

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP NEGERI 4 PITU RIAWA KAB. SIDENRENG RAPPANG

Karmila¹, Pattaufi², Andromeda Valentino Sinaga³

¹²³Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar

¹karmilatang00@gmail.com, ² pattaufi@unm.ac.id

³ andromedavalentinosinaga@unm.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology today has a significant impact on world of education. The use of technology facilitates the process of learning and creating The learning atmosphere is not boring and monotonous. This study uses R&D (Research and Development) research and development methods. This study Aims to 1) Know the level of learning video media needs, 2) Design learning video media, 3) knowing the validity / feasibility of learning video media, 4) Know the level of practicality of learning video media. This research was developed by using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research was conducted at SMP Negeri 4 Pitu Riawa Sidenreng Rappang District. The subjects of this study were 20 grade VIII students, 1 person teacher, and 2 validators consisting of material/content validators and media validators. Data collection using needs identification questionnaire, material/content validation questionnaire, media validation questionnaire, individual trial questionnaire, large group/field trial questionnaire and questionnaires of subject teacher responses. The results of this study are: 1) Results obtained from identifying the level of student needs to be in the required category, 2) Design learning video media using the Doratoon application, the resulting product in the form of an animated video containing the opening, content of the material and practice questions, 3) Results obtained from material / content validation and media validation is in the very valid category, 4) to test The level of practicality of the product is carried out individual trials, large group / field trials and teacher responses. From individual trials and teacher responses are in the very category Good while in large group / field trials are in the good category. Based on the results of this study, it can be concluded that the product has been developed by researchers is valid / feasible and practical to use in the learning process.

Keywords: Development, Doratoon, Learning Videos

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Penggunaan teknologi memudahkan proses pembelajaran dan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan monoton. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui tingkat kebutuhan media video pembelajaran, 2) mendesain media video pembelajaran, 3) mengetahui kevalidan / kelayakan media video pembelajaran, 4) mengetahui tingkat kepraktisan media video pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Pitu Riawa

Kab.Sidenreng Rappang. Subjek dari penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas VIII, 1 orang guru, dan 2 orang validator yang terdiri dari validator materi/isi dan validator media. Pengumpulan data menggunakan angket identifikasi kebutuhan, angket validasi materi/isi, angket validasi media, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok besar/lapangan dan angket tanggapan guru pengampu mata pelajaran. Hasil dari penelitian ini yaitu : 1) Hasil yang diperoleh dari identifikasi tingkat kebutuhan siswa berada pada kategori dibutuhkan, 2) Desain media video pembelajaran menggunakan aplikasi Doratoon, produk yang dihasilkan berupa video animasi yang berisi pembuka, isi materi serta latihan soal, 3) Hasil yang diperoleh dari validasi materi/isi dan validasi media berada pada kategori sangat valid, 4) untuk menguji tingkat kepraktisan produk dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok besar/lapangan dan tanggapan guru. Dari uji coba perorangan dan tanggapan guru berada pada kategori sangat baik sedangkan pada uji coba kelompok besar/lapangan berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan oleh peneliti valid/layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Doratoon, Video Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus- kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan keterampilan.

Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Sejalan

dengan perkembangan ilmu dan teknologi, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bukti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era ini adalah inovasi dan penemuan baru seperti yang dilakukan oleh Syaifuddin (2012:3) mengatakan bahwa: “Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan”.

Sudarman (2005:68) menjelaskan bahwa “salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran”.

Proses pembelajaran dalam kelas masih diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal materi atau informasi. Pendidikan di sekolah masih cenderung terlalu fokus terhadap konsep bahwa bahan ajar yang diarahkan dapat mengembangkan dan membangun karakter serta potensi yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik.

Guru dapat melakukan berbagai variasi dalam mengajar misalnya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, instrument, mediator dan penghubung untuk menyebarkan serta menyampaikan pesan sehingga dapat membangkitkan pemikiran, perasaan, tindakan, minat dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi pada diri peserta didik. reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. *Doratoon* adalah software yang sangat profesional untuk membuat media video dengan perpaduan dari berbagai software

yang telah ada. Dengan menggunakan *Doratoon* dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan. Selain itu dengan menggunakan *Doratoon* akan mengurangi verbalisme, sehingga materi yang disampaikan semakin jelas, dan pengajaran akan semakin menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 4 Pitu Riawa Kab.Sidenreng Rappang, pada penggunaan media pembelajaran masih cenderung sederhana yaitu menggunakan bahan ajar buku cetak dan power point, tetapi peserta didik masih saja merasa jenuh, monoton serta sulit memahami materi yang diberikan. Akibatnya menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan inovasi lain dalam penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan penggunaan media video pembelajaran.

Masalah yang peneliti temukan dalam observasi awal di Kelas VIII SMP Negeri 4 Pitu Riawa yaitu kurangnya pemahaman peserta didik

terhadap materi Pengaruh Sistem Tanam Paksa. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan media yang sederhana dan media yang digunakan juga kurang menarik, sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh akibatnya mereka tidak efektif dalam menangkap dan memahami materi yang jelaskan.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan yaitu *Doratoon* yang dapat menyajikan presentasi atau memaparkan materi dengan lebih menarik, tampilanya berupa video yang berisi berbagai animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 4 Pitu Riawa”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media video pembelajaran *Doratoon* pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Pitu Riawa. Ada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dikarenakan model ini sangat cocok

digunakan dalam pengembangan media video *Doratoon* karena memiliki kerangka kerja yang runtut dan sistematis dengan itu diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam proses pengembangan fase-fase dalam ADDIE dapat dipisahkan menjadi tahap *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri. Berikut ini tahap-tahap pengembangan model ADDIE:

1. Tahap *Analysis*, menganalisis perlunya pengembangan media video dalam pembelajaran. Dalam hal ini menganalisis tingkat kebutuhan guru dan siswa di sekolah SMP Negeri 4 Pitu Riawa terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan
2. Tahap *Design*, kegiatan mendesain konsep atau konten di dalam produk. Merancang konsep media video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan menggunakan aplikasi *Doratoon*.
3. Tahap *Development*, berisi kegiatan produksi video dari *Storyboard* yang telah

dirancang. Selanjutnya dilakukan uji kelayakan untuk mengetahui kevalidan media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya diadakan uji coba produk untuk mengetahui kepraktisan produk media pembelajaran.

4. Tahap *Implementasi*, media video pembelajaran yang dibuat akan diterapkan secara terbatas dalam pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPS kelas VIII untuk siswa di SMP Negeri 4 Pitu Riawa.
5. Tahap *Evaluation*, yaitu merevisi media yang telah diterapkan berdasarkan saran dan kritik dari

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%-100%	Sangat Dibutuhkan
61%-80%	Dibutuhkan
41%-60%	Cukup Dibutuhkan
21%-40%	Kurang Dibutuhkan
1%-20%	Sangat Kurang Dibutuhkan

guru, ahli materi dan ahli media.

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari hasil penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik deskripsi kualitatif dan analisis deskriptif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil

review ahli isi/materi pembelajaran, ahli media dan desain pembelajaran. 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.

2. Analisis deskriptif kuantitatif

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

Persentase

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

Keterangan: $\sum$ = Jumlah

N = Jumlah seluruh item angket

Selanjutnya untuk menghitung persentase keseluruhan digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentasi

F = jumlah persentase keseluruhan subjek
N = banyaknya subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketepatan sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Konversi Tingkat Kebutuhan dengan Skala 5

Sumber: Diadaptasi dari Maryuliana, dkk. (2016)

Tabel 3. 2 Konversi tingkat pencapaian dengan Skala 5

Sumber: Diadaptasi dari Arikunto (2017)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan pengembangan media video pembelajaran sebagai video pembelajaran pengaruh sistem tanam paksa pada masa kolonial Belanda menggunakan *Software Doratoon* yang sudah divalidasi oleh para ahli, serta diujicobakan kepada peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh pada tahap-tahap pengembangan video pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tingkat Analisis Kebutuhan

Perencanaan tahap awal yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan, dari hasil identifikasi kebutuhan tersebut perlu dicermati agar dapat menjadi dasar dalam pengembangan produk video pembelajaran. Pada tahap identifikasi dapat mengidentifikasi karakteristik siswa kemudian

pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan materi Sistem Tanam Paksa di Indonesia pada kelas VIII SMP Negeri 4 Pitu Riawa. Angket identifikasi kebutuhan peserta didik yang diisi oleh 20 orang melalui angket identifikasi kebutuhan yang telah diberikan.

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

dilakukan pembagian angket untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa terhadap media video

Tabel 4. 1 hasil Angket Kebutuhan Siswa SMP Negeri 4 Pitu Riawa Kab.Sidenreng Rappang

membutuhkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

No.	Aspek yang dinilai	Skala				
		ST	S	K S	T S	ST S
1.	Saya mengetahui aplikasi <i>Doratoon</i>	0	0	3	14	3
2.	Saya Menggunakan media video berbasis <i>Doratoon</i> pada mata pelajaran IPS	0	0	5	11	4
3.	Saya Kesulitan Memahami materi yang disampaikan hanya menggunakan metode ceramah saja tanpa ada contoh gambar atau video.	20	0	0	0	0
4.	Saya butuh media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS	20	0	0	0	0
5.	Apakah guru menggunakan media video berbasis <i>Doratoon</i> pada mata pelajaran IPS	0	0	4	13	3
6.	Menurut anda, apakah pembelajaran dengan menggunakan media video berbasis <i>Doratoon</i> lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan metode ceramah saja?	20	0	0	0	0
7.	Menurut anda, apakah media pembelajaran yang digunakan guru sudah menarik?	18	0	2	0	0
8.	Apakah anda setuju, jika mata pelajaran IPS menggunakan media video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi <i>Doratoon</i> ?	20	0	0	0	0
Jumlah		98	0	12	38	10

Berdasarkan analisis kebutuhan sebagaimana yang dicantumkan pada tabel 4.1 maka dapat dihitung nilai persentase tingkat kebutuhan menurut (Arikunto, 2013) sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{98}{160} \times 100\% = 61\%$$

Dari hasil tingkat kebutuhan secara keseluruhan diperoleh hasil 61% berada pada tingkat yang dibutuhkan, maka berdasarkan kriteria yang dibutuhkan dapat dijelaskan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Pitu Riawa

2. *Design* (Desain) Media Video Pembelajaran.

Pada tahap kedua dilakukan perancangan media video pembelajaran sesuai dengan format perancangan video pembelajaran. Video pembelajaran dirancang dengan menggunakan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami yang berisi materi sekaligus latihan soal, kerangka yang terdapat

dalam video pembelajaran antara lain:

- a. Pengembangan ide, menentukan dan mencari objek-objek yang akan dikembangkan dan di input ke dalam media video pembelajaran.
- b. Analisis konsep, Pada tahap ini peneliti fokus pada desain atau rancangan media video pembelajaran dan cara menyusun media berdasarkan rpp mata pelajaran.
- c. Sinopsis, pada tahap ini peneliti membuat synopsis. Sinopsis adalah sebuah ringkasan singkat mengenai produk yang menggambarkan isi produk secara baik dan konkret maupun abstrak.
- d. Treatment, menyajikan ide cerita sebelum penulisan naskah secara keseluruhan,
- e. Naskah, Naskah video pembelajaran berisi uraian materi yang dituangkan dalam bentuk urutan adegan, keadaan, music dan dialog yang disusun untuk menjadi acuan dalam proses produksi. Naskah yang baik adalah naskah yang dapat

menyerderhanakan konten dan mudah dipahami.

- f. Membuat *Storyboard* media video pembelajaran, *Storyboard* dibuat untuk mempermudah menyampaikan alur video kepada orang lain. Pembuatan storyboard dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pengembangan media video pembelajaran.
 - g. *Editing*, Dalam tahap editing banyak proses yang dilalui seperti mendesain background, menambahkan gambar, suara dan video yang sesuai dengan naskah pembuatan video pembelajaran. Setelah editing selesai dilanjutkan ke tahap pengembangan (*Development*) yang meliputi validasi ahli media dan ahli materi/isi.
3. Tingkat Validasi Media Video Pembelajaran, Pembuatan media video pembelajaran dimulai dari perencanaan cerita sampai tahap *editing* video pembelajaran yang meliputi hasil validasi dari ahli media dan ahli materi/isi.
- 1) Hasil Validasi ahli Materi/isi,

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi/Isi terhadap Video Pembelajaran

Berdasarkan hasil penilaian 2) Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek Validasi	Skala
1.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
3.	Antara judul dengan pembahasan isi materi sudah sesuai	5
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
5.	Materi disusun secara sistematis	5
6.	Keutuhan materi dari awal hingga akhir	5
7.	Penyajian materi sederhana dan konkret	5
8.	Uraian materi disajikan dengan jelas	5
9.	Kesesuaian soal latihan dengan materi	5
Jumlah		45

ahli isi/materi sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.3 maka dapat dihitung nilai persentase tingkat pencapaian menurut (Arikunto,2013) sebagai berikut

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\% = 100\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat. Media video pembelajaran berbasis *Doratoon* yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kualifikasi sangat baik.

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Nur Hikmah H, S,Pd., M.Si. merupakan dosen TP (Teknologi Pendidikan) melakukan validasi terkait kelayakan penyajian video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan cara pengisian angket. Ahli media juga memberikan saran dan masukan dari video pembelajaran. Dalam validasi ada dua tahap validasi pertama hasil penilaian dengan saran yang dimasukkan ke dalam video pembelajaran sehingga belum dikatakan layak diuji cobakan atau direvisi.

Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media Terhadap Media Video Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala
1.	Kualitas tampilan video pembelajaran	5
2.	Kualitas warna latar belakang dengan warna tulisan	5
3.	Ketepatan tata letak gambar	5
4.	Audio pada media pembelajaran terdengar jelas	5
5.	Kesesuaian audio dengan gambar	5
6.	Kualitas tampilan tulisan dengan gambar	4
7.	Kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami	5
8.	Menggunakan Bahasa baku	3
9.	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5
10.	Kejelasan isi materi yang terdapat di dalam media	4
11.	Media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa	5
12	Media pembelajaran mudah dipahami.	5
Jumlah		56

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana yang tercantum dalam tabel 4.4 maka dapat dihitung nilai persentase tingkat pencapaian menurut (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{60} \times 100\% = 93\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat

pencapaian 93% berada pada kualifikasi sangat baik, namun perlu adanya perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari ahli media sehingga video pembelajaran yang dikembangkan lebih baik lagi.

3) Uji Coba Perorangan, Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket (Kuisisioner) kepada 5 siswa sebagai responden Penelitian

Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Perorangan

Aspek yang dinilai	Responden					Jumlah Skor	Persentase
	R 1	R 2	R 3	R 4	R 5		
Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran yang termuat dalam media video.	5	5	5	4	5	24	43%
Kesesuaian materi dengan audio yang termuat dalam media video.	5	5	5	4	4	23	42%
Media video dapat digunakan berulang kali.	5	4	5	5	5	24	43%
Kemudahan memahami materi yang termuat dalam media video.	5	4	4	5	5	23	42%
Penggunaan kata dan kalimat dalam menguraikan materi jelas.	5	5	5	4	4	23	42%
Materi yang disampaikan melalui media video lebih menyenangkan.	5	5	5	5	5	25	45%
Tampilan media video pembelajaran menarik	5	4	4	5	5	23	42%
Tampilan media video meningkatkan minat belajar	4	5	5	5	4	23	42%
Penggunaan media video mengurangi rasa bosan saat belajar	5	5	5	5	5	25	45%
Media pembelajaran dapat dijadikan media pembelajaran mandiri oleh siswa	5	4	5	4	5	23	42%
Tulisan dalam media pembelajaran dapat terbaca dengan jelas.	5	4	5	5	4	23	42%
Jumlah Skor	54	50	53	51	51	259	
Persentase	98 %	90 %	96 %	93 %	93 %		
Rerata Persentase							94%

Rata-rata persentase keseluruhan subjek uji coba perorangan video pembelajaran *Doratoon* pada mata pelajaran IPS digunakan rumus:

Persentase = $F : N$

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

$$\frac{98\% + 90\% + 96\% + 93\% + 93\%}{5} = 94\%$$

Rerata persentase video pembelajaran pada mata pelajaran

IPS kelas VIII SMP Negeri 4 Pitu Riawa Kab. Sidenreng Rappang berada pada kualifikasi sangat baik.

4) Uji Coba Kelompok Besar, Berikut ini disajikan data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar. Dalam uji coba kelompok besar ini, terdiri dari 15 orang siswa diminta untuk menilai video pembelajaran tersebut.

Tabel 4. 7 Data Uji Coba Kelompok Besar

RESPONDEN	INDIKATOR											JUMLAH	PERSentase
	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI		
R1	5	5	5	4	4	5	4	4	5	3	4	48	87%
R2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	53	96%
R3	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	3	47	85%
R4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	5	46	83%
R5	4	3	3	4	5	4	5	5	5	5	5	48	87%
R6	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	51	92%
R7	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	50	91%
R8	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	50	91%
R9	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	51	92%
R10	3	3	4	5	4	4	4	4	4	5	4	44	80%
R11	5	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	49	89%
R12	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	53	96%
R13	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	5	37	67%
R14	2	4	5	4	5	3	5	4	4	5	4	45	81%
R15	3	4	5	3	2	3	3	5	4	4	4	40	72%
Jumlah	59	60	67	63	63	65	67	68	66	67	67		
Persentase	78%	80%	89%	84%	84%	86%	89%	90%	88%	89%	89%		86%

$$p = \frac{87\% + 96\% + 85\% + 83\% + 87\% + 92\% + 91\% + 91\% + 92\% + 80\% + 89\% + 96\% + 67\% + 81\% + 72\%}{15} = 86\%$$

Rata-rata persentase keseluruhan subjek uji coba kelompok besar video pembelajaran *Doratoon* pada mata pelajaran IPS digunakan rumus :

Persentase = F : N

Keterangan: F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Rerata persentase video pembelajaran *Doratoon* pada mata

pelajaran IPS berada pada kualifikasi Baik.

5) Tanggapan Guru mata Pelajaran, Video pembelajaran *Doratoon* yang telah dibuat diserahkan kepada guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Negeri 4 Pitu Riawa Kab.Sidenreng Rappang, untuk kemudian diberikan tanggapan/penilaian terhadap produk video pembelajaran tersebut.

Tabel 4. 8 Data Angket Tanggapan Guru Mata Pelajaran

No.	Aspek Penilaian	Skor
1.	Media video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa kelas VIII pada Mata pelajaran IPS	5
2.	Media video pembelajaran memudahkan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran	5
3.	Media video pembelajaran mempermudah guru dalam menjelaskan materi sistem tanam paksa	5
4.	Media video pembelajaran sesuai dengan materi penerapan sistem tanam paksa yang disajikan	5
5.	Media video pembelajaran sesuai dengan materi penyimpangan dan dampak sistem tanam paksa yang disajikan.	5
6.	Media video pembelajaran menggunakan kalimat yang jelas	5
7.	Media video pembelajaran menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda	5
8.	Penyajian materi dalam video pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
9.	Media pembelajaran memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya	4
10.	Media pembelajaran memfasilitasi siswa untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah	4
11.	Kemudahan dalam pengoperasian media video pembelajaran dalam proses pembelajaran	5
12.	Tampilan media video pembelajaran menarik	5
Jumlah		57

Berdasarkan hasil penelitian melalui angket tanggapan guru pengampu Ilmu Pengetahuan Sosial, Maka dihitung persentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\% = 95\%$$

Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian berada pada kualifikasi sangat baik.

D. Kesimpulan

1. Desain Media video pembelajaran terdiri

atas teks, gambar, animasi dan audio yang dibuat menggunakan aplikasi *Doratoon*. Media video ini dapat akses secara Offline. Di awal tampilan media video pembelajaran menampilkan identitas dari media video pembelajaran yang dikembangkan, kemudian menampilkan tujuan pembelajaran disambung dengan penyampaian materi sistem tanam paksa. Pada akhir video terdapat soal latihan yang terdiri dari 3 soal.

2. Hasil validasi ahli media dan ahli materi/isi mengenai media video pembelajaran memenuhi kriteria sangat baik dengan keterangan tidak perlu revisi, sehingga berdasarkan hasil validasi tersebut media pembelajaran ini menunjukkan hasil yang valid. Dengan demikian media video pembelajaran layak digunakan pada proses pembelajaran.

3. Kepraktisan media video pembelajaran dilihat berdasarkan dari hasil uji coba perorangan dan kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik, uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi baik, dan hasil tanggapan guru pengampu mata pelajaran IPS berada pada kualifikasi sangat baik. Jika oleh karena itu media video

pembelajaran dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- M. P. Fauziah and M. Ninawati. 2022. *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 3.
- Maryuliana., Imam Much Ibnu Subroto dan Sam Farisa C.H. 2016. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert*. Jurnal Transistor Elektro dan Informatika Vol. 1, No. 2.
- Riyana Cheppy. 2012. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta
- S. U. Sa'ud. (2012). *Inovasi*

Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Sudarman. (2005). Problem Based Learning : Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Jurnal pendidikan Inovatif*. Vol.2, No.2.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Bandung:Alfabeta.

Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional. Depdiknas. (Online). (diakses tanggal 17 Februari 2023).