAU KABUPATEN SOPPENG**

LOKASI PENELITIAN : **KABUPATEN SOPPENG**

JENIS PENELITIAN : **PENELITIAN PENGEMBANGAN (R & D)**

LAMA PENELITIAN : **30 Juli 2018 s.d 30 Agustus 2018**

- a. Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Izin ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Ditetapkan di : Watansoppeng

Pada Tanggal : 24-08-2018

an. **BUPATI SOPPENG**
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN SOPPENG



FIRMAN, SP, MM

Pangkat : **PEMBINA**

NIP : **19621012 198603 1 027**



PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG
DINAS PENDIDIKAN

UPTD SPF SMP NEGERI 1 LILIRILAU

Alamat : Jl. Pahlawan No. 38 Pajalesang – Cabbenge Kab. Soppeng kode pos 90871
Telp/Fax : 0484 – 421539 Email : smpn_1_cabbenge@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

NO.421.3/435/SMPN.1-LU/VIII/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala UPTD SPF SMP Negeri 1 Lilirilau Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng menerangkan bahwa :

N a m a : ADRI SAHRUL
NIM : 1241041023
Program Studi : TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Benar yang namanya tersebut diatas telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis pada bulan Juli s.d Agustus 2018 dengan Judul : *Pengembangan Media Video Pembelajaran menggunakan Program Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng.*

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Cabbenge, 28 Agustus 2018
Kepala UPTD SPF SMPN 1 Lilirilau

LAUPE BOLLI, S. Pd, M. Si
NIP. 19640407 198803 1 013

RIWAYAT HIDUP



ADRI SAHRUL, Lahir di Kota Parepare 22 Mei 1994. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan orang tua Nasruddin dan Yuprianti. Penulis memulai pendidikan di SD Negeri 26 Parepare tahun 2000 dan selesai tahun 2006. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Parepare dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama pula penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 2 Parepare dengan mengambil Jurusan Teknik Arsitek dan berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2012. Pada tahun 2012 lewat jalur SNMPTN Tertulis, penulis berhasil masuk pada perguruan tinggi di Universitas Negeri Makassar (UNM) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Program Studi Teknologi Pendidikan. Selama kuliah penulis aktif di Organisasi Internal dan Eksternal Kampus.