

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 23 BANJARMASIN**

M. Fahmi¹, Karyono Ibnu Ahmad², Adrie Satrio³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1610130110007@mhs.ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni guna membuat dan menilai kelayakan film pembelajaran pada topik IPS sebagai sumber kontak manusia guna memberikan kemajuan pada hasil belajar siswa kelas tujuh di SMP Negeri 23 Banjarmasin. Penelitian dan pengembangan, yang sering disebut dengan R&D, adalah jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini (R&D). Model Alessi & Trollip berfungsi sebagai model pengembangan referensi penelitian. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa ahli media I dan II memberikan kontribusi persentase dalam pembuatan video pembelajaran interaksi sosial untuk topik IPS. Ahli media I rata-rata 4,4 dengan koefisien 89%, sedangkan ahli media II rata-rata 4,4. Persyaratan kualifikasi masuk pada kategori kriteria “sangat layak” dengan koefisien sebesar 88%. Hasil belajar siswa mendapat kemajuan dari sebelum dengan setelah menggunakan video pendidikan, dimana rata-rata nilai rata-rata siswa berkisar antara 62 hingga 88, menurut ahli mata pelajaran yang memberikan nilai dan mendapat persentase 90%, menempatkannya pada kategori “sangat layak”. Sesuai dengan temuan ini maka bisa diambil kesimpulan bahwa media video pembelajaran materi interaksi social termasuk dalam “sangat layak” diterapkan guna mengembangkan hasil belajar.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran, pembelajaran IPS, Interaksi sosial, Hasil belajar.

Abstract

This study's goal was to create and assess the viability of instructional films on social studies topics as tools for social interaction in order to enhance class VII public junior high school 23 Banjarmasin students' academic performance. Research and development, often known as R&D, is the sort of research that was undertaken in this study (R&D). The Alessi & Trollip model of development is the one utilized in this study as a reference. The results of the feasibility test demonstrate that media experts I and II contribute a proportion toward the creation of instructional videos for components promoting social involvement in social studies courses. For media expert I, the average score is 4.4 with a coefficient of 89%, and media experts II has an average score of 4.4. The qualifying requirements fall within the category of "very feasible" criteria with a coefficient of 88%. The subject matter expert gave the content a score and received a 90%, placing it in the "very decent" category. However, student learning outcomes improved both before and after using instructional videos, going from an initial average score of 62 to 88. These findings support the declaration that using video media learning social interaction material to enhance learning outcomes is "extremely viable."

Keywords: *Development, Learning Video, Social Studies Learning, Social Interaction, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan mengacu pada usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan dan kemampuan seorang anak untuk memajukan tujuan hidupnya. Keberhasilan pengembangan karakter seseorang hanya dapat ditentukan dengan memiliki tujuan pendidikan yang tepat, yang penting untuk mencapai ini. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan mengacu pada upaya yang disengaja, sistematis guna membentuk ruang kelas dan kemampuan belajar agar peserta didik dilibatkan meningkatkan kemampuannya untuk memiliki kerohanian agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, berakhlak mulia. karakter, serta kemampuan yang mereka butuhkan.

Pendidikan pada dasarnya mengacu pada kegiatan kolektif guna mengembangkan pengetahuan, baik itu informasi yang diperoleh melalui lembaga resmi ataupun informal. Sebagai individu yang dididik untuk itu, pengajar mempunyai peran dalam memberikan pengajaran di pendidikan formal (sekolah) (Ruhimat, et al., 2011). Pengajar dimaksudkan untuk membantu pertumbuhan kemampuan serta keterampilan siswa sepanjang proses pendidikan. Agar siswa dapat memahami mata pelajaran yang diberikan, seorang pendidik juga wajib menciptakan media yang sesuai.

Tujuan akhir dari mengadopsi kegiatan pembelajaran di sekolah adalah untuk menghasilkan hasil belajar. Dengan melakukan tindakan metodis yang disengaja yang mengarah pada arah yang bermanfaat, yang akhirnya dikenal sebagai proses belajar, hasil belajar dapat ditingkatkan. Hasil belajar yang diraih dengan tahap belajar yang ideal biasanya menghasilkan hasil yang ditentukan oleh kebanggaan dan kepuasan yang dapat mendorong motivasi pada siswa dan meningkatkan kepercayaan pada kemampuan mereka. Hasil belajar yang dicapai sangat berpengaruh bagi mereka, karena mereka

tertanam dalam ingatan mereka dan mencoba untuk membentuk perilaku mereka. Mereka juga dapat dimanfaatkan sebagai metode untuk mencapai mata pelajaran lain dan memiliki potensi untuk mengumpulkan informasi dan pengetahuan lainnya, khususnya dalam mengevaluasi hasil yang dicapai serta mengelola proses dan kegiatan pembelajaran, membuat perbedaan berdasarkan usia daripada hasil belajar karena itu terjadi secara alami sejalan dengan fase pertumbuhan (Eko, 2014). Temuan penilaian berfungsi sebagai umpan balik untuk menentukan seberapa baik sistem pendidikan telah diterapkan.

Pendidikan dan proses belajar mengajar di kelas tidak diragukan terkait keterkaitannya yang sangat erat. Namun demikian, masih banyak kendala yang dihadapi pengajar dan siswa selama proses pembelajaran, sehingga sulit untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai target pendidikan secara efisien, strategi alternatif yang disebut PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan) bisa diterapkan selama proses pembelajaran (Hidayat, 2012). Tujuan pengembangan pembelajaran adalah guna membantu siswa memperoleh konten seefektif mungkin dalam rangka membangun kemampuan yang diinginkan. Pengajar perlu mengubah cara mereka dalam melaksanakan pengajaran di kelas sesuai dengan standar kompetensi yang harus dipenuhi siswa. Penyesuaian yang dimaksud menyangkut paradigma pembelajaran dan materi pembelajaran yang sesuai.

Salah satu bidang pembelajaran IPS adalah interaksi sosial. Manusia secara garis besar merupakan makhluk sosial, yang mana dengan alasan ini maka kontak sosial sangat penting bagi keberadaan manusia. Pentingnya kontak dalam kegiatan belajar mengajar tidak dapat dlebih-lebihkan karena memberikan umpan balik guru tentang seberapa efektif pelajaran mereka diserap oleh siswa selain

bermanfaat bagi siswa. Kemudahan interaksi dan komunikasi antara guru dan murid sangat penting bagi kemampuan guru untuk menyampaikan kurikulum secara efektif. Pelajaran guru tidak akan cukup dicerna jika terjadi gangguan komunikasi antara mereka dan siswa. Media pembelajaran digunakan dalam hal ini untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa saat mereka menyajikan konten, memastikan bahwa konsep, nilai, dan pengetahuan diserap dengan baik oleh siswa dan selaras dengan hasil dan kriteria pembelajaran yang diinginkan.

Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengambil alat yang cocok guna membantu tahap pembelajaran dalam serta menggunakan metode pengajaran di kelas. Ketepatan jenis media yang digunakan adalah pilihan yang menarik dan kritis, dan memiliki dampak yang signifikan pada seberapa sukses dan efisien belajar siswa (Abidin, 2016). Media yang modern dan mahal mungkin tidak selalu mendorong proses pembelajaran yang baik dan tepat. Sebaliknya, jenis media yang lebih murah, lebih praktis untuk diterapkan, dan lebih mudah didapat mungkin lebih produktif dan efektif dibandingkan yang sifatnya kontemporer. Oleh karena itu, pengajar harus sangat mengenal sifat dan sifat masing-masing media yang akan dipakai secara tepat sesuai dengan apa yang diperlukan pada tahap pembelajaran.

Secara harfiah ada banyak jenis media yang telah dibuat khusus untuk pembelajaran. Heinich dan rekannya di Benny Agus Pribadi merekomendasikan untuk mengkategorikan media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran ke dalam kategori berikut: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/pameran; (3) media audio; (4) film; (5) multimedia; dan (6) media berbasis web atau internet (Perbadi, 2017). Oleh karena itu, tidak semua bahan ajar bisa diciptakan dan dimanfaatkan secara maksimal. Sebagian besar perangkat pembelajaran yang sering digunakan yakni media cetak (buku), gambar,

dan jarang menggunakan power point, seperti data yang peneliti kumpulkan dari lapangan. Hal ini karena kapasitas pencipta untuk lebih memenuhi syarat untuk media telah disesuaikan. Namun, pemilihan media harus mempertimbangkan kualitas target serta tuntutan materi.

Sesuai dengan hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti di SMP Negeri 23 Banjarmasin, banyak siswa yang tidak memenuhi Standar Ketuntasan Minimum untuk materi sosialisasi (KKM). Karena guru terus menggunakan format kuliah yang membosankan dan materi buku teks yang tampak sepihak, yang menghambat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, tidak ada hasil akhir untuk konten kontak manusia. Kurangnya pemanfaatan sumber daya pendidikan seperti proyektor, yang mungkin digunakan instruktur untuk membantu pengalaman kelas. Siswa memahami apa yang diajarkan kepada mereka di kelas, tetapi setelah proses belajar mengajar selesai, pengetahuan yang diberikan oleh instruktur seharusnya meninggalkan pesan yang kuat di benak mereka karena metode yang digunakan untuk membuat konten hanya bertahan sebentar. Selain itu, waktu respon siswa yang buruk karena mereka kadang-kadang mengantuk dan lelah selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang melibatkan guru IPS kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin menunjukkan bahwa buku dan gambar cetak merupakan bahan ajar yang paling sering digunakan. Tidak ada pencipta media pembelajaran yang dipekerjakan oleh sekolah, dan buku teks adalah satu-satunya sumber media pembelajaran yang ada. Penerapan media disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diliput. Media yang dapat memberikan rangkuman bentuk interaksional, jenis interaksi, dan elemen koneksi diperlukan untuk pembelajaran interaksi sosial. Namun, ini membutuhkan banyak waktu, dan pelajar tertarik terutama pada grafik yang disediakan

melalui foto cetak atau ponsel yang disajikan dari meja ke meja.

Proses pembelajaran akan dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Pada penelitian film pembelajaran konten IPA dan modifikasi bentuk benda yang dilakukan di kelas IV SDN Merjosari 5 Malang, memperoleh informasi yang bisa dipercaya atau dapat diterima untuk digunakan agar berhasil meningkatkan pemahaman siswa terkait suatu subjek (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018). Konten untuk sektor ekonomi yang memanfaatkan kapasitas alam ditemukan layak dan bermanfaat untuk mengembangkan dorongan serta hasil belajar siswa kelas empat di SD Gugus Ayahejo, menurut studi tentang pertumbuhan video pembelajaran yang dilakukan dalam IPS (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018).

Peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran berjenis video bagi siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Banjarmasin berdasarkan beberapa temuan penelitian tersebut di atas tentang peningkatan keberhasilan siswa melalui video belajar. Media diharapkan dapat menjadi solusi supaya siswa mampu lebih memahami substansi materi pelajaran serta mengikuti proses pembelajaran secara efektif. Melalui hal tersebut peneliti terdorong dalam melakukan penelitian yang dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin”**.

Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam kategori Research and Development atau disebut juga (R&D). Penelitian pengembangan biasanya dilihat sebagai prosedur atau serangkaian tindakan guna membuat item baru atau meningkatkan yang sudah ada (Hermawan, 2019). Model pertumbuhan berfungsi sebagai kerangka kerja untuk membuat item yang

akan melalui beberapa putaran uji kelayakan sebelum dibuat. Proses penciptaan dan pengesahan barang-barang pendidikan di bidang pendidikan dikenal dengan penelitian pengembangan. Perkembangan yang diteliti pada penelitian ini yakni penggunaan video instruksional pada kontak sosial.

Pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model Alessi & Trollip (2001). Model Alessi & Trollip merupakan suatu model pengembangan yang memuat beberapa langkah mulai dari perencanaan (planning), desain (design), hingga pengembangan (development).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. tahap bahasan nantinya dipisah pada dua segmen yakni pertama tentang Pengembangan media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin, kedua tentang kelayakan Media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin dan ketiga menganalisis peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin.

Pengembangan media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin

Dalam melaksanakan pengembangan media video pembelajaran peneliti memakai Model pengembangan Alessi & Trollip yang merupakan model pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap mulai dari perencanaan (planning), desain (design), hingga pengembangan (development). Dengan model pengembangan tersebut, peneliti bisa memberikan hasil akhir dalam bentuk perangkat video belajar untuk mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial untuk kelas VII SMP.

Tahap pertama adalah Perencanaan (Planning) yang merupakan kontruksi awal peneliti dalam merancang pengembangan media video pembelajaran. Dalam taha ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu Mendefinisikan ruang lingkup (define the scoop) dengan menyusun materi yang dimuat dalam video pembelajaran tentang interaksi sosial berdasarkan silabus dan RPP guru. Kedua, Mengidentifikasi karakteristik siswa (identify learner characteristic) Yang mana didapatkan bahwa usia siswa kelas VII di SMPN 23 Banjarmasin adalah sekitar 13 – 14 tahun yaitu pada kategori remaja. Dengan begitu, naskah Bahasa yang dibuat telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ketiga, Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber (determine & collect) melalui buku pegangan siswa dan guru yang digunakan di sekolah. Buku yang digunakan merupakan buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII yang dikeluarkan melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Tak hanya itu, referensi juga didapatkan dari sumber-sumber lain yang mendukung yaitu internet, maupun video pembelajaran terkait. Terakhir, Melakukan brainstorming (conduct initial brainstorming) dengan berdiskusi Bersama guru dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran materi interaksi sosial.

Tahap kedua adalah desain (design) yang merupakan tahap rancangan terhadap produk media video pembelajaran. Tahapan desain meliputi yang pertama mengembangkan ide konten pembelajaran (develop initial content ideas) berdasarkan silabus dan rpp materi interaksi sosial sebagai pertimbangan dari penyusunan konten materi video pembelajaran. Kedua, mendeskripsikan program pendahuluan (do a preliminary program description) yang berisi tentang judul video, materi yang ada di dalamnya, dasar pengembangan, indikator pencapaian, dan informasi lainnya mengenai video pembelajaran. Terakhir adalah penyusunan storyboard dan naskah penyusunan storyboard

bertujuan yaitu (1) menetapkan jenis visual sebagai pendukung isi materi, dan membuat sketsa langkah pelaksanaan, (2) menyusun kesesuaian audio, grafik yang cocok dengan teks, (3) pemilihan sound effect (suara latar belakang musik, dan narasi), (4) penyusunan isi materi agar saling berkesinambungan dengan materi selanjutnya. Berdasarkan hasil rekapitulasi data uji naskah bahasa, bahasa yang digunakan pada video pembelajaran ips materi interaksi sosial layak untuk dikembangkan dalam sebuah produk. Hal ini dibuktikan dengan nilai rerata total yakni 4 termasuk dalam kategori layak. Sementara itu presentasi hasil uji naskah bahasa adalah 80% atau tergolong pada kategori layak. Yang akhirnya bisa ditarik kesimpulan bahwa naskah bahasa telah teruji dan dapat dikembangkan pada media video pembelajaran ips materi interaksi sosial.

Tahap ketiga adalah pengembangan (development). Kegiatan pada tahap ini meliputi yang pertama yaitu mengembangkan video pembelajaran dengan beberapa komponen yang terdapat di dalamnya seperti: 1) animasi video, 2) transisi scene, 3) musik latar, dan 4) efek video baik teks maupun gambar. Kedua, membuat pengujian produk video pembelajaran yang sudah disiapkan yang didasarkan pada pengujian hasil alpha testing. Alpha testing uji yang dilakukan melalui expert judgement ahli materi ataupun ahli media dan melakukan revisi akhir dari produk video pembelajaran berdasarkan hasil alpha testing yang merupakan kegiatan uji kelayakan pengguna, serta melakukan beta testing yang dilakukan terhadap siswa. Dengan tahap-tahap tersebut peneliti telah dapat melakukan pengembangan terhadap media video pembelajaran materi interaksi sosial. Hal ini merupakan produk akhir hasil pengembangan.

Kelayakan Media Video Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin

Uji Kelayakan dilaksanakan melalui 2 orang pakar media serta satu ahli materi. Dalam hal ini, ahli media adalah salah dosen-dosen ahli media pembelajaran yang ditunjuk oleh ketua program studi teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan merupakan seorang guru pengajar mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 23 Banjarmasin. Uji Kelayakan didapat dari hasil angket validasi media maupun materi yang telah diisi oleh kedua ahli tersebut. Berikut kriteria kelayakan produk media video pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut.

Table 1. Kriteria Kelayakan Produk

Persentase (%)	Kriteria
85-100	Sangat Layak
70-85	Layak
55-70	Cukup
40-55	Kurang
25-40	Sangat Kurang

Hasil uji kelayakan media video pembelajaran materi interaksi sosial ini menunjukkan bahwa media yang ditingkatkan sangat layak sebagai alat pada tahap belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan yang menyatakan ketiga ahli memberikan nilai yang sangat layak terhadap media pembelajaran tersebut. Ahli media I memberikan nilai 4,4 dan koefisien 89% tanpa adanya revisi, kemudian kriteria "sangat layak" meliputi persyaratan ahli media I. Persyaratan ahli media II ditambahkan pada kriteria "Sangat layak" meskipun ahli media II memberikan nilai 4,4 dan koefisien 88% dengan perubahan sederhana. Persyaratan kualifikasi untuk spesialis media juga merupakan bagian dari standar "Sangat layak" ketika mereka memberikan skor 4,4 dan koefisien 90% tanpa adanya perubahan. Menurut penilaian para

ahli, pengembangan media video pembelajaran media sosial untuk konten keterlibatan sosial dapat dipakai dengan sangat baik. Berikut tabel hasil penilaian validasi ahli media dan materi.

Table 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Persentase (%)	Kriteria
Validasi Media	89	Sangat Layak
Validasi Materi	90	Sangat Layak

Hasil dari pengisian angket validasi ketiga ahli menjadi bahan revisi dari media video pembelajaran mata pelajaran IPS guna mengembangkan hasil belajar pada kelas VII SMPN 23 Banjarmasin. Pengembangan media melalui tahap revisi yang mengacu pada arahan serta saran oleh beberapa pakar sehingga menjadi produk atau hasil akhir media video pembelajaran mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial. Produk atau hasil akhir dari video pembelajaran mata pelajaran IPS selanjutnya diterapkan oleh guru pengajar IPS di kelas VII SMPN 23 Banjarmasin untuk dimanfaatkan pada tahap belajar di sekolah.

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi intraksi sosial kelas VII SMP Negeri 23 Banjarmasin setelah menggunakan video pembelajaran

Perkembangan hasil belajar diterapkan dengan memakai pre-test dan post-test yang disajikan terhadap pelajar. Peneliti menggunakan uji N-gain untuk melihat peningkatan hasil belajar, berikut rumus yang digunakan untuk mencari N-gain.

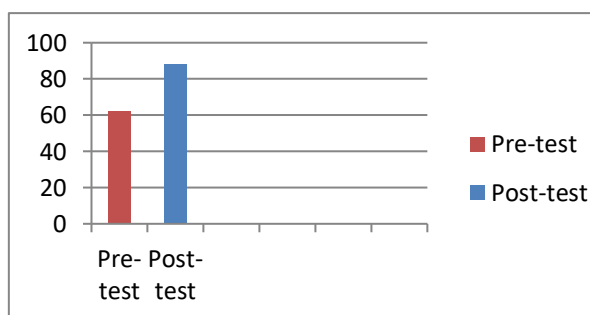
$$N\text{-Gain (G)} = \frac{\text{skor posstes} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Nilai gain tersebut diinterpretasikan pada tabel berikut

Table 3. Interpretasi Nilai Gain

Nilai G	Interpretation
$-1.00 < g < 0.00$	Buruk
$G = 0$	Sangat Buruk
$0.00 < g < 0.30$	Cukup
$0.30 < g < 0.70$	Sedang
$0.70 < g < 1.00$	Tinggi

Peneliti menyediakan soal dengan total 10 butir soal tentang materi interaksi sosial yang dijadikan sebagai bahan tes untuk dijadikan acuan terhadap nilai KKM (70). Pre test dilakukan sebelum video pembelajaran ditampilkan, sedangkan post test diberikan setelah siswa menonton video pembelajaran. Siswa yang digunakan sebagai bahan uji coba yaitu siswa kelas VIIIE SMP Negeri 23 Banjarmasin dengan total 28 siswa. Test dilakukan secara online melalui google form. Berdasarkan hasil test yang diberikan ditemukan muncul perkembangan hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui nilai rerata yang didapatkan siswa. Pada pre test ditemukan bahwa hasil test menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh pelajar adalah 62. Setelah menyimak video pembelajaran tentang interaksi sosial nilai rata-rata siswa menjadi 88 dan hasil gain 0,68 dinyatakan pada kategori sedang, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Rata-rata Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Siswa

Melalui data ini bisa ditarik kesimpulan bahwa ada perkembangan hasil belajar siswa melalui video pembelajaran interaksi sosial.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang bisa dibuat melalui data hasil kajian serta bahasan terkait pengembangan media video pembelajaran interaksi sosial di mata pelajaran IPS yakni:

Pengembangan media video pembelajaran peneliti menggunakan Model pengembangan Alessi & Trollip yang merupakan model pengembangan yang terdiri dari beberapa tahap mulai dari perencanaan (planning), desain (design), hingga pengembangan (development). Dengan model pengembangan tersebut, peneliti bisa memberikan hasil akhir dalam bentuk perangkat video belajar untuk mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial untuk kelas VII SMP.

Hasil uji kelayakan media video pembelajaran materi interaksi sosial ini menunjukkan bahwa media yang ditingkatkan sangat layak dalam dipakai guna menunjang tahap belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kelayakan yang menyatakan ketiga ahli memberikan nilai yang sangat layak terhadap media pembelajaran tersebut. Ahli media I memberikan nilai 4.4 dan koefisien 89% tanpa adanya revisi, maka kriteria kelayakan melalui ahli media I tergolong dalam kelompok "Sangat layak". Sementara itu ahli media II menunjukkan nilai 4.4 serta koefisien 88% dengan sedikit revisi, maka kriteria kelayakan dari ahli media II tergolong pada kelompok "Sangat layak". Begitu pula oleh ahli materi yang memberikan nilai 4.4 dan koefisien 90% tanpa adanya revisi, maka kriteria kelayakan dari ahli materi tergolong pada kelompok "Sangat layak". Bisa diambil kesimpulan bahwa pengembangan media video pembelajaran mata pelajaran IPS materi interaksi sosial bisa secara tepat diterapkan berdasar pada pandangan beberapa pakar.

Berdasarkan hasil test yang diberikan ditemukan adanya perkembangan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui skor rata-rata nilai yang didapatkan siswa. Pada pre test ditemukan bahwa hasil test menunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh pelajar yakni 62. Setelah menyimak video pembelajaran tentang interaksi sosial nilai rata-rata siswa menjadi 88 dan hasil gain 0,68 tergolong pada kelompok sedang. Melalui data ini bisa dibuat kesimpulan bahwa ada perkembangan hasil belajar siswa melalui video pembelajaran interaksi sosial.

Saran

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan tidak monoton. Keterbatasan alat praktik bukan penghalang untuk memberikan pemahaman kepada siswa. sehingga pemanfaatan media video pembelajaran sistem ekskresi manusia pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMPN 23 Banjarmasin.

2. Bagi siswa

Siswa sebaiknya dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk menunjang prestasi pembelajaran mereka. Video pembelajaran sangat banyak saat ini ditemukan, sehingga diharapkan siswa dapat memanfaatkan hal tersebut dengan sebaik mungkin.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sumber dalam melakukan penelitian yang serupa. Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindaklanjuti untuk pengujian efektivitas penggunaan media video pembelajaran di tingkat sekolah yang berbeda dan dapat terus mengembangkan media pembelajaran media video pembelajaran berdasarkan keterbatasan yang telah dijelaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran, Vol.1 No.1.
- Anggito Albi, Johan Setiawan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV. Jejak.
- Astawa Ida B. M. (2014). Pengantar Ilmu Sosial. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Barbara B. Seels, Rita C. Richey. (1994). Teknologi Pembelajaran. Jakarta: UNJ.
- Benny A. Pribadi. (2017). Media dan Tekonologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Chandra D.K, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang, Vol 4. No.2.
- Eko Putro W. (2014). Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Firmansyah Herlan, Dani Ramdani. (2009). Ilmu Pengetahuan Sosial, Jakarta: CV.Djatnika.
- Hamid M. A, dkk. (2020). Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis.
- Helaluddin, Hengki Wijaya. (2019). Analisis Data Kualitatif, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Hermawan I. (2019). Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat A. (2012). Konsep Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAIKEM)”, Vol. IV. No.1.
- Jahja Y. (2011). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.

- Jihad A, Abdul Haris. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Latifah Fitrotul. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP*, Vol.1 No.2.
- Maulida S. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Vol.1 No.1.
- Miarso Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Priatna Aji Mahyuda. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Muatan IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Vol.1 No.2.
- Ruhimat T, dkk. (2011). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sawa B. B. (2014). *Prinsip Dasar Video Production*.
<https://www.dumetschool.com/blog/prinsip-dasar-video-production>.
- Setiawan I, dkk. (2016). *Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII*. Jakarta.
- Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip. (2011). *Multimedia for Learning, methods and development*, Allyn and Bacon.
- Suryansyah T. dan Suwarjo. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*, Vol. 4 No. 2.
- Thalib S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.