BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan media dan sumber belajar merupakan cara yang relevan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara, alat, sarana penghubung untuk menyampaikan gagasan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta menyatukan fokus perhatian peserta didik.² Dahulu media hanya berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menjelaskan pelajaran. Awal mula alat bantu yang digunakan adalah visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan meningkatkan daya serap. Seiring perkembangan teknologi, pada pertengahan abad 20 munculah teknologi video yang berfokus pada pengalaman langsung untuk menghindari verbalisme.³

Dalam pembelajaran IPS sering kita lihat terbatasnya aktivitas belajar peserta didik yang didominasi peran guru dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar.⁴ Proses pembelajaran seperti itu menimbulkan kebosanan dan kelelahan berfikir, keterampilan yang didapatkan peserta didik hanya sebatas

² Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019). hal 3

³ Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2018). hal 7

⁴ Putro, H. P. N., *Pengembangan Pembelajaran IPS dalam Kurikulum 2013*. (Bandung: Wahana Jaya Abadi, 2013). hal 39

menghafal, pengumpulan fakta dan pengetahuan abstrak, sehingga belajar hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hal tersebut terjadi karena kebanyakan guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran bersifat *teacher centre* yang berfokus pada guru. Sehingga pembelajaran tidak efektif dan tentunya guru mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵

Media pembelajaran pada tahun 2000-an sudah berkembang menjadi lebih modern. Di tahun itu teknologi sudah berkembang pesat, dapat terlihat pada generasi pelajarnya yang sudah mengenal penggunaan *smartphone* dan komputer. Pada saat itu guru dan siswa sangat mudah untuk mendapatkan materi pelajaran. Hal tersebut terjadi karena sudah banyak media pembelajaran yang dijadikan sumber belajar. Saat itu siswa dapat mempelajari materi melalui siaran TV, selain sebagai media pembelajaran TV juga sebagai sumber belajar. Begitu juga dengan laptop dan *smartphone*, keduanya juga memiliki fungsi ganda, sebagai media sekaligus sumber belajar.⁶

Abad 21 ini identik dengan perkembangan *industry 4.0*, pesatnya perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran di seluruh jenjang. Kemajuan teknologi memberikan dampak pada metode mengajar serta media pembelajaran yang digunakan. Pada abad 21 ini kebutuhan akan media pembelajaran kualitasnya lebih meningkat, sehingga

⁵ Eldi Mulyana, "Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Ips Pada Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 23, no. 2 (7 April 2016): 26, <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1617>.

⁶ Shoffa Shoffan, dkk, *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Bojonegoro: CV. Agrapana Media, 2021). hal 39-42

banyak guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sejak pandemi covid 2019 lalu banyak guru yang memanfaatkan penggunaan media digital saat pembelajaran, karena saat itu kegiatan belajar dilaksanakan secara daring, sehingga interaksi media dan teknologi menentukan berhasil tidaknya pembelajaran. Pada pembelajaran digital (audio, video, teks, gambar) memerlukan komunikasi interaktif antara guru dan peserta didik, oleh karena itu sangat membutuhkan media laptop/komputer yang terhubung dengan internet, *smartphone* dengan berbagai aplikasi pendukung, video, dan lain-lain. Guru memanfaatkan media digital yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran, tidak jarang juga memanfaatkan media sosial seperti *YouTube*, blog, *WhatsApp* dan *Telegram*.⁷

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan berpengaruh pada psikologis peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan proses penyampaian materi pembelajaran.⁸ Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memamadakan informasi.⁹ Arief S. Sadiman mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran secara umum yaitu untuk: a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu

⁷ Muniri, *Pembelajaran Digital* (Alfabeta: Bandung, 2017), hal 69-78

⁸ Indriyani, L. (2019, May). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).

⁹ Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Jakarta Barat: PT. Multi Kreasi, 2021), hal 78

bersifat visual, b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, c) meningkatkan gairah belajar sehingga memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya serta dapat mengatasi sifat pasif yang dimiliki, d) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap materi pelajaran.¹⁰

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempunyai pengaruh besar terhadap penggunaan alat bantu mengajar yang ada di sekolah dan lembaga pendidikan lain. Saat ini pembelajaran di sekolah mulai menyesuaikan perkembangan teknologi, media pembelajaran yang digunakan juga mengalami perubahan dan bergeser menjadi lebih modern. Dalam hal ini peran pendidik sangat diperlukan untuk menciptakan media yang dapat membantu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dinilai efektif. Maka dari itu diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang dapat memberikan hubungan timbal balik antara pendidik dan peserta didik agar menjadikan proses pembelajaran lebih hidup.

Izqy Yuan mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran sangat efektif, karena membangkitkan gairah semangat belajar peserta didik. Melalui media video, pendidik dimudahkan dalam menyampaikan materi yang tidak bisa dijelaskan secara verbal dan tentunya juga memperluas wawasan peserta didik. Video merupakan jenis media audio visual, artinya media yang dapat dilihat dan didengar. Sebagai sebuah media pembelajaran, video dinilai sangat efektif

¹⁰ Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal 16-17

diaplikasikan dalam proses pembelajaran baik pembelajaran individu maupun kelompok. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang efektif.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa dan Darmansyah dengan judul Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP, menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mempunyai peranan penting salah satunya kemampuan media dapat memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran berupa video animasi dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi menjadi lebih menarik sehingga semangat belajar siswa meningkat. Penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa media video animasi pada metode inkuiri untuk pembelajaran IPS kelas IX SMP valid, praktis dan layak digunakan. Uji validitas produk dinyatakan sangat valid dengan presentase 92,06%, uji validitas materi sangat valid dengan presentase 90%, uji praktikalitas di dapatkan respon positif peserta didik mendapatkan hasil 92.38% menunjukkan bahwa video animasi pada metode inkuiri dikategorikan sangat praktis.¹²

¹¹ Andari, I. Y. (2019, May). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA se-Banten. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 263-275).

¹² Khairunnisa Khairunnisa dan Darmansyah Darmansyah, "Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP," *FONDATIA* 6, no. 4 (1 Desember 2022): 972–86, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2332>.

Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 23 Banjarmasin menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari banyaknya peserta didik kelas VII yang nilainya dibawah standar ketuntasan minimum pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran. Sebelumnya guru di sekolah tersebut guru kurang menggunakan variasi bahan ajar, sehingga meninggalkan respon siswa yang buruk dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan membosankan menjadikan materi yang disampaikan kurang melekat dalam ingatan siswa. Media video dinilai sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman, daya ingat dan hasil belajar. Hal ini dibuktikan melalui skor rata-rata nilai yang didapatkan siswa. Pada pre test ditemukan bahwa hasil test menunjukan 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.¹³

Disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indra. Dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada peserta didik karena dapat menyatukan fokus. Peserta didik yang belajar hanya dengan membaca saja dan mendengarkan akan berbeda tingkat pemahaman dibanding dengan peserta didik yang belajar dengan melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga dapat

¹³ M Fahmi, Karyono Ibnu Ahmad, dan Adrie Satrio, "Pengembangan Video Pembelajaran Ips Materi Interaksi Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 23 Banjarmasin" 4, no. 2 (2023).

membangkitkan rasa senang dan gembira. Tentunya hal tersebut akan berpengaruh terhadap semangat belajar dengan kondisi yang lebih hidup nantinya akan meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar dan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan sebelum penelitian di 3 sekolah yakni SMP Negeri 1 Sumbergempol, SMP Negeri 1 Ngunut, dan MTs Darul Falah Bendiljati Kulon dapat disimpulkan bahwa: 1) masih kurang maksimal dalam penggunaan media pembelajaran, 2) memanfaatkan papan tulis, peta, globe, poster sebagai media pembelajaran, 3) guru di sekolah tersebut mengandalkan buku paket dan LKS sehingga siswa kurang dalam pemahaman materi, 4) buku pelajaran yang digunakan kurang memuat data dan informasi menarik, 5) keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran sendiri. Seseekali bapak/ibu guru juga menggunakan video sebagai media pembelajaran, namun terbatas hanya pada mata pelajaran tertentu saja. Video pembelajaran yang digunakan mengambil dari *YouTube* kemudian membagikan linknya kepada peserta didik melalui grup kelas atau menampilkannya melalui LCD proyektor.

Video pembelajaran yang ada di *YouTube* telah berkembang dengan baik, akan tetapi masih didominasi materi yang persis seperti yang terdapat dalam buku pegangan siswa. Video tidak memuat data terbaru, informasi menarik dan hal unik lainnya. Kebanyakan tampilan video hanya terdapat tulisan dan gambar bergerak pada tiap transisi. Tabel berikut ini merupakan

data observasi sekunder media pembelajaran yang ada di *YouTube* dengan tema yang sama.

Tabel 1.1 Data Observasi Sekunder Media Pembelajaran yang Ada di *YouTube*

No.	Judul	Pembuat	Penonton
1.	Peran IPTEK dalam Kegiatan Ekonomi	Diane 1805 tahun 2021	52.163
2.	Peran IPTEK dalam Kegiatan Ekonomi Materi IPS Kelas VII – Bab 3	Mailiza Amalia, M.Pd. tahun 2021	19.046
3.	Peran IPTEK dalam Kegiatan Ekonomi – IPS Kelas 7	bu GURUKU Channel tahun 2022	6.724
4.	Ekonomi Kelas VII – Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi	Abdul Haris, tahun 2020	2.308
5.	IPS Kelas 7 – Kegiatan Ekonomi & Peran Iptek	Imas Handayani, tahun 2020	1.939
6.	Peran IPTEK Dalam Kegiatan Ekonomi Materi IPS Kelas VII Semester 2	La Ode Yusman, tahun 2022	1.693
7.	Peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi	Yuliyen Okta, tahun 2022	1.030
8.	Video Pembeajaran IPS Kelas VII : Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi	Pak Guru Antes, tahun 2021	899
9.	Peran IPTEK dalam Kegiatan Ekonomi Materi IPS Kelas 7 Semester 2	BK SahabatSeru, tahun 2021	645
10.	Peran IPTEK dalam Menunjang Kegiatan Ekonomi	Subandi, tahun 2021	347
11.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia	Diane 1805 tahun 2021	44.056
12.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia Materi IPS Kelas VII – Bab 3	Mailiza Amalia, M.Pd. tahun 2021	11.658
13.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia	Rumah Lentera Pendidikan tahun 2021	7.237
14.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia Materi IPS kelas 7	Mama Icai, tahun 2021	5.964
15.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia	Anna Muawana tahun 2021	2.656
16.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia #Materi IPS #Kelas7 #SMP/MTs. #Semester Genap	Wa Abdul / Abdul Cholik, tahun 2021	2.500
17.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi di Indonesia – IPS Kelas VII SMP/MTs	IPS ENTHUSIAST, tahun 2020	1.989
18.	Materi IPS Kelas 7. Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia	Sumarno Marno, tahun 2021	1.265
19.	Video Pembelajaran IPS Kelas 7: Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia	Pak Guru Antes, tahun 2021	401
20.	Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia	deary ratnaningsih, tahun 2022	189

Sekian banyaknya video pembelajaran di *YouTube* dengan tema yang sama, peneliti mengambil 20 video, 10 video menjelaskan mengenai materi peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi, dan 10 video dengan materi peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia. 10 video dengan tema peran IPTEK dalam kegiatan ekonomi, 5 diantara berada di deretan dengan penonton paling banyak, urutan pertama video dengan penonton terbanyak dibuat oleh akun Diane 1805 diunggah pada 3 Februari 2021 telah ditonton sebanyak 52.163 kali. Keunggulan dari video tersebut yaitu menjelaskan materi dengan cukup rinci, berdurasi 4 menit 57 detik, mempunyai kualitas video bagus dengan resolusi 144p-720p. Urutan ke 10 video dengan penonton paling sedikit dibuat oleh akun Subandi yang diunggah pada 30 Desember 2021 dengan judul “Peran IPTEK dalam Menunjang Kegiatan Ekonomi” telah ditonton sebanyak 347 kali. Video tersebut memaparkan materi kurang rinci dengan durasi 3 menit 53 detik, mempunyai kualitas video cukup bagus yaitu 360p-720p. Namun dari perbandingan ke dua video tersebut tidak terdapat keterbaruan informasi serta data menarik yang menjadikannya pembeda dengan video yang terdapat di *YouTube* dengan tema yang sama.

Peneliti juga menganalisis 10 video dengan tema peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia, 5 diantaranya memiliki jumlah penonton paling banyak. Video dengan jumlah penonton paling banyak dibuat oleh akun Diane 1805 dengan judul “Peran Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia” diunggah pada 7 Februari 2021 telah ditonton sebanyak 44.056 kali. Keunggulan dari video tersebut yaitu

menjelaskan materi dengan cukup rinci, berdurasi 5 menit 44 detik, mempunyai kualitas video bagus dengan resolusi 144p-720p. Urutan ke 10 video dengan penonton paling sedikit dibuat oleh akun deary ratnaningsih yang diunggah pada 21 Februari 2022 dengan judul “Peran dalam Membangun Ekonomi Indonesia” telah ditonton sebanyak 189 kali. Video tersebut memaparkan materi kurang lengkap dengan durasi 2 menit 5 detik, mempunyai kualitas video dalam katerori rendah yaitu 144p-480p. Namun sama halnya dengan perbandingan analisis 2 video sebelumnya, tidak terdapat keterbaruan informasi serta data menarik yang menjadikannya pembeda dengan video yang terdapat di *YouTube* dengan tema yang sama.

Kesimpulan dari data observasi sekunder diatas adalah video pembelajaran dengan materi peran IPTEK dan kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indoneia kurang memberikan data, fakta serta informasi menarik. Maka dari itu peneliti memilih mengembangkan video sebagai media pembelajaran berdasarkan masalah yang terjadi selama kegiatan pembelajaran, sesuai dengan hasil wawancara bersama guru ditiga sekolah berbeda tingkat SMP/MTs yaitu sebagai berikut:

“Penggunaan video hanya diterapkan beberapa kali oleh Bapak Sodin, S.Pd., dan merasa banyak siswa yang kesulitan memahami materi, alasannya karena video yang dibuat kurang menarik hanya berupa PPT dengan tambahan sedikit gambar yang dijadikan video.”

(Hasil observasi pada hari Rabu, 5 April 2023, guru IPS SMP Negeri 1 Sumbergempol)

“Ibu Imroatin Robiyah, M.Pd. telah menerapkan 2 kali penggunaan media pembelajaran berupa PPT dan video sebagai penunjang proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran tersebut dapat dikatakan berhasil namun belum maksimal, karena siswa yang aktif hanya 30% saja. Beliau juga menyampaikan apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah maka proses belajar kurang efektif dan siswa mudah bosan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi itu penting karena berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa.”

(Hasil observasi pada hari Kamis, 6 April 2023, Guru SMP Negeri 1 Ngunut)

“Media pembelajaran digital yang pernah digunakan oleh Bapak Solekan, S.Pd. adalah PPT, namun hanya satu kali saja, karena lebih sering menjelaskan materi yang terdapat pada buku pendamping secara langsung.”

(Hasil observasi hari Rabu, 5 April 2023, guru IPS MTs Darul Falah Bendiljati Kulon)

Disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video ditujukan kepada peserta didik agar saat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bersemangat khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia. Materi tersebut dipilih karena menjelaskan mengenai dampak positif dan negative IPTEK, peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi dalam hal produksi, distribusi dan konsumsi, peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia, inovasi yang dilakukan seorang wirausaha, dan ciri-ciri seorang wirausaha. Dalam buku

yang menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran tidak terdapat data dan informasi menarik. Sebagian besar materi tersebut berisi bacaan umum, tidak terdapat fakta unik yang berkaitan dengan materi. Pola belajar peserta didik perlu dirubah agar minat belajar, tingkat pemahaman, kemampuan untuk berfikir kritis lebih meningkat dengan pengalaman belajar baru menggunakan media yang menarik.

Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti mengambil judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Materi Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia Kelas VII Tingkat SMP/MT(Studi Penelitian SMP Negeri 1 Sumbergempol, SMP Negeri 1 Ngunut, MTs Darul Falah Bendiljati Kulon) ”**. Nantinya video tersebut akan dikemas dengan menarik, di dalamnya terdapat info menarik serta dilengkapi data-data terkini yang menunjang materi. Pengembangan video pembelajaran tersebut menggunakan beberapa software filmora dan canva agar tercipta sebuah media pembelajaran yang lebih menarik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pada sekolah?
2. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran?
3. Bagaimana hasil kevalidan penggunaan media pembelajaran?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pada sekolah
2. Mengetahui proses pengembangan video pembelajaran
3. Mengetahui hasil kevalidan penggunaan media pembelajaran

D. Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa media pembelajaran berbentuk video. Media video tersebut berfungsi untuk membantu siswa saat proses pembelajaran IPS materi Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia Kelas VII. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah:

1. Produk berbentuk video campuran yaitu gabungan video real dan karakter/ilustrasi dengan materi Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia.
2. Materi yang digunakan adalah materi IPS kelas VII semester genap bab 3 sub bab Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia.
3. Video berdurasi kurang lebih 15 menit dengan 10 menit berupa isi materi Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia dan 5 menit berikutnya berupa data serta info menarik dan terkini yang berhubungan dengan materi tersebut.
4. Video dikemas dalam bentuk *hard copy* berupa VCD
5. Video pembelajaran dikemas dalam *soft file* agar dapat diakses di *YouTube* maupun *Google Drive* guna dikaji seluruh kalangan baik dari pendidik maupun peserta didik.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Bagi peserta didik media video berguna untuk meningkatkan pemahaman, merangsang pola pikir, serta memberikan pengalaman belajar baru.
2. Manfaat bagi guru adalah dapat membandingkan langkah-langkah atau tata cara mengembangkan media video yang lebih baik dari peneliti serta dapat dijadikan referensi media penunjang dalam pembelajaran IPS.
3. Dapat menjadi referensi baru bagi sekolah sehingga dapat menerapkan media pembelajaran video pada mata pelajaran lain dan bisa disosialisasikan.
4. Peneliti akan lebih giat dan kreatif untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik saat mengajar nanti.

F. Pentingnya Pengembangan

1. Peneliti dapat menjadikannya sebuah pengalaman baru dan pembelajaran yang berharga dalam pembuatan media pembelajaran berbasis video, serta dapat dijadikan motivasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik dan bervariasi.
2. Media pembelajaran berupa video diharapkan dapat meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan.

3. Adanya media pembelajaran berupa video diharapkan bisa menginspirasi para pendidik untuk menggunakan media tersebut sebagai penunjang proses pembelajaran.
4. Sekolah dapat menjadikannya sebuah inovasi baru pemanfaatan media pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran, tidak hanya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

G. Keterbatasan Pengembangan

1. Media video hanya bisa digunakan pada tingkat SMP/MTs dengan tingkat kevalidan yang telah diuji pada tiga sekolah.
2. Pokok pembahasan dalam video pembelajaran adalah mata pelajaran IPS dengan materi Peran Iptek dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia Kelas VII.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan sebutan Research & Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan merancang sebuah produk, mengembangkannya, uji validasi produk oleh para ahli kemudian diuji keefektifannya. Dalam pendidikan, jenis penelitian ini dianggap mampu memberikan solusi dan jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi. Kompleksnya masalah pendidikan perlu segera dicarikan solusi, salah satunya dengan menggunakan penelitian dan

pengembangan. Permasalahan dalam dunia pendidikan seperti perangkat pembelajaran kurikulum, metode pembelajaran, pendekatan pembelajaran, dan bahan ajar dapat dikembangkan melalui jenis penelitian ini.¹⁴

2. Media Video

Video merupakan teknologi yang menggabungkan penggunaan suara dan gambar bergerak. Suara yang terdapat pada video merupakan materi pelajaran yang disusun menjadi naskah dan dinarasikan. Narasi dalam video tersebut merupakan visualisasi dari materi pelajaran. Sedangkan gambar bergerak dalam video pembelajaran merupakan gabungan dari berbagai elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi dan musik.¹⁵

3. Peran IPTEK dan Kewirausahaan dalam Membangun Ekonomi Indonesia

Materi peran iptek dan kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia merupakan materi yang diambil dari Buku Siswa kelas VII SMP/MTs Semester Genap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Materi ini berisi tentang penjelasan mengenai IPTEK; peran IPTEK dalam menunjang kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi; serta peran kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia.

¹⁴ Helaluddin, dkk., *Penelitian & Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*, (Banten: Media Madani, 2020). hal 35

¹⁵ Nugrohadi, F. (2018). *Efektivitas Penggunaan Media Motion Graphic pada Pembelajaran Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Domain Kognitif (Skripsi)*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.