

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media

Pengembangan dan penelitian dilakukan di kelas VII A dan VII B di MTs Aswaja tunggangri. Penelitian tersebut menghasilkan produk media pembelajaran berbasis film pendek menggunakan aplikasi Kinemaste Pro. Produk dikemas dalam bentuk file untuk sekolah dan link youtube untuk semua peserta didik yang bisa digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas baik menggunakan Handphone ataupun Komputer. Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pengumpulan Data

Proses awal dari pengembangan produk media pembelajaran adalah penelitian dan pengumpulan data, hal ini digunakan untuk menentukan materi dan analisis kebutuhan dalam pengembangan semacam dasaran guna menyusun produk yang akan dikembangkan. Tempat/lokasi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung, saya memilih lokasi sekolah ini karena MTs Aswaja Tunggangri adalah tempat saya Magang I dan Magang II.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pertemuan terlebih dahulu dengan guru mata pelajaran IPS yakni bu Sopiya Puji Lestari, S.Pd.I guna menentukan kelas mana yang akan digunakan sebagai tempat untuk penelitian. Sesudah melakukan konsultasi dengan Bu Sopiya Puji Lestari, S.Pd.I didapatkan bahwa populasi dalam penelitian yaitu kelas VII dan sampel ditentukan secara acak yaitu kelas VII A dengan jumlah

20 siswa dan kelas VII B dengan jumlah 21 siswa untuk melakukan uji coba skala besar maupun skala kecil sampel dipilih secara acak dari kelas VII dengan jumlah 5-6 siswa. pemilihan secara acak dimaksudkan guna pengembangan media bisa maksimal pada setiap pembelajaran.

Setelah subyek penelitian sudah ditentukan dengan jelas maka langkah berikutnya adalah penentuan materi yang akan digunakan pada pengembangan produk. Dari informasi yang sudah saya dapatkan dari Ibu Sopiya Puji Lestari, S.Pd.I bahwa kurikulum yang digunakan di MTs Aswaja Tunggangri adalah kurikulum 13 (K-13) revisi 2017.

Beberapa pesan maupun informasi yang didapat peneliti dari guru mata pelajaran IPS yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung, penggunaan media pembelajaran belum pernah digunakan, dengan begitu antusias maupun semangat dalam belajar itu masih kurang pada siswa juga sumber belajar yang masih kurang. Siswa masih menggunakan LKS sebagai sumber belajar sehingga materi yang diserap hanya berfokus pada buku LKS. Faktor yang lain yaitu, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi kurang semangat dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan LCD ataupun Proyektor yang ada belum digunakan secara maksimal. Berdasarkan temuan diatas peneliti berusaha berinovasi yaitu dengan memanfaatkan LCD dan Proyektor yang tersedia di MTs sebagai media pendukung dari film pendek.

2. Perencanaan

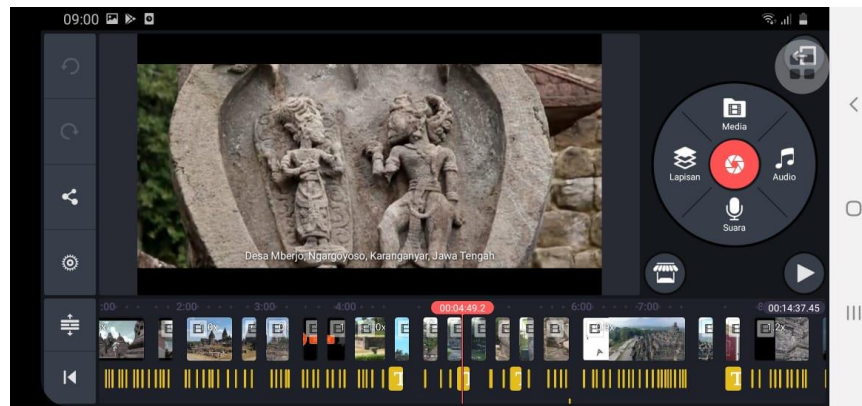
Sesudah peneliti menganalisis kebutuhan di MTs Aswaja Tunggangri yaitu perencanaan. tahap perencanaan merupakan tahap yang akan dilaksanakan langsung oleh peneliti sebelum menghasilkan suatu produk yang nantinya akan dikembangkan. Adapun beberapa hal yang akan

dilakukan oleh peneliti yaitu membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), mengumpulkan buku dan sumber-sumber yang relevan dan masih berkaitan dengan materi yang nanti akan dikembangkan bersama produk, memilih gambar maupun video yang sesuai, penyusunan instrumen penelitian berupa angket validasi ahli materi, validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa, dan observasi aktivitas siswa.

Dalam membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti konsultasi dengan guru mata pelajaran IPS agar nantinya bisa sesuai dalam pembelajaran yang digunakan dengan maksimal. Rancangan pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan peneliti nantinya akan disajikan pada bagian akhir yaitu Lampiran.

Untuk daftar rujukan berupa buku maupun sumber yang lain yang akan digunakan dalam membuat isi materi disajikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Hal tersebut karena isi materi yang akan digunakan sesuai dengan kompetensi yang akan dipelajari siswa. Dalam penggunaan materi dan juga sumber lainnya dilakukan guna memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

Selanjutnya memilih desain dalam video. Pemilihan video maupun gambar berdasar pada youtube maupun google yang nantinya akan diedit menggunakan aplikasi KineMaster Pro. Peneliti memanfaatkan perangkat berupa KineMaster Pro dengan beberapa pertimbangan salah satunya yaitu perangkat tersebut mudah dijalankan, memiliki format yang cukup bagus. Dengan begitu pengguna bisa memilih desain yang cocok untuk digunakan sesuai karakteristik pemilihan produk media pembelajaran.



Gambar 4.1

Desain Media Pembelajaran

Ada 4 instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu : 1) angket validasi ahli media 2) angket validasi ahli materi 3) angket respon guru 4) angket respon siswa. Jika 4 instrumen masih ada perbaikan harus direvisi terlebih dahulu sehingga instrument-instrument layak digunakan dalam penelitian.

3. Pengembangan Draft Produk

Sesudah tahapan perencanaan selesai, maka proses selanjutnya adalah pengembangan draft produk. Pada pengembangan draft produk ini meliputi kegiatan yang bersifat perencanaan tahap awal produk media pembelajaran sebelum divalidasi oleh para ahli. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Isi kurikulum

Bagian materi yang disajikan pada media pembelajaran adalah materi peninggalan pada masa Hindu-Budha di Indonesia. Agar isi dari materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang akan dicapai oleh peserta didik. Berikut Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	3.4.1 Mengetahui peninggalan Hindu di Indonesia 3.4.2 Memahami peninggalan Budha di Indonesia
4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.	4.4.1 Menguraikan hasil materi peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia

b. Pembuatan desain media

1) *Storyboard*

Storyboard merupakan tahap awal untuk membuat media pembelajaran berupa film pendek. *Storyboard* pada penelitian ini berupa rancangan materi, video dan gambar yang akan dikembangkan dalam media film pendek. Untuk materinya sudah jelas yaitu peninggalan Hindu-Budha di Indonesia yang nantinya di dalam produk juga akan dikembangkan dengan menyajikan peninggalan sejarah lokal di Tulungagung. Peneliti mengambil 2, yaitu candi Sanggrahan dan candi Mirigambar yang masing-masing mewakili Hindu dan Budha.

2) Proses Pengembangan Film Pendek

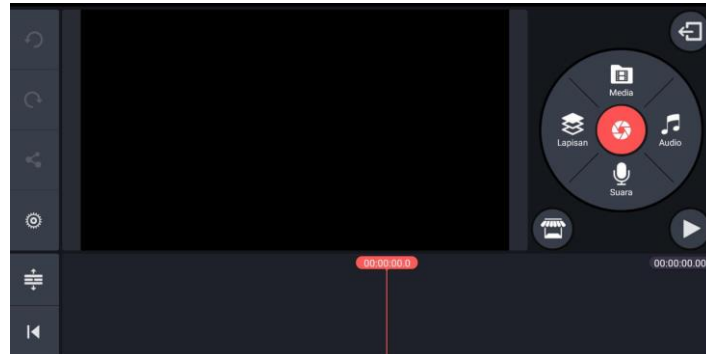
Media yang dikembangkan peneliti ini dikemas dengan menggunakan aplikasi Kinemaster Pro untuk menghasilkan media film pendek yang menarik. Media film pendek berbasis audio-visual berdurasi kurang lebih 15 menit, dilengkapi narasi yang disesuaikan

dengan topik produk dan didukung dengan cerita yang pendek pula. Pengembangan media ini disusun berdasarkan video yang diambil dari youtube dan gambar yang diambil dari google dengan memperhatikan urutan sesuai dengan storyboard yang telah dirancang.

3) Tahap Pembuatan Media Pembelajaran

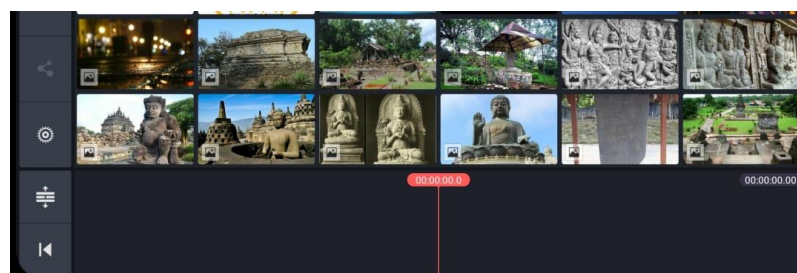
Tahap pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar, video, musik, narasi menjadi media pembelajaran film pendek. Langkah-langkah dalam proses pembuatan media pembelajaran berupa film pendek adalah sebagai berikut.

Untuk pembuatan opening tetap menggunakan Kinemaster Pro, seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.2 Tampilan awal aplikasi KineMaster Pro

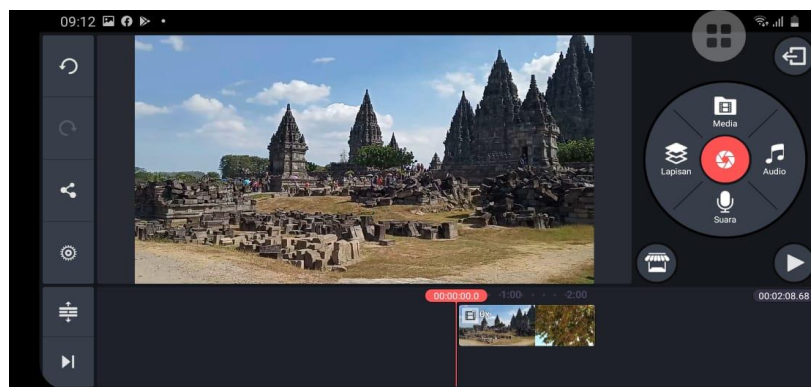
jika opening sudah dibuat selanjutnya yaitu klik menu media dan akan muncul kotak galeri. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.3 Tampilan gambar/video yang akan di import pada aplikasi

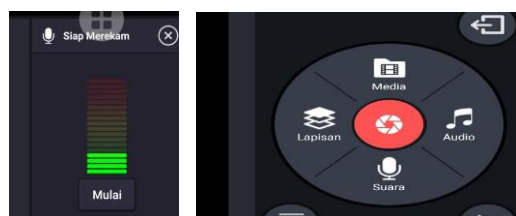
Setelah muncul maka pilih file/gambar yang akan dimasukkan dalam video. Kemudian setelah file yang diinginkan telah dimasukkan maka akan muncul pada kotak bagian bawah. Selanjutnya durasi file disesuaikan.

Setelah gambar/video dipindahkan ke kotak bawah maka akan muncul seperti gambar dibawah ini. Selanjutnya tinggal atur durasi dan efek warna pada gambar/video. Setelah pengaturan selesai disunting maka gambar/video siap di simpan dan dilanjut pengambilan gambar/video lagi.



Gambar 4.4 Tampilan gambar/video yang sudah di import

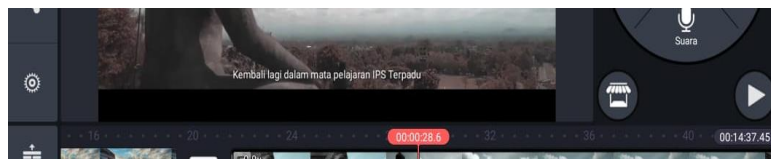
Setelah gambar/video telah ditata sesuai dengan durasi dan warna efek selanjutnya yaitu tambahkan backsound dan narasi mengenai peninggalan Hindu-Budha berupa suara sesuai gambar/video.



Gambar 4.5 Tampilan menu suara dan audio

Setelah narasi dan backsound jadi, selanjutnya yaitu tambahkan teks pada gambar/video. Dengan cara klik lapisan,

kemudian pilih menu teks, jika sudah mengetik pilih ok, atur sesuai ukuran dan akan muncul gambar seperti dibawah ini.



Gambar 4.6 Tampilan teks yang sudah jadi

Jika gambar/video, efek, narasi, backsound dan teks sudah jadi tahapan selanjutnya yaitu meneliti kembali video dan jika sudah, tinggal ekspor video



Gambar 4.7 Tampilan video yang sudah jadi

Kemudian pilih format video yang akan disimpan, kemudian pilih menu ekspor dan tunggu hasilnya. Video yang sudah tersimpan siap digunakan sebagai media pembelajaran IPS untuk tingkat sekolah menengah pertama/ sederajat.

4) Publishing

Publishing adalah tahap terakhir dalam pembuatan produk. Ketika semuanya sudah selesai, peneliti mem-publish atau istilah lainnya ekspor. Proses ini sangat diperlukan agar produk pembelajaran yang dibuat bisa di pindah-pindahkan dengan mudah.

B. Penyajian Data Penelitian

1. Hasil Uji Validitas Media Film Pendek dan Soal

a. Uji Validitas Media

Validasi media pembelajaran oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui ahli media mengenai kelayakan produk sebagai media pembelajaran serta sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyertakan angket validasi kepada ahli media. dosen IPS yaitu Hany Nur Pratiwi M.Pd. lembar validasi terdiri dari 15 pertanyaan yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu A) Kelayakan Bahasa, B) Penyajian C) Aspek Kelayakan D) Aspek Tampilan Keseluruhan. Dibawah ini adalah penyajian hasil uji validasi

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Penilaian
A. Aspek kelayakan Bahasa		
1	Bahasa yang digunakan sudah jelas dengan tingkat berfikir siswa MTs kelas VII	4
2	Bahasa yang digunakan mudah difahami	4
3	Menggunakan bahasa yang santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4
B. Aspek Penyajian		
1	Kejelasan alur cerita dalam film pendek	5
2	Penyajian film pendek mendukung peserta didik untuk mengikuti pembelajaran	5
3	Penyajian film pendek sangat menarik	5
C. Aspek Kelayakan Film Pendek		
1	Kemudahan penggunaan film pendek dalam pembelajaran	4
2	Materi bisa dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui film pendek	5
3	Film pendek membuat pembelajaran tidak membosankan	5
4	Film pendek dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah	5
5	Film pendek mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang sejarah	3
6	Film pendek mampu memperluas wawasan peserta didik dalam bidang sejarah	4
D. Aspek Tampilan		
1	Desain film pendek menarik	4

2	Desain film pendek memberikan kesan menarik bagi siswa	5
3	Video mudah difahami	5

Berdasarkan tabel diatas disimpulkan dengan ringkas mengenai presentase dari validator, adapun ringkasan tersebut tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Ahli media

	Aspek				Skor Rata-Rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	12	15	26	14	16,75	89,33%	Valid

Pada tabel diatas berisi validasi dari ahli media untuk semua aspek yang dikembangkan terhadap produk pembelajaran IPS. Hasil dari tabel tersebut menunjukkan untuk validasi ahli media memberikan skor rata-rata 16,75 yang menyatakan presentase kevalidan sebanyak 94,66% dan termasuk kategori valid

Data di diatas bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran layak untuk dipergunakan dengan sedikit revisi. Adapun saran dari validator yaitu menambahkan narasi dan video singkat di bagian akhir mengenai peninggalan Hindu yang ada di Pulau Bali.

b. Uji Validitas Materi / Guru IPS

Validasi materi ini mempunyai tujuan untuk mendapatkan hasil kelayakan produk sebagai bahan media pembelajaran. Seperti halnya validasi media, validasi materi juga dilakukan dengan menggunakan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan sngket validasi kepada ahli materi sekaligus guru IPS di MTs Aswaja yaitu Sopiya Puji Lestari, S.Pd.I. angket validasi terdiri dari 15 pertanyaan yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu A) Kelayakan Bahasa, B) Penyajian C) Aspek

Kelayakan D) Aspek Tampilan Keseluruhan. Hasil validasi ahli media secara lengkap disajikan pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi/Guru IPS

No.	Indikator	Penilaian
A. Aspek kelayakan Bahasa		
1	Kesesuaian isi film dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	5
2	Pengembangan dan pemilihan ide dalam film pendek dapat membantu siswa dalam memahami materi	5
3	Gambar atau video sesuai dengan materi	4
4	Mendorong rasa ingin tahu	5
B. Aspek Penyajian		
1	Penulisan teks sesuai dengan materi	4
2	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5
3	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	5
4	Ketepatan teks dialog dengan gambar atau video	5
C. Aspek Kelayakan Film Pendek		
1	Kemudahan penggunaan film pendek dalam pembelajaran	5
2	Materi bisa dipahami secara mandiri oleh peserta didik melalui film pendek	5
3	Film pendek membuat pembelajaran tidak membosankan	5
4	Film pendek dapat mendukung peserta didik untuk mempelajari materi dengan mudah	5
5	Film pendek mampu memperluas wawasan peserta didik	3
D. Aspek Tampilan		
1	Tulisan mudah dibaca	4
2	Adanya kesesuaian gambar/video, alur cerita dan materi yang dibahas	4

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan dengan ringkas mengenai presentase dari validator, adapun ringkasan tersebut tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Ahli materi

	Aspek				Skor Rata-Rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
Validator	19	19	23	8	17,25	92%	Valid

Pada tabel berisi validasi dari ahli media pada tiap-tiap aspek yang dikembangkan pada produk media pembelajaran IPS. Hasil pada tabel tersebut menunjukkan untuk validasi ahli media memberikan skor rata-rata 17,75 yang menunjukkan presentase kevalidan sebanyak 94,66% dan termasuk kategori valid

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan tanpa revisi.

c. Uji Validasi Soal

Tabel 4.6 Uji Validasi Soal Oleh Ahli Materi

No	Kriteria	validator
1	Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian	4
2	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5
3	Kejelasan maksud dari soal	4
4	Kemungkinan soal dapat terselesaikan	4
5	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia	3
6	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	3
7	Rumusan kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenal siswa	4
Total		27
Presentase		77%

Pada tabel 4.6 menunjukkan bahwa validator menyatakan soal valid dengan presentase sebesar 77%. Adapun komentar dan saran dari

validator terhadap soal adalah Bahasa yang ada di dalam soal perlu diperbaiki agar menjadi lebih sederhana dan siswa lebih mudah memahami soal yang ditanyakan.

2. Revisi Produk

Dari hasil analisis data, media ini masih memerlukan beberapa revisi. Revisi dilakukan dengan menilai beberapa poin-poin pernyataan pada angket validasi dengan nilai rendah dari validator. Selain itu dalam revisi ini juga mempertimbangkan saran dan komentar dari validator yang telah memvalidasi keseluruhan media pembelajaran disajikan dalam lampiran. revisi media yang dilakukan yaitu Penambahan video akhir mengenai pura di Bali.

3. Uji Lapangan Skala Kecil

Setelah tahapan revisi produk dilakukan dan media pembelajaran telah dinyatakan layak digunakan dengan kriteria-kriteria kevalidan, langkah berikutnya adalah uji coba lapangan dengan skala kecil. Uji coba lapangan skala kecil ini dilakukan pada 6 peserta didik kelas VII MTs Aswaja Tunggangri pada tanggal 3 Juni 2021. Peserta didik diberi angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Tabel dibawah ini menyajikan analisis kevalidan dari angket respon peserta didik saat uji coba lapangan skala kecil. Dalam tabel disajikan frekuensi pilihan jawaban peserta didik dari masing-masing kriteria, skor total dan presentase skor. Baris rata-rata pada akhir tabel menunjukkan presentase respon peserta didik untuk semua kriteria.

Tabel 4.7 Analisis Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Kelas A		Kelas B	
		Total	Presentase	Total	Presentase
1	Saya menyukai video ini	23	76,7%	22	73,3%
2	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan situs peninggalan sejarah	22	73,3%	23	73,3%
3	Mengikuti pembelajaran menggunakan video merupakan pengalaman baru untuk saya	22	76,7%	19	63,3%
4	Penggunaan media video pembelajaran membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	23	73,3%	28	93,3%
5	sejarah lokal perlu diangkat dlm materi pembelajaran yang dikemas seperti dlm vidio ini	19	63,3%	28	93,3%
6	Vidio sejarah tentang candi peningglan hindu-budha sangat jelas	19	63,3%	24	80%
7	Pembelajaran menggunakan video sangat menarik dan menyenangkan	23	76,7%	27	90%
8	Pembelajaran yang seperti ini yang saya inginkan	23	83,3%	29	96,7%
9	Saya kurang puas dalam memahami isi dari video ini	25	83,3%	24	80%
10	Video pembelajaran ini terlalu sulit bagi saya	24	80%	24	80%
11	Saya sangat puas dengan video pembelajaran ini	24	80%	24	80%
12	Isi pembelajaran ini sesuai dengan harapan dan tujuan saya sebagai siswa	24	80%	25	83,3%
13	Manfaat dari pembelajaran video sangat jelas bagi saya	29	96,7%	23	76,7%
14	Saya tidak suka pembelajaran dengan media video	27	90%	23	76,7%
15	Kegiatan pembelajaran dengan media video ini membuat saya jenuh dan mengantuk	24	80%	19	63,3%
16	Pembelajaran sejarah dengan media video sangat menarik bagi saya	28	93,3%	19	63,3%

17	Saya lebih menyukai metode ceramah dalam pembelajaran sejarah	28	93,3%	23	76,7%
18	Narasi / suara jelas dan menarik	19	63,3%	22	73,3%
19	Dengan ditampilkannya video ini saya menjadi lebih tahu peninggalan Hindu-Budha di Indonesia	23	73,3%	22	73,3%
20	Dengan ditampilkannya video ini saya menjadi lebih tahu peninggalan Hindu-Budha yang ada di Tulungagung	22	76,7%	24	80%
Total		78,83%		78,49%	

Berdasarkan tabel diatas respon peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis film pendek telah memenuhi kriteria positif dengan rata-rata 78,83% dan 78,49%, maka dapat dikatakan produk media pembelajaran IPS berbasis film pendek yang digunakan memenuhi kriteria baik. Selanjutnya di bawah ini adalah hasil pemberian soal latihan terhadap siswa setelah melihat media pembelajaran pembuatan soal sendiri bersumber dari media film pendek dari peneliti.

Tabel 4.8 Hasil latihan Soal Siswa

No	Kelas A	Skor	Kelas B	Skor
1	ISM	85	AK	70
2	CBI	70	CVA	70
3	YDN	65	FFP	85
4	EAD	55	KDS	65
5	RTS	85	KHD	85
6	AAS	70	MA	70
Total		430		445

Dari hasil pada tabel diatas ada 12 responden siswa dari kelas A dan B semuanya menjawab pertanyaan melalui google form untuk kelas A, 2 siswa memperoleh skor 85 , skor 70 sebanyak 2 siswa, skor 65 sebanyak 1

siswa dan skor 55 sebanyak 1 siswa, dari total skor memperoleh nilai rata-rata 71,67. Untuk kelas B, 2 siswa memperoleh skor 85, skor 70 sebanyak 3 siswa, skor 65 sebanyak 1 siswa. sementara. Sebagai bahan revisi yaitu saran dari siswa berupa pengurangan volume backsound dan penambahan volume narasi. Untuk instrumen soalnya ada di lampiran.

4. Revisi Skala Kecil

setelah uji coba skala kecil yang telah dilakukan oleh peneliti, yang dilakukan selanjutnya oleh peneliti adalah menganalisis hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Hasil dari analisis media pembelajaran, masih ada revisi media pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti, revisi dilakukan dengan mempertimbangkan saran dan masukan dari para peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Beberapa revisi produk media pembelajaran yaitu volume backsound film pendek sedikit dikurangi, volume narasi agar ditambah.

5. Uji Coba Lapangan Skala Besar

Uji coba lapangan skala besar dilaksanakan pada tanggal Selasa, 8 Juni 2021 selama satu pertemuan. Uji coba lapangan skala besar dilakukan di MTs Aswaja Tunggangri dengan jumlah 20 peserta didik. Untuk melihat tingkat kevalidan dari produk media pembelajaran IPS berbasis film pendek. selain itu, pada akhir penayangan film pendek peserta didik diberikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran film pendek yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dan juga peserta didik diberi soal yang masih terkait dengan media film pendek.

Peserta didik diperkenalkan tentang media pembelajaran IPS berbasis film pendek yang akan digunakan dalam pembelajaran. Ketika

pembelajaran berlangsung peserta didik menggunakan media pembelajaran IPS berbasis film pendek. Tabe 4.7 menyajikan hasil analisis dari dua orang observer ketika pembelajaran berlangsung. Hasil analisis data tersebut untuk melihat tingkat kevalidan media pembelajaran IPS berbasis film pendek yang dipergunakan dalam pembelajaran. Dalam tabel juga disajikan penilaian dari setiap observer, skor total dan presentase skor. Langkah terakhir, disajikan rata-rata presentase data berupa hasil pengamatan oleh observer.

Tabel 4.9 Analisis observasi aktivitas peserta didik

No	N	
	A	B
1	√	√
2		
3	√	
4		√
5	√	√
6		
7		
8		
9	√	√
10	√	√
11		
12	√	√
13		√
14	√	√
15		
16		
17		
18		
19		
20		
Banyak Siswa yang bertanya	7	8
Asn	35%	40%
RAS	37,5%	
Kriteria	Dapat dipergunakan dengan sedikit revisi	

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa presentase banyak peserta didik yang bertanya berkaitan dengan media pembelajaran IPS adalah 35% , sedangkan terkait dengan pemahaman materi 40% sehingga rata-rata presentase banyak peserta didik yang bertanya adalah 37,5% berdasarkan hal tersebut kriteria pada tabel diatas yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi. Untuk daftar siswa yang bertanya ada di lampiran.

6. Penyempurnaan Produk

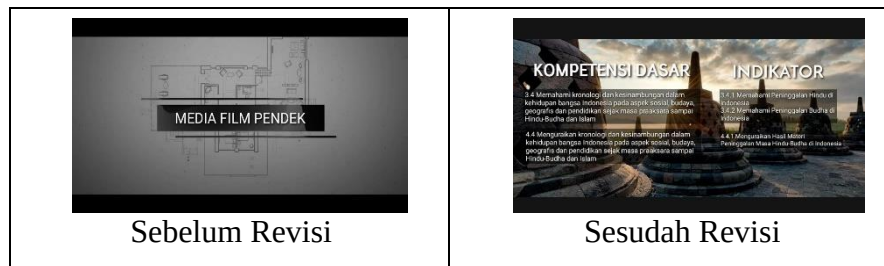
Sesudah uji lapangan skala besar yang telah dilakukan, peneliti melakukan revisi lagi pada media pembelajaran. Revisi terakhir ini didasarkan pada hasil penyebaran angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis film pendek dalam proses pembelajaran. Peneliti tetap harus mempertimbangkan tanggapan, kritik dan saran dari peserta didik tersebut, peneliti tetap melakukan beberapa perbaikan-perbaikan yang tidak terlalu signifikan untuk memaksimalkan produk kedalam poin-poin dari angket respon peserta didik untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang bermutu dan berkualitas. Perbaikan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menambahkan volume pada narasi dan mengurangi audio background. Juga tampilan awal agar lebih menarik

Dibawah ini adalah tampilan media pembelajaran film pendek sebelum revisi dan sesudah revisi.

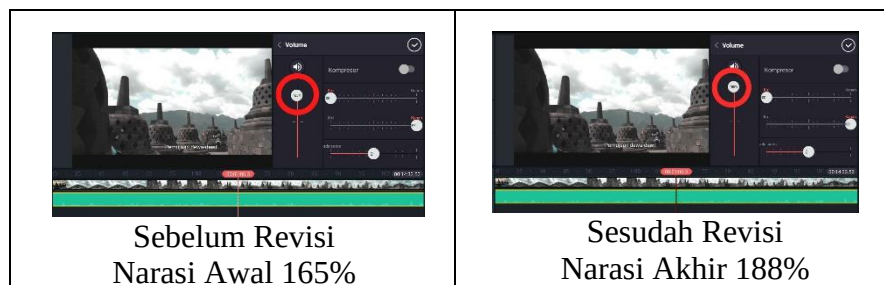
1. Merubah tampilan awal



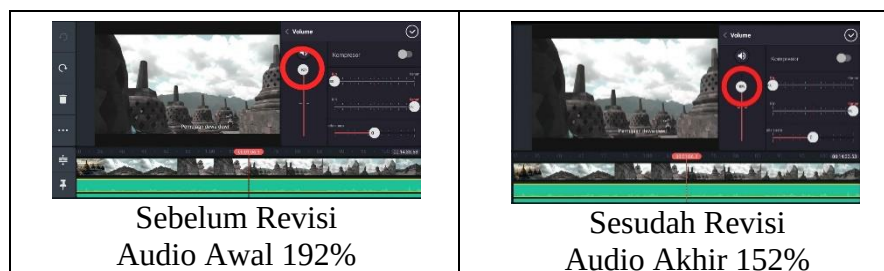
2. Penambahan KD dan Indikator



1. Revisi Narasi Film Pendek



3. Revisi Audio Backsound



4. Penambahan Video Akhir Tentang Pura di Bali



C. Pembahasan

1. Hasil Uji lapangan Besar

Uji lapangan skala besardigunakan untuk melihat apakah produk praktis ataupun tidak. Produk bisa dikatakan praktis ketika memenuhi indikator 1) produk praktis digunakan ketika respon siswa baik2) validator menyatakan bahwa produk layak digunakan dengan banyak, sedikit atau tanpa revisi 3) tabulasi menunjukkan hasil baik ataupun sangat baik dan 4) hasil analisis lembar pengamatan peserta didik menyatakan bahwa produk dapat digunakan dengan banyak, sedikit atau tanpa revisi

a. Hasil Respon Guru IPS

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Guru

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Isi						
1	Kesesuaian video dengan materi					√
2	Kejelasan informasi dalam pembelajaran				√	
3	Sejarah lokal perlu diangkat dalam materi pembelajaran yang dikemas seperti dalam video ini					√
B. Aspek Kontruksi						
1	Adanya film pendek bisa menumbuhkan semangat belajar peserta didik					√
2	Penggunaan gambar/video dalam media sangat membantu pemahaman peserta didik					√
3	Media film pendek bisa dipelajari siswa baik mandiri ataupun kelompok				√	
4	Media film pendek bisa menambah wawasan					√
5	Media film pendek mampu menarik perhatian siswa			√		
6	Keseluruhan media film pendek kurang menarik					√
C. Aspek Bahasa						
1	Narasi/suara jelas					√
2	Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien					√
D. Aspek Tulisan						
12	Penulisan judul media pembelajaran jelas				√	
13	Kejelasan tulisan				√	
14	Ketepatan pemilihan warna huruf			√		

E. Aspek Lainnya						
15	Kemudahan dalam penggunaan media				√	
16	Video sejarah tentang candi peninggalan Hindu-Budha sangat jelas					√
17	Dengan ditampilkannya video ini siswa menjadi lebih tahu peninggalan Hindu-Budha Nasional/Lokal					√
18	Saya lebih suka metode ceramah dalam pembelajaran sejarah				√	
19	Video pembelajaran ini terlalu sulit bagi saya					√
20	Media film pendek membuat peserta didik jenuh					√

Berdasarkan tabel diatas bisa disimpulkan dengan ringkas mengenai presentase dari angket respon guru terhadap media pembelajaran film pendek, adapun ringkasan tersebut tersaji pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.11 Ringkasan Hasil Angket Respon Guru

	Aspek					Skor Rata-Rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D	E			
jumlah	14	27	10	11	28	22,5	90%	Baik

Keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 22,5% dan presentase kevalidan 90% dengan begitu pembelajaran dengan menggunakan film pendek layak untuk dikembangkan dengan baik.

b. Hasil Respon Peserta Didik

Kepraktisan media dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran IPS berbasis film pendek yang dikembangkan.

Tabel 4.12 Hasil angket respon peserta didik

No	Indikator	Kelas A		Kelas B	
		Total	Presentase	Total	Presentase
1	Saya menyukai video ini	96	96%	98	93,3%
2	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan situs peninggalan sejarah	95	95%	98	93,3%
3	Mengikuti pembelajaran menggunakan video merupakan pengalaman baru untuk saya	96	96%	92	87,6%
4	Penggunaan media video pembelajaran membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	95	95%	96	91,4%
5	sejarah lokal perlu diangkat dlm materi pembelajaran yang dikemas seperti dlm vidio ini	92	92%	95	90,5%
6	Vidio sejarah tentang candi peningglan hindu-budha sangat jelas	94	94%	91	86,7%
7	Pembelajaran menggunakan video sangat menarik dan menyenangkan	93	93%	96	91,4%
8	Pembelajaran yang seperti ini yang saya inginkan	89	89%	88	83,8%
9	Saya kurang puas dalam memahami isi dari video ini	94	94%	93	88,6%
10	Video pembelajaran ini terlalu sulit bagi saya	78	78%	77	73,3%
11	Saya sangat puas dengan video pembelajaran ini	93	93%	96	91,4%
12	Isi pembelajaran ini sesuai dengan harapan dan tujuan saya sebagai siswa	92	92%	88	83,8%
13	Manfaat dari pembelajaran video sangat jelas bagi saya	91	91%	96	91,4%
14	Saya tidak suka pembelajaran dengan media video	93	93%	97	92,4%
15	Kegiatan pembelajaran dengan media video ini membuat saya jenuh dan mengantuk	92	92%	93	88,6%
16	Pembelajaran sejarah dengan media video sangat menarik bagi saya	93	93%	93	88,6%

17	Saya lebih menyukai metode ceramah dalam pembelajaran sejarah	81	81%	82	78,1%
18	Narasi / suara jelas dan menarik	94	94%	97	92,4%
19	Dengan ditampilkannya video ini saya menjadi lebih tahu peninggalan Hindu-Budha di Indonesia	94	94%	97	92,4%
20	Dengan ditampilkannya video ini saya menjadi lebih tahu peninggalan Hindu-Budha yang ada di Tulungagung	97	97%	99	94,3%
Rata-Rata		92,1%		88,65%	

Keseluruhan dari angket yang diperoleh rata-rata sebesar 92,1% dan 88,65% hal tersebut berarti pembelajaran IPS berbasis film pendek yang dikembangkan dapat dikatakan baik.

c. Hasil pengamatan dan latihan soal

Kegiatan pengambilan data yang terakhir yaitu peneliti melakukan pengamatan dan memberikan soal yang digunakan untuk mengetahui produk tersebut benar-benar disukai siswa dan digunakan untuk mengetahui apakah produk tersebut benar-benar layak. Dibawah ini adalah hasil dari pengamatan dan latihan soal siswa.

Tabel 4.13 Hasil Latihan Soal

No	Kelas A	Skor	Kelas B	Skor
1	AAS	80	AK	80
2	ANA	80	CVA	80
3	AJN	60	FFP	80
4	CBI	80	KDS	100
5	EAD	100	KHD	80
6	EAD	80	MA	80
7	FNA	80	MBD	80

8	MFA	80	MRJ	60
9	ISM	100	MB	80
10	KPD	80	MA	80
11	MPF	80	MAF	100
12	MNA	80	MHA	60
13	MBK	40	MNE	80
14	MYD	80	MRQ	100
15	PFK	80	MRA	60
16	RTS	80	NSM	60
17	WWM	80	SDA	60
18	YNN	80	SEW	80
19	ZN	80	YM	80
20	ZI	100	AMF	100
21			VF	80
Total		1.600	1.620	

Dari hasil tabel diatas ada 20 responden siswa dari kelas A dengan skor tertinggi 100 sebanyak 3 siswa, skor 80 sebanyak 15 siswa, skor 60 sebanyak 1 siswa, dan skor 40 sebanyak 1 siswa dan memperoleh rata-rata nilai 80. Sementara kelas B dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa skor 100 sebanyak 3 siswa, skor 80 sebanyak 12 siswa, skor 60 sebanyak 5 siswa dan memperoleh rata-rata 77,1. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan film pendek sejarah.

d. Validasi Konstruk

Menurut Djali dan Pudja, untuk penentuan dari validasi konstruk pada instrumen harus tetap dilakukan proses penelaah teoritis dari suatu konsep dari variable yang hendak diukur, mulai dari perumusan konstruk, penentuan dimensi dan indikator, sampai kepada penjabaran dan penulisan butir-butir

item instrumen. Berikut ini adalah tabel dari hasil validasi konstruk dari validator.

Tabel 4.14 Hasil Validator Konstruk

No	Validator	Hasil
1.	Validator ahli media	Layak digunakan dengan perbaikan
2.	Validator ahli materi/guru	Layak digunakan tanpa perbaikan

Dari tabel 4.12 validator ahli media yaitu Hany Nur Pratiwi M.Pd menyatakan media layak digunakan dengan perbaikan, validator ahli materi sekaligus Guru MTs swaja menyatakan media layak digunakan tanpa perbaikan. Dengan demikian, secara keseluruhan produk pembelajaran film pendek layak digunakan dengan sedikit perbaikan.

2. Proses Pembelajaran

Bagian penelitian pengembangan mengacu pada proses penyelidikan dan eksperimen guna menghasilkan produk baru atau mengolah produk yang sudah ada. Pengembangan merancang dan menguji kevalidan produk baru atau perbaikan produk. Pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran dilakukan di kelas VII A dan VII B dengan 2 kali pertemuan dengan rincian satu kali pertemuan untuk uji coba skala kecil dan satu pertemuan untuk pengambilan data angket. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti, produk pengembangan media pembelajaran berbasis film pendek ini dapat dikatakan mampu memenuhi beberapa fungsi media film pendek. pada poin yang pertama yaitu media pembelajaran memudahkan pemahaman materi dan pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik memperhatikan media pembelajaran yang sedang

ditayangkan peserta didik menangkap dan memahami materi dengan mengikuti alur yang terdapat pada film pendek. poin kedua yaitu menyajikan media pembelajaran mampu menarik siswa dalam menyukai materi sejarah khususnya peninggalan Hindu-Budha baik nasional ataupun lokal. Hal tersebut diketahui ketika peserta didik mampu mengerjakan tugas secara baik dari soal yang diberikan oleh guru. Poin ketiga yaitu memudahkan pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan pada media pembelajaran sebagian besar membantu peserta didik dalam membangun pemahaman pada suatu materi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran salah satunya adalah fungsi atensi, yaitu media pembelajaran menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media audio visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi. Dengan demikian memungkinkan peserta didik untuk memahami dan mengingat isi materi.

3. Analisis Data

Penelitian dan pengembangan memfokuskan pada bidang desain atau rancangan, berupa desain dan media, dan juga proses. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.¹ Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran IPS dengan bantuan *Kine MasterPro* pada materi peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia. Model media pembelajaran ini adalah penyajian materi yang disertai dengan video dan

¹ Ending Mulyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hal. 161

gambar yang berkaitan dengan materi dalam media film pendek juga ditambah wawasan mengenai peninggalan Hindu-Budha lokal di Tulungagung .seperti yang telah disebutkan bahwa sasaran penggunaan media pembelajaran ini adalah peserta didik MTs kelas VII. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan perangkat lunak berupa *Kine MasterPro*. Produk akhir media pembelajaran ini dikemas dengan format MP4 sebagai format utama. Untuk menjalankan media pembelajaran ini hanya dilakukan dengan double click pada file media secara langsung media akan berjalan sendiri. Media pembelajaran ini didesain sebagai penunjang pembelajaran klasikal oleh guru dan sebagai penunjang untuk dapat dipelajari mandiri oleh peserta didik. Arif S. Sadiman berpendapat bahwa media pembelajaran harus memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas. Dengan tujuan yang sama yaitu agar peserta didik dapat berperan aktif dalam mempelajari materi yang terdapat dalam media pembelajaran serta membantu peserta didik untuk memahami materi terkait dengan peninggalan Hindu-Budha di Indonesia.

Materi yang dikembangkan tersebut telah melalui tahap validasi dan uji coba produk. Dari kegiatan validasi dan uji coba produk diperoleh beberapa data yang selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui media pembelajaran tersebut berkualitas baik yaitu memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan. Serta dapat membantu peserta didik untuk memahami materi peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia.

Berikut disajikan hasil analisis data yang diperoleh.

a. Analisis kevalidan

Tabel 4.15 Hasil angket respon peserta didik

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator ahli media	89,33%	Valid
2	Validator ahli materi	90,67%	Valid

Berdasarkan tabel diatas validator ahli media pembelajaran menilai bahwa media pembelajaran valid, sedangkan validator materi/guru menyatakan bahwa media pembelajaran valid

b. Analisis kepraktisan

1) Hasil angket respon siswa

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran dinyatakan praktis. Dengan perolehan rata-rata 92,1% dan 88,65%

2) Hasil angket respon guru

Hasil respon guru terhadap media pembelajaran dinyatakan praktis. Dengan perolehan rata-rata 90%

3) Penilaian validator

Berdasarkan penilaian kedua validator, media pembelajaran dinyatakan bahwa dapat digunakan dengan revisi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran validator yang ditulis pada instrumen validasi.

4) Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik

Berdasarkan hasil analisis data pengamatan peserta didik yang dilakukan selama uji coba, dinyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

5) Hasil soal latihan siswa

Berdasarkan hasil yang didapat siswa melalui pemberian soal berjumlah 5, 20 responden siswa dari kelas A dengan skor tertinggi 100 sebanyak 3 siswa, skor 80 sebanyak 15 siswa, skor 60 sebanyak 1 siswa, dan skor 40 sebanyak 1 siswa dan memperoleh rata-rata nilai 80. Sementara kelas B dengan jumlah responden sebanyak 21 siswa skor 100 sebanyak 3 siswa, skor 80 sebanyak 12 siswa, skor 60 sebanyak 5 siswa dan memperoleh rata-rata 77,1

D. Dampak Dari Penggunaan Media

Kelebihan dan kekurangan media film pendek. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan ini mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh guru, media pembelajaran seperti film pendek ini mampu menunjang semangat belajar peserta didik untuk mempelajari materi dan juga peserta didik lebih bisa memahami materi yang terutama pada sejarah.
2. Film pendek ini tersusun dari video, gambar, suara dan musik serta karya yang dikembangkan berdasarkan video pembelajaran yang sudah dan dimodifikasi sesuai dengan sasaran penggunaan media pembelajaran dan materi. Materi disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan jenjang MTs.
3. Dari hasil pengembangan film pendek ini peserta didik bisa lebih mengenal adanya peninggalan sejarah Hindu-Budha di sekitar mereka.

Selain itu media pembelajaran IPS berbasis film pendek ini juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

1. Media ini membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan produknya
2. Perlu ketlatenan dalam mengedit film pendek karena proses yang cukup rumit.
3. Alat-alat pendukung dalam pembuatan produk harus memadai seperti Handphone, Aplikasi dan lains ebagainya.