



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FEATURE* VIDIO DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI PAGERWOJO

HERLIN MARDIANA

SMP Negeri Pagerwojo Kabupaten Tulungagung

Email :herlinmardiana297@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menganalisis proses pengembangan *feature* video untuk media pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada kelas VII SMP Negeri Pagerwojo dengan pokok bahasan keragaman flora di Indonesia (Ekosistem Hutan Mangrove/ Bakau di Kabupaten Trenggalek). 2) Mengetahui Bagaimana kelayakan *feature* video sebagai pembelajaran dalam mata pelajaran IPS dilihat dari hasil pengujian pada peserta didik kelas VII SMP Negeri Pagerwojo dengan pokok bahasan keragaman flora di Indonesia (Ekosistem Hutan Mangrove/Bakau di Kabupaten Trenggalek). Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan menggunakan model ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video dengan empat tahap, yaitu : 1) Analisis Kebutuhan, 2) Desain, 3) Implementasi, dan 4) Pengujian. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *feature* video berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kepada siswa melalui angket. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan dalam kategori layak berdasarkan uji yang dilakukan oleh ahli isi sebesar 82,50 % dan 83,88 % dengan 30 butir soal penilaian. Sedangkan uji yang dilakukan kepada ahli media sebesar 84,62 % dengan 13 butir soal penilaian masuk dalam kategori layak. Kemudian uji yang dilakukan kepada perorangan sebesar 85,16 % masuk dalam kategori layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Meskipun sudah dianggap layak sebagai media pembelajaran namun masih ada beberapa bagian yang masih dilakukan revisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal atas saran yang diberikan oleh ahli media.

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

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi menuntut kita untuk meleak informasi atau mengetahui sesuai perkembangan zaman. Salah satu sarana untuk mengetahui informasi tersebut adalah melalui pembelajaran di sekolah. Sekolah adalah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa salah satunya tempat untuk mentransfer ilmu. Pencapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak hal seperti sarana dan prasarana, guru, media dan metode, serta kondisi lingkungan tempat sekolah tersebut berada. Semua hal tersebut harus terpenuhi dengan baik agar pencapaian tujuan dapat optimal.

Salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan pada pendidikan sekolah menengah pertama adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang merupakan mata pelajaran dengan

peranan penting dalam kehidupan sehari-hari serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Keadaan sekolah merupakan salah satu faktor penting penunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang merupakan bagian dari tujuan pendidikan nasional. Keadaan sekolah meliputi sarana dan prasarana yang berupa ruang kelas, bangku, meja, media pembelajaran, alat peraga, dan buku sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana pendukung yang lengkap di sekolah pasti berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Sebaliknya, jika sarana dan prasarana pendukung di sekolah kurang, maka pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif, guru hanya



memberikan fasilitas yang dibutuhkan oleh peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode ajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Media ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran IPS, guru dituntut untuk menggunakan media ajar agar dapat menunjang kegiatan pembelajaran bagi peserta didik. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/ pendidik) menuju penerima (siswa/ peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. (Daryanto, 2016: 8). (Suyanti, n.d.) (Wijayanti, 2018)

Dalam penelitian ini, peneliti menfokuskan pada penerapan *feature video* sebagai media pembelajaran pada siswa kelas VII SMP Negeri Pagerwojo. Pokok bahasan yang digunakan adalah “Ekosistem Hutan Mangrove/ Bakau di Kabupaten Trenggalek”, yaitu menjelaskan tentang kondisi hutan bakau yang ada di daerah serta keadaan hutan mangrove di Indonesia.. Tema ini cukup menarik dikarenakan hutan bakau merupakan hutan yang penting untuk mencegah erosi dan abrasi pantai serta salah satu tujuan wisata di pantai cengkong. Melalui penerapan *feature video*, dengan pokok bahasan “Ekosistem Hutan Mangrove/ Bakau di Kabupaten Trenggalek” dapat ditampilkan secara menarik dengan menampilkan perpaduan antara gambar, suara, dan video. Sehingga dengan penerapan *feature video* ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri Pagerwojo.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *feature video* dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Ekosistem Hutan Mangrove ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
- c. Validator yaitu guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif terbatas yang berisi materi Ekosistem Hutan Mangrove.
- b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- d. Uji coba produk dilakukan di SMP Negeri Pagerwojo kelas VII dengan materi Ekosistem Hutan Mangrove/ Bakau di Kabupaten Trenggalek.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri Pagerwojo. Subjek pada penelitian ini antara lain: (1) siswa kelas VII SMP Negeri di Kabupaten Trenggalek sebanyak (2) validator terdiri dari guru mata pelajaran IPS dan guru pengajar multimedia di SMP Negeri Pagerwojo . Penelitian ini adalah model pengembangan, menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan yang mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (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

Gambar 1
Model ADDIE



Proses Model ADDIE (Tegeh, 2014:42)

Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara yang sistematis.

1. Tahap Analisa (*Analyze*)

Perancang melakukan *need assesment* (analisis kebutuhan), menidentifikasi masalah atau kebutuhan, melakukan analisis tugas (*task analisis*). Tahap analisis merupakan suatu proses menidentifikasi apa yang akan dipelajari peserta didik (hasyim, 2016: 70). Menurut tegeh (2014:42) Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik; (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait; (c) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab secara tuntas. *Pertama*, kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan? Pertanyaan ini berkaitan dengan segala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran, baik itu maupun keterampilan. *Kedua*, bagaimana karakteristik peserta didik yang akan menggunakan pengembangan ini? Hal ini berkenaan dengan keadaan peserta didik yang menjadi sasaran akan pengguna produk pengembangan. Keadaan peserta didik yang dimaksud antara lain: pengetahuan yang dimiliki, minat dan

secara umum, gaya belajar, kemampuan berbahasa dan lain sebagainya. *Ketiga*, sesuai dengan kompetensi yang dituntut dan karakteristik peserta didik, materi apa saja yang perlu dikembangkan? Pertanyaan ketiga berkenaan dengan analisis materi berupa materi pokok, sub-subbagian dari materi pokok, anak subbagian dan seterusnya.

- a. Tahap Desain (*Design*) perancangan (*design*) dilakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut. (a) untuk siapa Tahap pembelajaran dirancang (peserta didik); (b) Kemampuan apa yang Anda inginkan untuk dipelajari (kompetensi); (c) Bagaimana materi pelajaran atau keterampilan dapat dipelajari dengan baik? (strategi pembelajaran); (d) Bagaimana Anda tingkat pelajaran yang sudah dicapai (*assesment* dan evaluasi). Pertanyaan tersebut mengacu pada empat penting dalam perancangan pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan, metode, dan evaluasi (Kemp, dkk., 1994), Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka dalam merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

b. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan prototype produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk prototype. Kegiatan tahap pengembangan antara lain: pencarian pengumpulan segala sumber atau referensi yang dibutuhkan untuk pengembangan materi pembuatan bagan dan table tabel pendukung, pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan pengaturan layout, penyusunan instrumen evaluasi dan lain-lain.



c. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan tahap keempat adalah implementasi (*implementation*). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi pembelajaran. Prototype produk pengembangan perlu diujicobakan secara riil di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektif dan efisiensi pembelajaran. Keefektifan berkenaan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Kemenarikan berkemenarikan dengan sejauh mana produk pengembangan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan memotivasi belajar peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan segala sumber seperti dana, waktu dan tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan .

d. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi desainer melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media pembelajaran yang dikembangkan serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Pada langkah ini pengembangan melakukan klarifikasi data yang didapatkan dari angket berupa tanggapan dari peserta didik serta tanggapan terhadap kompetensi, pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang menggunakan pengembangan pembelajaran berbasis *Feature Vidio* jika kompetensi pengetahuan,

ketrampilan dan sikap siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik maka pembelajaran berbasis *Feature Vidio* ini dinyatakan berhasil dan apabila tidak ada perubahan sama sekali atau semakin menurun hasil yang dicapai maka perlu dilakukan perbaikan kembali.

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pembelajaran berbasis *Feature Vidio* mata pelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Model ini menggunakan 5 tahapan pengembangan yakni :

1. Analisis Tahapan

Analisis terdiri dari dua tahapan yaitu : 1) analisis kinerja (*performance analysis*), pengembang menganalisis ketrampilan, pengetahuan dan motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran. 2) analisis kebutuhan (*need analysis*), pada langkah ini analisis kebutuhan dan permasalahan belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dihadapi oleh peserta didik di SMP Negeri Pagerwojoyaitu berupa materi yang relevan, buku ajar, strategi pembelajaran motivasi belajar dan kondisi belajar.

2. Desain

Pada proses ini pengembang merekayasa model pembelajaran berbasis *Feature Vidio* sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus. Selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal yang digunakan untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Dan terakhir mengembangkan strategi pembelajaran. Pengembangan pembelajaran berbasis *Feature Vidio* juga didesain untuk memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan agar dapat menarik perhatian siswa.

3. Pengembangan

Pengembangan berupaya menyusun dan merekayasa model pembelajaran berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai tahap sebelumnya. Pengembang memodifikasi model yang



telah ada berupa web pembelajaran, media presentasi, panduan operasional siswa dan guru, serta menentukan model dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan Feature Vidio

4. Implementasi

Pada langkah ini pembelajaran berbasis *Feature Vidio* divalidasi terlebih dahulu kepada para ahli, yakni ahli isi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan dinyatakan layak sebagai media pembelajaran maka uji coba akan dilakukan pada uji coba perorangan kelompok kecil dan lapangan yaitu siswa SMP NPagerwojo dalam uji lapangan ini selain menggunakan angket sebagai pengumpul data, pengembang juga mengadakan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah dikembangkan.

5. Evaluasi

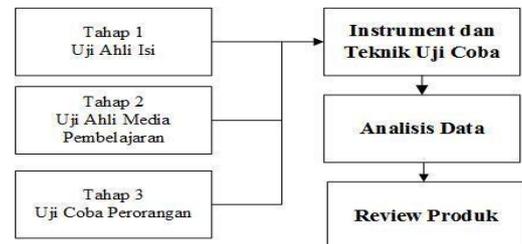
Pada langkah ini pengembang melakukan klarifikasi data yang didapat dari angket berupa tanggapan dari peserta didik, serta terhadap kompetensi, pengetahuan dan ketrampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh peserta didik pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika uji coba tidak menghasilkan respon baik maka produk akan direvisi berdasarkan tanggapan dan masukan dari uji coba yang kemudian dijadikan bahan untuk revisi.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran berbasis *Feature Vidio* yang valid. Uji Ahli dalam pengembangan ini meliputi: Ahli Isi Bapak Judi, S.Pd dan Bapak Supriyana, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N Pagerwojo. Ahli Media Pembelajaran Bapak Eko Sudinuryanto, S.Pd yang merupakan salah satu pengajar multimedia di SMP N Pagerwojo dan Uji Coba Perorangan merupakan siswa pilihan di SMP Negeri Pagerwojo

Adapun tahapan uji coba yang akan dilalui terdiri dari 6 tahapan seperti yang diuraikan pada gambar dibawah ini:

Gambar 2 : Tahapan Uji Coba



Sumber : Data diolah

Tahapann uji coba pada penelitian ini desain awal dari video pembelajaran yang dikembangkan dan divalidasi oleh ahli yang kemudian akan diuji kualitasnya baik oleh ahli isi yaitu guru matapelajaran IPS, ahli media pembelajaran yaitu guru multimedia/ komputer, serta uji coba perorangan yaitu siswa SMP N Pagerwojo.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan angket.

1. Dokumen dilakukan dengan menelaah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar menulis berbasis flora yaitu ekosistem hutan mangrove/ bakau untuk SMP Negeri Pagerwojo. Dokumentasi dilakukan pada SMP Negeri Pagerwojo, perangkat pembelajaran berupa silabus, RPP, bahan ajar, media, evaluasi, dan kondisi guru, siswa, dan bahan ajar di perpustakaan.
2. Observasi lapangan dilakukan dengan pengamatan saat proses pembelajaran di kelas. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan guru pada penerapakan pendekatan (metode/teknik) dalam pembelajaran, bahan ajar, media, evaluasi dan perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Wawancara dan diskusi dilakukan dengan guru, siswa, dan kepala sekolah untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran yang telah



dilakukan berkaitan dengan pendekatan yang digunakan.

4. Angket sebagai instrumen diberikan kepada tiga ahli, yaitu ahli isi, dan ahli media pembelajaran. Angket diberikan kepada dua ahli diatas bertujuan untuk memperoleh tanggapan tentang rancangan produk pengembangan berbasis *Feature Vidio* Selain kepada angket juga diberikan kepada peserta didik dalam uji perorangan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yakni menganalisis data dengan cara menggambarkan kondisi objek sesuai dengan kondisi aslinya tanpa membarikan kesimpulan secara umum.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yakni menganalisis data dengan cara menggambarkan kondisi objek sesuai dengan kondisi aslinya tanpa membarikan kesimpulan secara umum.

Pengubahan hasil penilaian ahli media dan ahli isi dari huruf menjadi skor dengan ketentuan skala linkert. Skala linkert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial dengan rentan atau kontinum dari yang sangat positif hingga yang sangat negatif (Sunarti dan Rahmawati , 2014 :50).

Tabel 1

Aturan Pemberian Skor Skala

Linkert	
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sunarti dan Rahmawati, 2014 :50)

Untuk data kuantitatif, supaya dapat dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut (Sunarti dan Selly R, 2014: 191)

$$\text{Presentase Nilai} = \frac{\text{Jumlah Nilai Riil}}{\text{Jumlah Nilai Penuh}} \times 100\%$$

Kemudian untuk Respon peserta didik yang berupa data kualitatif, ya dan Tidak, diubah menjadi skor dengan skala *Guttman* yaitu Ya

= 1, dan Tidak =0. Kemudian dihitung skor rata-rata seluruh aspek yang dinilai. (Sunarti dan Rahmawati,2014 :52) .

INTERVAL PRESENTASE	KETERANGAN
0% - 25%	Sangat Kurang Baik
26% - 50%	Kurang Baik
51 - 75 %	Baik
76 - 100%	Sangat Baik

Selajutnyadari hasil penilaian yang dilakkan oleh ahli isi dan ahli mediasi interpretasikan kedalam kategori penilain berikut:

Data dikumpulkan melalui teknik non tes dengan instrumen lembar validasi yang dikemas dalam bentuk angket tertutup yakni angket yang berisikan pernyataan yang mengharapakan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Untuk menghitung persentase dari setiap indikator digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Nilai Masing -Masing Instrumen} = \frac{\text{Jumlah Nilai Riil}}{\text{Jumlah Nilai Penuh}} \times 100\%$$

Kemudian hasil nilai tersebut diinterpretasian kedalam kategori berikut ini:

INTERVAL PRESENTASE	KETERANGAN
0% - 25%	Sangat Kurang Baik
26% - 50%	Kurang Baik
51 - 75 %	Baik
76 - 100%	Sangat Baik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian Produk Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dibuat berdasarkan kebutuhan guru dan siswa. Tujuannya, untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang efektif, efisien dan memiliki daya tarik. Selain itu dengan bantuan media pembelajaran, siswa dapat menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru



dengan mudah. Media pembelajaran tersebut berupa video. Video ini merupakan media pembelajaran berbasis *feature* video dengan pokok bahasa yaitu ekosistem hutan mangrove/ bakau yang ada di Kabupaten Trenggalek.

Pembuatan media pembelajaran berbasis *feature* video dengan pokok bahasan ekosistem hutan mangrove/ bakau ini bertujuan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti kelas, dan tentunya tujuan yang utama adalah agar siswa mengetahui ekosistem hutan mangrove/ bakau serta manfaat hutan mangrove tersebut. Penggunaan media yang memiliki sifat dua arah antara media dengan pengguna diharapkan dapat meningkatkan semangat pembelajaran siswa bersama guru, dan tentunya tidak lagi menganggap mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan.

Pengembangan produk media pembelajaran berbasis *feature* video telah menghasilkan produk pengembangan berupa video pembelajaran ekosistem hutan mangrove/ bakau berbasis *feature* video. Berikut ini merupakan paparan data produk yang telah dikembangkan sesudah revisi:

1) Tampilan Awal Video



Gambar Tampilan Awal Video
Media Pembelajaran

Sumber : Video Media pembelajaran

2). Tampilan Awal Ekosistem Hutan Mangrove/ Bakau



Gambar Tampilan Depan
Materi Media Pembelajaran
Sumber : Video Media pembelajaran

3). Jenis-Jenis Mangrove / Bakau di Indonesia



Gambar amplan Jenis-jenis
Hutan Mangrove / Bakau

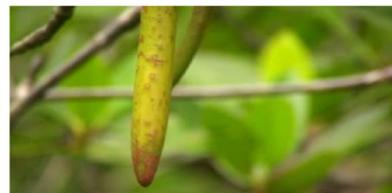
Sumber : Video Media
pembelajaran SMP N

4).



Gambar Mangrove/ Bakau *Avicennia
germinans*

Sumber : Video Media pembelajaran SMP



Gambar Mangrove/ Bakau Kurap
(*Rhizophora mucronata*) Sumber : Video
Media pembelajaran



Gambar Mangrove/ Bakau Kedabu

Sumber : Video Media pembelajaran

5) Hewan yang hidup diantara Hutan Bakau



Ikan Gelodok binatang yang Hidup
diMangrove/ Bakau Sumber : Video Media
pembelajaran

6) Tampilan Hutan Mangrove yang ada di Pantai cengkong Kabupaten Trenggalek



Gambar Tanaman Mangrove/ Bakau
Sumber : Vidio Media pembelajaran

Pembahasan

1. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Isi

Uji coba ahli isi dilakukan oleh Bapak Judi, S.Pd dan Bapak Supriyana, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran IPS Terpadu di SMPN Pagerwojo. Pengambilan data uji coba oleh ibu Bapak Judi, S.Pd dan Bapak Supriyana, S.Pd dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2017. Hasil perhitungan persentase dari ahli isi, berdasarkan indikator yang merupakan materi di dalam media pembelajaran berbasis *feature* vidio dengan mangrove/ bakau di indonesia. Dengan 30 butir soal materi yang di nilai kesesuaiannya dengan indikator dan panduan materi ekosistem hutan mangrove/ bakau di indonesia diperoleh hasil 85, 46% oleh bapak Judi, S.Pd dan 83,33% oleh bapak Supriyana, S.Pd dengan klasifikasi media pembelajaran berbasis *feature* vidio yang valid dan cukup layak untuk digunakan. Sehingga dapat dinyatakan bahawa media pembelajaran berbasis *feature* video dengan pokok bahasan ekosistem hutan mangrove/ bakau di indonesia layak untuk digunakan sebagai materi dalam modul yang digunakan dalam layanan bimbingan pribadi bagi siswa dalam materi keragaman flora di indonesia terutama ekosistem hutan mangrove/ bakau.

2. Analisis Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba dilakukan oleh Bapak Eko Sudinuryanto, S.Pd yang merupakan salah satu pengajar multimedia di SMPN Pagerwojo pada tanggal 12 Oktober 2017. Dengan 13 butir soal penilaian, berdasarkan tabel 11 diperoleh klasifikasi valid dan layak untuk digunakan dengan persentase 84,62 % dengan kriteria Sangat Baik. Kelayakan tersebut merupakan sebagai bentuk produk yang

benar-benar dinyatakan valid pada ahli media dan dapat melanjutnya ke pengguna atau siswa untuk uji coba terbatas dengan sampel 32 siswa

3. Analisis Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba dilakukan kepada Siswa kelas VII SMPN Pagerwojo pada tanggal 26 Oktober 2017. Instrumen uji coba terdiri Nilai 128 pada perhitungan di atas diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban dari siswa yang tertulis pada tabel. Sedangkan nilai 256 pada perhitungan di atas diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal semua item yang tertulis pada tabel diatas. Atas dasar penilaian tersebut, dapat disimpulkan total presentase yang diperoleh adalah 85,16%. Berdasarkan kriteria tingkat kelayakan, maka media pembelajaran melalui multimedia interaktif ini termasuk dalam kualifikasi valid dan layak digunakan sebagai media layanan bimbingan pribadi untuk siswa.

Kajian Produk Akhir

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* vidio sebagai media pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman flora dalam kaitannya dengan ekosistem hutan mangrove/ bakau. Berdasarkan uji coba perorangan yang dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri Pagerwojo, deskripsi kualitas produk media pembelajaran berbasis *feature* vidiodengan pokok bahasan ekosistem hutan mangrove/ bakau pada materi keanekaragaman flora di indonesia sebagai berikut:

Aspek Keterlaksanaan

- a. Media pembelajaran menarik perhatian siswa sangat baik.
- b. Media pembelajaran memberikan semangat dalam belajar sangat baik.
- c. Kemudahan dalam mengoperasikan media sangat baik.
- d. Materi yang disajikan mudah dipahami sangat baik.
- e. Kejelasan gambar sangat baik.
- f. Kejelasan video baik.
- g. Kejelasan ukuran huruf baik.
- h. Pemilihan komposisi warna baik.
- i. Kejelasan petunjuk belajar sangat baik.
- j. Penyampaian materi menarik sangat baik.



k. Kemenarikan gambar sangat baik

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Hendri Budiono (2018) (Hendri Budiono, 2018) tentang pengembangan media pembelajaran

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil analisis data pada penelitian pengembangan produk media pembelajaran sederhana berbasis *feature* video dalam mata pelajaran IPS dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan:

1. Produk media pembelajaran *feature* video telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran yang meliputi tahap :

- a. Tahap Analisa (*Analyze*), tujuannya mencari permasalahan apa yang terjadi pada proses pembelajaran. Pada langkah ini analisis kebutuhan dan permasalahan belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dihadapi oleh peserta didik di SMP Negeri yaitu berupa materi yang relevan, buku ajar, strategi pembelajaran motivasi belajar dan kondisi belajar. Langkah selanjutnya tahap analisis kebutuhan (*need assessment*) yang terdiri dari kegiatan analisis kompetensi, analisis karakteristik dan analisis instruksional. Tujuannya sebagai tahap awal penelitian pengembangan dengan menggali fakta-fakta permasalahan (potensi dan masalah) terhadap proses pembelajaran ekonomi (pengumpulan data dan informasi berupa studi literature) secara mendalam;
- b. Tahapan Desain draft awal berupa desain produk media yang terdiri dari 4 (empat) langkah, yakni:
 - 1) Melakukan analisis materi;
 - 2) Pengumpulan bahan yang mendukung atau berkaitan dengan materi (*feature* video);
 - 3) desain draft awal media pembelajaran berbasis *feature* video berupa konsep penyampaian dan pengorganisasian materi, uji pemahaman yang akan diberikan,

gambar, video, artikel dan contoh-contoh yang dibutuhkan.

4) penuangan materi kedalam media pembelajaran berbasis *feature* video;

c. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini peneliti menyusun dan merekayasa model pembelajaran berbasis *feature* video dengan pokok bahasan yaitu ekosistem hutan mangrove/ bakau di Indonesia. Tahap ini disesuaikan dengan tahapan sebelumnya yaitu menyesuaikan dari desain draft awal yang sudah ditentukan.

d. Tahap Implementasi

Setelah melewati tahap pengembangan produk selanjutnya adalah perencanaan yang terdiri dari perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir materi dan perumusan instrument penilaian. Langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian meliputi;

- 1) menyusun kisi-kisi instrumen;
- 2) menyusun rubrik deskripsi butir instrumen; dan
- 3) penyusunan angket validasi;

Tahapan evaluasi penilaian produk dengan alat pengukuran keberhasilan oleh tim ahli. Evaluasi dan saran dari validator dipakai sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.; Uji coba produk dengan 3 (tiga) tahapan, uji coba ahli isi, uji coba ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan. Kegiatan revisi dilakukan setelah mendapatkan angket penilaian,. Dengan demikian dasar kegiatan ini adalah penilaian, saran, komentar dan masukan dari para ahli tersebut guna memperbaiki produk yang dihasilkan, setelah rangkaian uji telah dilakukan dan mendapatkan penilaian yang layak selanjutnya media pembelajaran berbasis *feature* video dapat di implementasikan.

2. Kelayakan media pembelajaran berbasis *feature* video ditinjau berdasarkan penilaian atau validasi dari:



- a. Ahli Isi menilai dari aspek aspek isi, aspek kebahasaan, variasi penyajian dan aspek keterlaksanaan. Validasi yang dilakukan oleh ahli isi peneliti memilih 2 orang ahli. Ahli isi pertama skor presentase sebesar 82,50% dengan kategori sangat baik dan ahli yang kedua skor presentase sebesar 83,33 % dengan kategori sangat baik.
 - b. Ahli media menilai dari variasi penyajian, aspek keterlaksanaan, aspek kelengkapan media, desain media, tampilan menyeluruh, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi. Diperoleh rerata skor sebesar 84,62 % dengan kategori sangat baik.
 - c. Uji Coba Perorangan dari aspek isi, aspek kebahasaan, variasi penyajian, aspek keterlaksanaan, desain media, tampilan menyeluruh, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi. Diperoleh rerata skor sebesar 85,35 % dengan kategori sangat baik.
2. Diseminasi pemanfaatan secara luas, produk media pembelajaran ini ada beberapa yang harus direvisi untuk mendapatkan produk media yang ideal sesuai dengan prinsip penyampaian pesan dan dapat disosialisasikan kepada guru-guru melalui sekolah dan siswa SMP untuk dapat dipakai sebagai salah satu alternatif sumber belajar. Selain itu media pembelajaran ini akan sangat membantu dan efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 3. Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema pembelajaran IPS lainnya maupun pada pembelajaran ilmu lain

DAFTAR PUSTAKA

- Sumarno Alim. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearning unesa.
- Agung. S (2012), "Implementasi Model Pembelajaran IP
- Hendri Budiono, H. S. (2018). PEMBELAJARAN IPS DALAM MEMBENTUK KARAKTER GOTONG ROYONG, TOLERANSI DAN SIKAP CINTA TANAH AIR SSIWA. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(1), 63–71. Retrieved from <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/414>
- Suyanti, E. N. Y. (n.d.). Peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran tebak kata pada mata pelajaran ips kelas vii.
- Wijayanti, L. (2018). TALKING STICK TERHADAP HASIL BELAJAR IPS Abstrak. *INSPIRASI: (JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL)*, 15(2), 15–32. Retrieved from <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/inspirasi/article/view/898/405>
- S Terpadu", Surakarta: UNS Surakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta. Jakarta Asyhari,
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta

Dapat disimpulkan bahwa produk media lemcas ekonomi layak digunakan dalam pembelajaran keanekaragaman flora di indonesia terutama ekosistem hutan mangrove/ bakau.

Saran

1. Saran
 - a. Para guru mata pelajaran IPS diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
 - b. Selain untuk pembelajaran klasikal diharapkan juga digunakan dalam proses belajar mandiri bagi peserta didik.
 - c. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik, lebih kreatif dan lebih inovatif.



- Baru Algesindo Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Iskandar Wiryokusumo. 2011. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi. Aksara
- Isnawijayani. 2013. *Pengantar Penulisan Feature*. Widya Padjadjaran Katharine,
- Maryani & Syamsudin (2009),” *Pengembangan program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Kompetensi Ketrampilan Sosial*”.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran: Suatu pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.