

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM UNTUK MENINGKATKAN MUTU
PEMBELAJARAN SISWA KELAS 8 SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)**

Solichul Achmada¹, Ngasbun Egar², Ghufon Abdullah³
^{1,2,3}Manajemen Pendidikan, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang
achmadasolichul@gmail.com

ABSTRACT

Ideal learning in the classroom (interactive, interesting and memorable) certainly requires the support of learning devices and media to achieve quality learning. In the context of improving the quality of social studies learning, the teacher's role is very important in managing teaching and learning, starting from planning, implementation and evaluation/assessment. Quality learning is of course inseparable from the output (evaluation/assessment results) and is also related to the expected outcome (quality of graduates). In all this process, the development of learning tools and media in the form of Learning Videos is very necessary so that they are always dynamic and updated according to students' needs in the learning process. Based on surveys and initial research, it was found that so far the development and use of Learning Videos is still very minimal. As a result, teaching and learning in class tends to be monotonous, lacks variety in literacy and can trigger boredom among students in teaching and learning. We certainly don't want this together because it can lead to low student interest and enthusiasm in learning. For this reason, the author carried out research activities in the form of research and development of social studies learning videos as an effort to improve the quality of student learning in the classroom. This is expected to be able to comprehensively improve the quality of learning and the continuity of the process Social Sciences (IPS) subjects are compulsory subjects formed from the results of the multidisciplinary integration of social sciences and humanities which aims to provide experience and competence to students in overcoming problems or social problems in the surrounding community. In social studies learning, there are components that are interrelated and complement each other to achieve the desired goals, one learning component that must be held is learning media. social studies learning can run effectively learning media is needed, one of which is the use of video-based learning media. Using video-based media will help and facilitate teaching and learning activities. The objectives of this study were (1) to explain the process of developing video-based social studies learning media to improve the learning outcomes of eighth grade junior high school student eighth grade students of SMP ?, (2) Explain the effectiveness of video-based social studies learning media to improve the learning outcomes of seventh grade students of SMP Negeri 1 Pakis Aji dan SMP Negeri 2 Pakis Aji Kab. Jepara? The type of research used is research and development (Research and Development). The resulting product is a video-based learning media on social studies subjects for class eighth SMP student. The development model used is the Borg and Gall development model, with data collection techniques used are questionnaires, documentation, and learning outcomes tests. The results of this study are (1) The process of developing learning media uses ten steps, namely gathering initial information, planning, developing the initial product format, initial testing, product revision, field testing, product revision, field testing, final

product revision, dissemination and implementation. (2) The effectiveness of the use of instructional media is described from the results of manual t-test calculations, namely results t_{hitung} and t_{tabel} $21.92 \geq 2.074$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_1 is accepted, so that there is a significant difference between the results of class learning using video-based social studies learning media and who do not use video-based social studies learning media

Keywords: Learning Media Development, Social Sciences learning videos, learning quality

ABSTRAK

Pembelajaran yang ideal di kelas (interaktif, menarik dan mengesakan) tentu membutuhkan dukungan perangkat dan media pembelajaran demi tercapainya Pembelajaran yang bermutu. Dalam konteks peningkatan mutu pembelajaran IPS inilah peran Guru sangatlah penting dalam mengelola KBM, yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi/asesmen. Pembelajaran yang bermutu tentu taklepas dari output (hasil evaluasi/penilaian) dan juga terkait dengan outcome (mutu lulusan) sbagaimana yang diharapkan. Dalam proses itu semua, maka pengembangan perangkat dan media pembelajaran yang berupa Video Pembelajaran sangat dibutuhkan kehadirannya agar selalu dinamis dan terupdate sesuai kebutuhan siswa dalam prose pembelajaran. Berdasarkan survey dan penelitian awal didapatkan fakta bahwa selama ini pengembangan dan penggunaan Video Pembelajaran masih sangat minim. Akibatnya KBM di kelas cenderung monoton, kurang variatiasi dalam berliterasi dan bisa memicu kebosanan di kalangan siswa dalam KBM. Hal tersebut tentulah tidak kita inginkan Bersama karena bisa menyebabkan rendahnya minat dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itulah penulis untuk melakukan Kegiatan Penelitian berupa riset dan pengembangan Video Pembelajaran IPS sebagai salah satu Upaya meningkatkan mutu pembelajaran siswa di kelas. Yang mana hal ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran secara komprehensif dan kesinambungan prosesnya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib yang dibentuk dari hasil integrasi multidisipliner ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan untuk memberikan pengalaman dan kompetensi pada peserta didik dalam mengatasi problematika atau permasalahan sosial masyarakat di sekitarnya. Pada pembelajaran IPS terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan dan saling mengisi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan, satu komponen pembelajaran yang harus diadakan adalah media pembelajaran. Sehingga agar pembelajaran IPS bisa berjalan secara efektif media pembelajaran sangat dibutuhkan, salah satunya yaitu dengan digunakannya media pembelajaran berbasis video. Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Menjelaskan kelayakan Video Pembelajaran IPS Berbasis Asesmen Ketuntasan Minimum untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Siswa Kelas Delapan SMP, (2) Menjelaskan efektivitas media pembelajaran IPS berbasis Video untuk Meningkatkan mutu Pembelajaran Siswa Kelas 8 SMP. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran IPS untuk kelas VIII SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall, dengan teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuesioner, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian ini adalah (1) Kelayakan media pembelajaran

menggunakan tujuh langkah, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, dan implementasi. (2) Keefektifan penggunaan media pembelajaran dipaparkan dari hasil perhitungan uji t secara manual yaitu Hasil t_{hitung} dan t_{tabel} $21,92 \geq 2.074$ maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran IPS Berbasis Video dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran IPS Berbasis Video.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, IPS, Video, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendekatan kontekstual berbasis pada cara belajar konstruktivisme, belajar tidak sekadar menghafal, melainkan membangun pengetahuan dan keterampilan baru melalui permasalahan nyata yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari Pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menghubungkan informasi yang dipelajari dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Agar supaya peserta didik memiliki pengetahuan yang luas dan pemahaman yang lebih dalam serta kemampuan berfikir kritis analitis, maka diperlukan adanya media video Pembelajaran yang kontekstual, dan interaktif. Berpijak dari uraian di atas, guru hendaknya mampu mengembangkan media pembelajaran, salah satunya berupa video untuk menciptakan pembelajaran yang menginspirasi,

memotivasi berpartisipasi, memberikan keleluasaan kemandirian belajar peserta didik, dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep-konsep secara mandiri.

Untuk membahas arti penting Video Pembelajaran IPS dalam Kegiatan Belajar Mengajar di kelas ini, peneliti terlebih dahulu melakukan diskusi dan sharing dengan rekan-rekan sejawat (Guru Mapel IPS maupun non IPS), di SMPN 1 Pakis Aji dan SMP N 2 Pakis Aji dalam Format Focus Discussion Group (FDG). Kesimpulan awal sebagai hasil diskusi-diskusi tersebut turut mendorong dilakukannya penyusunan Video Pembelajaran IPS untuk digunakan dalam KBM

Hasil wawancara dan FDG dengan Guru Mapel IPS (Survey awal) dengan Ibu Puji SW dan Ibu Yuniar SE, serta Bapak Saryanto, S.Pd beliau mengalami kendala

dalam mengantarkan peserta didik untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam terkait materi IPS dikarenakan sumber belajar dan media pembelajaran yang relatif terbatas. Dan masih kurangnya penyajian pembelajaran yang menggunakan Video Pembelajaran. Dalam FDG yang diselenggarakan di SMP Negeri 1 Pakis Aji pada tanggal 18 Nopember 2023 juga semakin menguatkan tentang urgensi pengembangan Video Pembelajaran untuk meningkatkan kualitas KBM di Kelas.

Hemat peneliti, supaya materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dibutuhkan adanya media pembelajaran yang kontekstual dengan situasi dan kondisi yang dialami peserta didik (mengeksplorasi kearifan local di sekitar kehidupan sehari-hari siswa akan lebih mengesan dan bermakna). KBM yang berlangsung karena pembelajaran yang teoritis dan cenderung membosankan karena kurang mengait dengan fakta-fakta kehidupan keseharian siswa dapat berdampak pada hasil evaluasi di akhir pembelajaran yang rendah.

Melihat fenomena ini peneliti melihat bahwa guru membutuhkan

bantuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik sekaligus dapat mengkonkretkan materi tersebut. Maka peneliti akan membuat media pembelajaran video berbasis pendekatan kontekstual yang dekat dengan kehidupan keseharian para siswa.

Metode yang digunakan oleh peneliti untuk proses pembuatan video pembelajaran IPS ini adalah *research & development* (R&D) . Metode R&D adalah metode penelitian yang hasil akhirnya memiliki produk yang teruji efektivitasnya. Metode R&D yang umum digunakan adalah Metode Borg & Gall yang terdiri dari 10 langkah yaitu studi pendahuluan, melakukan perencanaan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi awal, uji coba perorangan, revisi, uji coba kelompok kecil, revisi, implementasi produk, revisi produk akhir dan pemanfaatan produk.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Lexy J Moleong (2016:6) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami

fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kefektifan media pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil validasi guru dan angket tanggapan siswa Kelas VIII B SMPN 1 PAKIS AJI & Kelas VIII A SMPN 2 PAKIS AJI, selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas VII A sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VII B sebagai kelas eksperimen pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Pretest di lakukan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis video pada hari Selasa 18 Oktober 2023 sedangkan *posttest* dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis video pada hari Selasa, 18 Nopember 2023 adapun hasil nilai *pre-test* kelas kontrol adalah 62,74, sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol adalah 75,65.

hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 62,23 sedangkan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 86,61.

Hasil t_{hitung} dan t_{tabel} $21,92 \geq 2.074$, maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa “media pembelajaran IPS berbasis video efektif untuk digunakan siswa kelas VIII baik di SMP Negeri 1 Pakis Aji dan SMP Negeri 2 Pakis maupun di SMP yang lainnya secara daring maupun luring.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis video mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 1 Pakis Aji dan SMP Negeri 2 Pakis Aji dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Riset dan Pengembangan produk video Pembelajaran IPS ini telah dilakukan melalui prosedur ilmiah yang mengacu model Borg Dan Gall yang melalui tujuh tahap, yaitu: Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal, Perencanaan, Pengembangan Format Produk

Awal, Uji Coba Awal (validasi media), Revisi Produk, Uji Lapangan, dan Implementasi, sehingga menghasilkan media video Pembelajaran yang valid

2. Video pembelajaran IPS ini terbukti efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas 8 SMP berdasarkan uji coba lapangan yang di analisis dengan menghitung Uji T secara manual. Hasilnya sebagai berikut:

a. Rata-rata dari hasil pre-test kelas kontrol 62.74 dan pre-test kelas eksperimen 62.23 dan post-test kelas kontrol 75.65 dan post-test kelas eksperimen 86.61.

b. Hasil perhitungan uji t secara manual $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu 21,92 > 2.074 maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis video.

DAFTAR PUSTAKA

- Ampa, Andi Tenri. 2013. *The Implementation of Multimedia Learning Materials in Teaching English Speaking Skills*. International Journal of English Language Education. Vol. 1, No. 3
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Asmara, Anjar Purba. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual tentang Pembuatan Koloid*, Jurnal Ilmiah Didaktika, Vol. 15, No. 2.
- Berns dan Erickson, *Contextual Teaching Learning: Preparing Student For The New Economy, The Highlight Zone Research @ Work*, No.5.
- Charles, Clemente. 2016. *Contextual Teaching and Learning for Practitioners, Systemics. Cybernetics and Informatics*. Volume 6 - Number 4.
- Cheung, Lawrence . "Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation", *Journal of Biomedical Education* (2016), 4.
- Dewi, Sinta Verawati. 2016. *Efektivitas penggunaan media Screencast O-Matic pada mata kuliah kalkulus integral terhadap hasil belajar mahasiswa didik*. Jurnal Penelitian Pendidikan

- dan Pengajaran Matematika vol. 2 no. 1, pp. 61– 66.
- A. W. Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*,
- (Haryoko, S. (2010). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi@Elektro, 5(1), 1–10. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/> Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 86. ⁵⁹ *Ibid.*, hlm. 64.
- lis Yeni Sugiarti. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Peta Pikiran*, Unima Journal, Jurnal Vol. 9, No. 2. Desember pISSN: 2085-1472, eISSN: 2579-4965.
- Juannita, Adhi, Bambang Prasetya. 2017. *Pengembangan media pembelajaran sistem pencernaan manusia untuk kelas 8 SMP dengan fitur Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus : SMPN 7 Depok)*. Jurnal Pinter, Volume 1, No. 1 Juni
- Kementerian Sekretariat Negara, “Pembangunan Sumber Daya Manusia (SDM) Menuju Indonesia Unggul | Sekretariat Negara,” diakses 11 Januari 2020, https://www.setneg.go.id/baca/index/pembangunan_sumber_daya_manusia_sdm_menuju_indonesia_unggul.
- Kholifah, Siti. 2016. *The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast*
- O-Matic Softwares through Contextual Approach*, Dinamika Pendidikan.
- Latulung, Chrisant Florence. 2018. *Effectiveness of Learning Method Contextual Teaching Learning for Increasing Learning Outcomes of Entrepreneurship Education*. The Online Journal of New Horizon in Education- April.
- Mahnun, Nunu Mahnun. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37, No. 1.
- Munawaroh. 2017. *The Development of Learning Model with The Approach of CTL Through The Method Of Apbl to The Subject of Entrepreneurship*. IOSR Journal of Research & Method in Education.
- Haryoko, S. (2010). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi@Elektro, 5(1), 1–10. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/>
- Nawas, Abu. 2018. *Contextual Teaching and Learning Approach Through React Strategies on Improving The Students’ Critical Thinking in Writing*, Proceeding of Researchfora 20th International Conference Istanbul, Turkey.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas*

- Menggunakan Pendekatan Kontekstual Peserta didik Sekolah Dasar, Jurnal Publikasi Pendidikan, Volume 7 Nomor 2, Juni 2017 p-ISSN 2088-2092 eISSN 2548-6721.
- Pinwanna, Maneerat. "Using the Contextual Teaching and Learning Method in Mathematics to Enhance Learning Efficiency on Basic Statistics for High School Students", The International Conference on Language, Education, Humanities & Innovation, Bangkok 21-22 Maret 2015, Suan Sunandha Rajabhat University.
- Purwanto, Yuli. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran*. Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, ISSN 20898703 Vol. 4, No. 1 (2015) 67-77.
- Puspitarini, Yanuari Dwi. 2017. Development of Video Media Based on Powtoon in Social Science, International Journal of Educational Research Review.
- Rafida, Tien. 2014. *Observing Contextual Teaching and Learning on Students' Achievement in Writing Recount Text*. International Journal of English Language Teaching, Vol.4 No.9, hlm. 61
- Riyan Muhammad Syafii. 2018. *Pengembangan Penilaian Autentik Berbasis Software Microsoft Excel dalam Muatan Pelajaran IPA untuk Mengukur Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan*. Tesis, IAIN Salatiga.
- Riyana. 2017. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2017), hlm.121.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 297.
- Sahrudin, Asep. "Implementasi Strategi Pembelajaran Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMA", *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, Volume 2, Number 1 (2014), 1–12. Peter C Honebein, Thomas M Duffy, &
- Saputro, Budiono . 2011. *Manajemen Penelitian Pengembangan Research & Development Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*, Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Sari, Rina Moga. 2018. *The Development of Writing Learning Media in Audio Visual*

Based on Explanatory Text at The Students of Class XI MAN 2 Model MedanIndonesia. International Journal of Education, Learning and Development, Vol.5, No.10.

Scientific Attitude and Natural Science Performance, Modestum Eurasia Journal of Mathematics, Science, and technology education.

Sinarwati, Ni Kadek. 2013. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Berdasarkan Tri Kaya Parisudha untuk Meningkatkan Soft Skills Mahapeserta didik. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 46(3), Oktober Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.*

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Jakarta:Kencana.

Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas.* Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher, 2008: 10

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan*, Bandung: Alfabeta

Suridin. 2018. *The Effect of Contextual Teaching and Learning Models on Learning outcomes of Social Sciences of Material of forms the face of the earth on Class VII of Junior High School.* International Journal of Education and Research, Vol.6 No.3.

Suryanto, Hadi. *Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast-omatic dalam Pembelajaran Matematika,* Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Vol. 1, No. 1, 2014.
Suryawati, Evi. 2018. *Contextual Learning: Innovative Approach towards the Development of Students' Scientific Attitude and Natural Science Performance.* Modestum Eurasia Journal of Mathematics, Science, and technology education.

Suryawati, Evi. *Contextual Learning: Innovative Approach towards the Development of Students'*