

DEVELOPMENT OF LEARNING VIDEO MATERIALS ON THE ROLE OF SCIENCE, TECHNOLOGY, AND ENTREPRENEURSHIP IN BUILDING THE INDONESIAN ECONOMY FOR GRADE VII STUDENTS OF SMP/MTs

Adi Ratnawati¹, Bagus Setiawan²

^{1,2}UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
adi.ratnawati123@gmail.com¹, bagssetya@gmail.com²

Abstract:

This research is tackled by less-vasianya learning media used in SMP State 1 Sumbergempol, SMP Country 1 Ngunut, MTs Darul Falah Bendiljati Kulon on IPS subjects. The use of learning media becomes one of the solutions to get better learning so that when the learning process is not only focused on the teacher. The use of video-based learning media is expected to increase the enthusiasm and enthusiast of students when IPS learners, because they can illustrate or realize previously abstract learning materials for students to become more concrete. This type of research is R&D with the Borg & Gall model that refers to ten steps of development. The results of this study showed that the validation by material experts, media experts, IPS teachers in three schools showed good and worthy categories, with the presentation of each material expert 92%, media expert 93,3%, IPS teacher in the three schools earned an average score of 90,2%. Students' response to the use of video learning in three schools achieved an average score of 86.83% with good criteria on effectiveness and practicality. And student performance results earned an average of 81.6% with good criteria.

Keywords: *development; media; video learning*

INTRODUCTION

Proses pembelajaran IPS kebanyakan didominasi oleh peran guru sebagai sumber utama pengetahuan, hal tersebut menjadikan terbatasnya aktivitas belajar siswa, sehingga mengakibatkan lemahnya proses dan pengalaman belajar serta rendahnya hasil belajar. Pengembangan media dan sumber belajar merupakan cara yang relevan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Heinich (1982) yang dikutip oleh Riyana media adalah perantara yang digunakan untuk komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, berperan sebagai pengantar atau perantara untuk memperkenalkan banyak hal. Adapun pengertian lainnya dalam bahasa arab, media adalah penghubung yang memberikan informasi kepada penerima informasi.

Menurut Gerlanch & Ely dalam Arsyad (2017) pengertian media secara umum adalah materi, manusia dan kejadian di lingkungan sekitar yang menciptakan suatu kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam hal ini, guru, materi pelajaran dan lingkungan sekitar dikatakan sebagai media. Secara khusus media didefinisikan sebagai alat grafis, fotografis, dan media elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual ataupun verbal. Disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang telah didesain khusus oleh guru sebagai perantara penyampaian materi pelajaran kepada siswa.

Guru menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung yang telah didesain sesuai materi guna meningkatkan

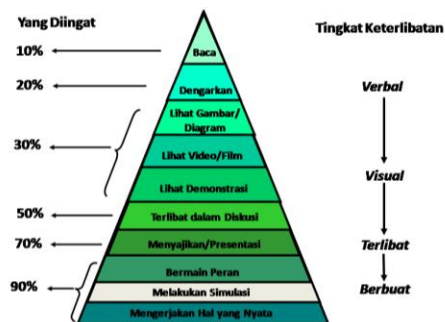
kualitas pembelajaran peserta didiknya. Dalam penggunaannya, media pembelajaran memberikan bantuan berupa penjelasan terkait materi yang diusung. Kegiatan pembelajaran mengharuskan terjadinya komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Apabila guru menyampaikan informasi dengan baik dan siswa mempunyai kemampuan menerima materi dengan baik, maka proses pembelajaran akan berhasil dan lancar.

Kemp & Dayton (1958) mengemukakan tiga fungsi utama media pembelajaran saat digunakan untuk perorangan, kelompok kecil, maupun kelompok dengan jumlah pendengar besar. Fungsi pertama, media dapat membangun motivasi minat dan tindakan; fungsi kedua, media sebagai perantara penyampaian informasi baik berupa pengantar, ringkasan, pengetahuan umum dan latar belakang; fungsi ketiga, media sebagai tujuan pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata. Pemanfaatan media pembelajaran bertujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, dan minat peserta didik serta menyatukan fokus. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, membuat penyajian data dan informasi lebih menarik dan terpercaya, dan membuat penafsiran dan pemahaman data lebih mudah.

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.

Teori taksonomi media yang dikemukakan oleh Edling menyatakan bahwa variabel kegiatan belajar dengan media adalah peserta didik, rangsangan belajar dan tanggapan (Sadiman, dkk.; 2014). Menurut Edling hal tersebut sejalan dengan kontinum kerucut pengalaman belajar Edgar Dale.



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Proses belajar siswa akan berhasil dan mendapatkan hasil terbaik saat pembelajaran jika mereka menggunakan seluruh alat indranya. Guru berusaha untuk memberikan rangsangan belajar yang memanfaatkan berbagai indra. Semakin banyak alat indra yang digunakan untuk mengolah informasi maka semakin besar

kemungkinan informasi tersebut dipahami dan tersimpan dalam ingatan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan dari materi yang disampaikan. Belajar dengan indra ganda pendengaran dan penglihatan akan memberikan banyak keuntungan bagi siswa.

Izqy Yuan (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam proses pembelajaran sangat efektif, karena membangkitkan gairah semangat belajar peserta didik. Melalui media video, pendidik memudahkan dalam menyampaikan materi yang tidak bisa dijelaskan secara verbal. Sejalan dengan hal itu penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa dan Darmansyah (2022) menyatakan bahwa video animasi berperan penting sebagai media pembelajaran, yaitu dapat memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan peserta didik.

Dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap alat-alat indra. Pemanfaatan media akan membantu siswa memahami materi lebih baik karena dapat menyatukan fokus mereka. Siswa yang belajar dengan teknik membaca saja dan mendengarkan akan berbeda tingkat pemahaman dibanding dengan peserta didik yang belajar dengan melihat atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Video dinilai efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena tingkat keterlibatan visual yang memiliki daya ingat 30% berdasarkan kerucut pengalaman belajar Edgar Dale.

Peneliti bermaksud untuk mengembangkan video pembelajaran dengan tema peran IPTEK dan kewirausahaan dalam

membangun ekonomi Indonesia kelas VII tingkat SMP/MTs. 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. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: 1) Bagaimana hasil analisis kebutuhan media pada sekolah?, 2) Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran?, 3) Bagaimana hasil kevalidan penggunaan media pembelajaran?

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang lebih dikenal dengan sebutan Research and Development (R&D). Penelitian R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diuji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Penelitian pengembangan ini menggunakan model Borg & Gall (Nana Syaodih, 2016:169-170) dengan sepuluh tahapan penelitian sebagai berikut: 1) Penelitian dan pengumpulan data; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan draf produk; 4) Uji coba lapangan awal; 5) Revisi hasil uji coba; 6) Uji coba teman sejawat; 7) Revisi tahap kedua; 8) Uji lapangan skala besar; 9) Penyempurnaan produk; 10) Desiminasi dan pengimplementasian.

Subjek dalam penelitian ini adalah 84 siswa kelas VII tingkat SMP/MTs di Tulungagung yang terbagi menjadi, 29 siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Sumbergempol, 32 siswa kelas VII A SMP Negeri 1

Ngunut, dan 23 siswa kelas VII F MTs Darul Falah Bendiljati Kulon. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan kuisioner. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan kualitatif deskriptif. Data statistik diperoleh dari dari uji validasi dari para ahli, guru IPS dan siswa di tiga sekolah yang nantinya akan diolah untuk menentukan tingkat validitas produk, tingkat kepraktisan dan keefektifan produk. Sedangkan data kualitatif dari penelitian ini berasal dari masukan, kritik dan saran dari para ahli, guru IPS, teman sejawat, dan siswa.

LITERATURE REVIEW

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pengembangan serta penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam bidang sains, teknologi, dan kewirausahaan, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh dkk. (2022) berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kewirausahaan untuk Siswa SMP* menggunakan model pengembangan ADDIE untuk merancang media digital yang mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif dalam meningkatkan motivasi kewirausahaan serta pemahaman konsep ekonomi siswa. Penelitian serupa dilakukan oleh dkk. (2023) yang mengembangkan video pembelajaran berbasis STEM dengan fokus pada peran sains dan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hasilnya menunjukkan bahwa

pengintegrasian aplikasi teknologi dalam video pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah siswa, terutama dalam konteks inovasi dan perubahan sosial-ekonomi.

Penelitian lain oleh (2021) berjudul *Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pendidikan Ekonomi* menegaskan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran ekonomi membantu siswa mengaitkan teori ekonomi yang bersifat abstrak dengan praktik nyata di masyarakat, sehingga mampu memperdalam pemahaman konsep serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian oleh dan (2020) menemukan bahwa pengembangan video pembelajaran yang dikombinasikan dengan metode *project-based learning* dapat meningkatkan kreativitas dan semangat kewirausahaan siswa, khususnya pada konteks pendidikan vokasional. Mereka menyimpulkan bahwa pengembangan media seperti ini dapat dijadikan model pembelajaran kewirausahaan di jenjang SMP.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan nilai-nilai kewirausahaan, sebagian besar masih membahas aspek sains, teknologi, atau kewirausahaan secara terpisah. Belum banyak penelitian yang berupaya mengintegrasikan ketiga aspek tersebut secara utuh dalam konteks pembangunan ekonomi nasional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan video pembelajaran yang mengangkat tema *peran ilmu pengetahuan, teknologi, dan kewirausahaan*

dalam membangun perekonomian Indonesia. Integrasi ini diharapkan tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa terhadap materi ekonomi, tetapi juga menumbuhkan pola pikir inovatif serta kesadaran akan peran mereka sebagai generasi muda dalam mendukung pembangunan ekonomi nasional.

RESULT AND DISCUSSION

Proses Pengembangan

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis video dengan sepuluh tahap pengembangan Borg & Gall adalah sebagai berikut: pertama, peneliti melakukan observasi di tiga sekolah untuk mengetahui analisis kebutuhan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa guru dan siswa memerlukan inovasi media pembelajaran karena dari sisi buku pelajaran yang digunakan kurang menarik, banyak tulisan dan sedikit gambar. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mendapatkan pembelajaran lebih baik agar saat proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru. Guru membutuhkan media pembelajaran yang memuat materi secara rinci dan mudah untuk dipahami, memuat gambar untuk memperjelas materi dan terdapat data terbaru serta informasi menarik. Sedangkan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka dan meningkatkan semangat belajarnya sehingga mudah untuk memahami materi. Maka dari itu untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, peneliti menawarkan media pembelajaran berbasis video.

Tahap kedua peneliti melakukan analisis materi yang sebelumnya sudah ditentukan dengan pembuatan RPP, menyiapkan video dan gambar yang akan disusun menjadi video pembelajaran, mengumpulkan data dan fakta serta informasi menarik, menyiapkan aplikasi perekam suara dan *software wondershare filmora*, serta membuat instrument penelitian. Instrument tersebut meliputi kuisioner ahli materi, kuisioner ahli media, kuisioner guru IPS dan kuisioner peserta didik.

Tahap ketiga peneliti mengembangkan desain produk sesuai KI, KD, dan tujuan pembelajaran materi peran IPTEK dan kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia. Pembuatan desain produk diawali dengan menentukan durasi tiap materi dari menit pertama hingga akhir, dilanjutkan dengan menyiapkan software yang digunakan untuk mengolah video. Di sini peneliti menggunakan aplikasi perekam suara bawaan HP untuk merekam narasi video dan menggunakan software *filmora* untuk menggabungkan video dan gambar, menambahkan narasi, menambahkan backsound, dan proses editing lainnya hingga video siap digunakan.

Tahap keempat peneliti melakukan uji validasi dengan 1 ahli materi, 1 ahli media dan 3 guru IPS. Tujuan dari validasi ini untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran sebelum digunakan sebagai media pembelajaran. Uji validasi materi dilakukan pada 19 Maret 2023 oleh Bapak Drs. H. Jani, M.M., M.Pd. d menyatakan bahwa materi dalam video pembelajaran layak digunakan dalam penelitian tanpa revisi. Sedangkan validasi media dilakukan pada 21

Maret 2023 oleh Bapak Yudi Krisno Wicaksono, M.IP. mendapat masukan untuk menambahkan subtitle dari awal hingga akhir video, menambahkan infografis keterangan singkat tentang materi, dan menambahkan *credit title*. Uji validasi guru IPS di SMP Negeri 1 Sumbergempol pada 10 April 2023 oleh Ibu Indriyati, S. Pd. memberi masukan untuk mengecilkan suara background agar suara narator saat menjelaskan materi dapat terdengar jelas. Uji validasi guru IPS di SMP Negeri 1 Ngunut pada 11 April 2023 oleh Ibu Imroatin Robiyah, M. Pd. menyatakan media pembelajaran layak digunakan dengan sedikit revisi, yaitu saran perbaikan menyesuaikan tata letak gambar. Uji validasi guru IPS di MTs Darul Falah Bendiljati Kulon pada 10 April 2023 oleh Bapak Solekan, S. Pd. menyatakan bahwa video pembelajaran materi peran IPTEK dan kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia video disusun secara menarik dan dapat memperjelas pemahaman peserta didik sehingga layak digunakan tanpa revisi.

Tahap kelima peneliti melakukan uji coba lapangan skala kecil dengan teman sejawat satu bimbingan yang berjumlah 5 mahasiswa. Uji skala kecil ini memperoleh masukan untuk memperbesar ukuran text infografis agar serta menyesuaikan beberapa part video yang terlalu cepat agar sesuai dengan narasi.

Tahap keenam peneliti melakukan revisi produk skala kecil sesuai saran validator ahli materi dan ahli media beserta teman sejawat. Tujuan dari revisi skala kecil agar media pembelajaran berbasis video ini benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap ketujuh peneliti melakukan uji skala besar pada tiga sekolah tingkat SMP/MTs kelas VII, uji coba skala besar yang pertama dilakukan di SMPN 1 Sumbergempol dengan jumlah 29 siswa, uji skala besar ke dua di SMP Negeri 1 Ngunut dengan jumlah 32 siswa, dan uji skala besar yang ketiga dilakukan di MTs Darul Falah dengan jumlah 23 siswa. Tahapan uji skala besar ini dimulai dengan siswa menonton video pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa, diakhiri dengan pemberian kuisioner untuk mengukur tingkat kepraktisan video pembelajaran.

Tahap kedelapan peneliti melakukan tabulasi data dan penghitungan kuisioner sesuai data yang didapatkan saat melakukan uji validasi ahli materi, uji validasi ahli media, uji skala kecil dengan teman sejawat, dan uji skala besar dengan peserta didik di tiga sekolah menggunakan kuisioner dengan tujuan mengetahui tingkat kevalidan video pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap kesembilan peneliti melakukan revisi penyempurnaan produk berdasarkan hasil penyebaran kuisioner maupun komentar dan saran yang telah diisi siswa. peneliti senantiasa wajib memperhitungkan tanggapan serta kritik dan saran perbaikan yang diajukan peserta didik agar video yang dikembangkan memenuhi strandart media pembelajaran yang baik. Perbaikan yang dilakukan peneliti adalah dengan mengecilkan suara backsound karena terlalu keras sehingga narasi video tidak terdengar dengan jelas.

Tahap terakhir dari pengembangan media ini adalah desiminasi dan distribusi produk. Peneliti akan menggandakan video berupa hard file berbentuk CD, dan soft file yang diunggah melalui YouTube dan Google Drive kemudian diserahkan kepada guru IPS di tiga sekolah yang dipilih sebagai lokasi penelitian untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas VII.

Hasil Uji Kevalidan Media

1. Uji validasi ahli materi

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dalam video pembelajaran dengan memaparkan materi apa saja yang terdapat pada video pembelajaran melalui laptop. Kemudian peneliti menyerahkan lembar validasi yang terbagi ke dalam empat kriteria penilaian, yaitu A) Aspek Kelayakan Materi, B) Aspek Kelayakan Bahasa, C) Efek untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik, dan D) Aspek Tampilan Keseluruhan. Berikut merupakan hasil kevalidan oleh dosen ahli materi dalam bentuk tabel.

Tabel 1 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Ahli Materi	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
	46	36	27	29	34,5	92%	Valid

Tabel 1 menunjukkan perolehan hasil validator ahli materi dengan skor rata-rata 34,5, presentase kevalidan sebesar 92%, maka termasuk dalam kategori valid. Perolehan data tersebut dapat

disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran dapat diujikan tanpa perbaikan.

2. Uji validasi ahli media

Tabel 2 Hasil Uji Validasi Ahli Media

Ahli Media	Aspek				Skor Rata-rata	Presentase Kevalidan	Kategori
	A	B	C	D			
	43	27	55	14	35	93,3%	Valid

Tabel 2 menunjukkan perolehan hasil validator ahli media dengan skor rata-rata 35, presentase kevalidan sebesar 93,3%, maka termasuk dalam kategori valid. Perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi sesuai saran dari validator.

3. Uji validasi guru IPS

Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan video pembelajaran dari segi materi, bahasa, tampilan penggunaan media video di tiap sekolah. Dalam pelaksanaanya guru IPS diberikan media melalui link video pembelajaran yang telah diunggah di *YouTube* dan melakukan penilaian produk dengan mengisi kuisisioner serta memberi komentar, masukan, dan saran. Kuisisioner validasi pada masing-masing guru terbagi ke dalam empat kriteria penilaian, yaitu A) Aspek Kelayakan Materi, B) Aspek Kelayakan Bahasa, C) Efek untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik, dan D) Aspek Kelayakan Video Pembelajaran. Berikut adalah hasil uji kevalidan oleh guru IPS di tiga sekolah dalam bentuk tabel.

Tabel 4 Hasil Validasi Guru IPS di Tiga Sekolah

No.	Validator	Sekolah	Presentase
1.	Indriyati, S.Pd.	SMP Negeri 1 Sumbergempol	86%
2.	Imroatin Robiyah, M.Pd.	SMP Negeri 1 Ngunut	94,6%
3.	Solekan, S.Pd.	MTs Darul Falah Bendiljati Kulon	90%
Rata-rata			90,2%
Kriteria			Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi guru mata pelajaran IPS di tiga sekolah menunjukkan hasil rata-rata 90,2% dengan kriteria valid. Indikator keberhasilan untuk menentukan media yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif apabila media pembelajaran mencapai rata-rata pengukuran $\geq 61\%$. Perolehan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peran IPTEK dan kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia layak digunakan tanpa perbaikan.

4. Uji kepraktisan media

Hasil respon siswa di tiga sekolah pada penerapan video sebagai media pembelajaran diketahui melalui lembar kuisioner dengan 15 butir pertanyaan memperoleh hasil akhir dengan rata-rata sebesar 86,83%, dengan masing-masing siswa SMP Negeri 1 Sumbergempol 84,92%, siswa SMP Negeri 1 Ngunut 89,54%, siswa MTs Darul Falah Bendiljati Kulon 86,03% memperoleh

kategori sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran dengan uji reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas

Nama Sekolah	Cronbach's Alpha	N of Items
SMP Negeri 1 Sumbergempol	0,87	15
SMP Negeri 1 Ngunut	0,887	15
MTs Darul Falah Bendiljati Kulon	0,799	15

Berdasarkan hasil uji reliabelitas pada angket respon siswa melalui tabel Cronbach's Alpha diatas dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh lebih besar dengan acuan Cronbach Alpha yaitu apabila hasil uji reliabelitas $>0,6$ maka hasil angket respon tersebut dapat dikatakan (Reliabel) dan apabila mendapat hasil $<0,6$ maka angket respon tersebut dapat dikatakan (Tidak Reliabel). Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji reliabelitas pada angket respon siswa ditiga sekolah tesebut, menyatakan bahwa angket tersebut dikatakan (Reliabel).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di tiga sekolah tingkat SMP/MTs di Tulungagung pada kelas VII khususnya pada mata pelajaran IPS menunjukkan perlu adanya inovasi penggunaan media pembelajaran, karena dari sisi buku pelajaran yang digunakan kurang menarik, banyak tulisan dan sedikit gambar yang kurang memacu peserta didik untuk berpikir kritis. Peneliti memutuskan untuk

mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan tema peran IPTEK dan kewirausahaan dalam membangun Ekonomi Indonesia sebagai salah satu solusi untuk mendapatkan pembelajaran lebih baik agar saat proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru dan siswa lebih mudah dalam memahami materi. Penelitian ini menggunakan model Borg & Gall dengan 10 langkah pengembangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi, ahli media, guru IPS ditiga sekolah menunjukkan kategori baik dan layak digunakan, dengan presentase masing masing ahli materi 92%, ahli media 93,3%, guru IPS ditiga sekolah memperoleh hasil rata-rata 90,2%. Hasil respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran ditiga sekolah memperoleh hasil rata-rata 86,83% dengan kriteria bagus pada keefektifan dan kepraktisan. Dan hasil keaktifan siswa memperoleh rata-rata 81,6% dengan kriteria bagus. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran materi peran IPTEK dan kewirausahaan dalam membangun ekonomi Indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran.

REFERENCES

- Andari, Izqy Yuan. 2019. Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKI*. 2 (1)
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- 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>.

- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Sadiman dkk. 2014. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaodih, N. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.