

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN POTENSI SUMBER DAYA ALAM PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII SMP

Fachri Hanafi<sup>1</sup>, Novrianti<sup>2</sup>, Septriyani Anugrah<sup>3</sup>, Elsa Ramayanti<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Email: [fachrihanafi1@gmail.com](mailto:fachrihanafi1@gmail.com)

---

### Article History

Received: 20-08-2024

Revision: 28-08-2024

Accepted: 30-08-2024

Published: 02-09-2024

**Abstract.** This research aims to develop valid and practical learning video media to be used as a supporting media in the learning process. The research was conducted using a type of research and development (R&D) with a 4D development model. The development procedures of this development are defined, design, development, and disseminate. The findings of this study, namely the development of learning video media using the Wondershare Filmora application in social studies subjects for grade VIII of junior high school, have been carried out in accordance with the development procedure that produces learning media in the form of documentary learning videos. This product has gone through the validation stage, based on the assessment of the results of material validation from teachers in the field of social studies at SMPN 8 Payakumbuh and media validation, namely Curriculum and Educational Technology lecturers. The validation results from material experts have been categorized as "Very valid" with an average of 4.7. The validation results from media expert I have been categorized as "Very Valid" with an average of 4.9 and the results from media expert II have been categorized as "Very Valid" with an average of 4.9. In the results of the practical test of learning video media products, it is at an average of 4.3 with the category "Very Practical". Based on these results, it can be concluded that the learning video media using the Wondershare filmora application in social studies subjects is declared very valid and very practical

**Keywords:** Development, Learning Videos, Video Media, Social Studies

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pendukung dalam proses belajar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D. Adapun prosedur pengembangan dari pengembangan ini yaitu *define, design, development, dan disseminate*. Temuan penelitian ini yaitu pengembangan media video Pembelajaran menggunakan aplikasi Wondershare Filmora pada mata pelajaran IPS untuk kelas VIII SMP telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran dokumenter. Produk ini telah melalui tahap validasi, berdasarkan penilaian hasil validasi materi dari guru bidang studi IPS SMPN 8 Payakumbuh dan validasi media yakni dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Hasil validasi dari ahli materi sudah dikategorikan "Sangat valid" dengan rata-rata 4,7. Hasil validasi dari ahli media I sudah dikategorikan "Sangat Valid" dengan rata-rata 4,9 dan hasil dari ahli media II sudah dikategorikan "Sangat Valid" dengan rata-rata 4,9. Pada hasil uji praktikalitas produk media video pembelajaran berada pada rata-rata 4,3 dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran menggunakan aplikasi Wondershare filmora pada mata pelajaran IPS dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Video Pembelajaran, Media Video, IPS

---

**How to Cite:** Hanafi, F., Novrianti., Anugrah, S., & Ramayanti, E. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Potensi Sumber Daya Alam pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5326-5334. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1771>

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta bertanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Institusi pendidikan berfungsi sebagai alat untuk menciptakan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka mewujudkan tujuan nasional. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta membentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Suardi, 2018).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari ilmu-ilmu sosial. IPS juga dikenal dengan nama Social Studies karena asal perkembangan IPS berasal dari konsep Social Studies yang dikembangkan di Amerika. IPS merupakan kajian yang mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial (Wiyono, 2021). Materi dalam pembelajaran IPS terdiri dari fakta, konsep, dan generalisasi, sehingga perlu adanya penggunaan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan Observasi dan Wawancara yang telah dengan salah satu guru mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di SMP N 8 Payakumbuh diketahui bahwa Pembelajaran masih berpusat pada guru, yang menggunakan metode ceramah. Pembelajaran masih menggunakan buku teks, LKS dan papan tulis. Saat proses pembelajaran sering kali kelas menjadi kurang kondusif, karena peserta didik yang kurang fokus mengikuti pembelajaran karena di dalam buku paket belum cukupnya gambar atau contoh - contoh bentuk dari materi yang bisa diamati oleh peserta didik, pembelajaran terjadi satu arah sehingga ketika guru memberikan pertanyaan tentang materi tidak ada umpan balik dari siswa sehingga siswa sulit memahami materi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik hanya dapat fokus dengan pelajaran hanya pada 10-20 menit diawal setelah itu peserta didik akan sibuk dengan dunianya sendiri seperti menggambar, berbicara, tidur, dan tidak fokus dalam belajar. Pada observasi peneliti juga melihat kurangnya Minat membaca siswa dalam pembelajaran.

Dengan banyaknya masalah tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah. Bisa dilihat dari tabel di bawah di mana nilai siswa yang masih dikatakan rendah yaitu di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

**Tabel 1.** Hasil PH kelas VIII pada mata pelajaran IPS

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai KKM
VIII 2	25	72	75

Usaha meningkatkan pembelajaran yang menarik dan efektif diperlukanlah terobosan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di zaman modern pada kemajuan teknologi saat ini adalah video pembelajaran. Khairani (2019) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media video dalam pembelajaran IPS dapat menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah siswa memahami materi, menciptakan metode mengajar yang lebih menarik, dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Majid et al., (2020) menambahkan sesuai dengan capaian pembelajaran IPS, penggunaan media video dalam proses belajar mengajar dapat mengilustrasikan alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara umum jarang dilihat oleh siswa, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII SMP.

## **METODE**

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2012), *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Beberapa alasan mengapa penelitian pengembangan ini perlu dilakukan, antara lain (1) mengetahui apakah produk yang dihasilkan valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan, (2) produk pengembangan media video pembelajaran diasumsikan akan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena akan melalui tahap proses uji para ahli sebagai validasi produk dan uji coba lapangan atau uji praktikalitas (uji coba terbatas) yang dijadikan sebagai acuan revisi, dan (3) pengelolaan data menggunakan statistik deskriptif, sehingga dapat memberikan deskripsi yang berguna untuk memecahkan masalah rancangan dan produk.

Penggunaan model pengembangan 4D, model yang umum untuk pengembangan berbagai macam jenis media pembelajaran, dalam penelitian ini. Model ini dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran (Arkadiantika 2020). Model pengembangan 4D terdiri dari pendefinisian (*define*) yang mana pada tahap ini peneliti mengumpulkan data awal dengan menganalisis kebutuhan dan menganalisis konsep media yang ingin dirancang. Pada tahap perancangan (*design*), peneliti membuat naskah sebagai rancangan awal dan membuat media video tutorial dengan aplikasi Wondershare Filmora. Selanjutnya pada tahap pengembangan (*develop*) media yang sudah dibuat kemudian melewati

tahapan penilaian yang dinilai oleh validator materi dan validator media. Tahap terakhir yaitu penyebaran (*disseminate*) dimana peneliti menyebarkan media yang sudah dinilai layak kepada pengguna melalui metode *online*.

Penelitian ini melewati serangkaian tahap dimana produk media yang dikembangkan dinilai oleh validator yaitu dua orang ahli media, satu orang ahli materi yang piawai dalam bidangnya, dan siswa kelas VIII SMPN 8 Payakumbuh. Penelitian ini diperoleh data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui kritik dan saran yang validator media, validator materi, dan siswa berikan. Sementara data kuantitatif diperoleh melalui penilaian validator melalui uji validasi dan penilaian tingkat kepraktisan oleh siswa. Setelah hasil nilai validitas dan praktikalitas diperoleh, kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kevalidannya.

**Tabel 2.** Kriteria validitas dan praktikalitas

No.	Rata-Rata	Kriteria
5	4,1 – 5	Sangat Valid/Sangat Praktis
4	3,1 – 4	Valid/Praktis
3	2,1 – 3	Cukup Valid/Cukup Praktis
2	1,1 – 2	Tidak Valid/Tidak Praktis
1	0-1	Sangat Tidak Valid/ Sangat Tidak Praktis

Sumber: Ridwan (2010)

## HASIL

### Hasil Validasi Materi

Data validitas materi diperoleh dari satu orang validator materi yaitu guru mata pelajaran melalui lembar penilaian. Validator materi mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang, Hasil penilaian materi mencakup isi dan tujuan, penyajian materi, dan keterbacaan yang dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Materi

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Penilaian	
Materi	Kesesuaian Materi	1	5	
		2	5	
		3	5	
	Penyajian Materi	Keterbacaan	4	5
			5	5
			6	4
			7	4
			8	5
	Keterbacaan		9	5
			10	5
			11	5
Jumlah		11	52	
Rata-rata			4,7	

Berdasarkan penilaian guru yang mengisi angket validasi materi mencakup isi dan tujuan, penyajian konsep, dan keterbacaan diperoleh jumlah 52 dengan rata-rata 4,7 dengan kualifikasi "Sangat Valid". Secara keseluruhan, uji validasi materi dapat disimpulkan sudah baik sehingga layak untuk diuji cobakan.

### Hasil Validasi Media

Data validitas media diperoleh dari dua orang validator media yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP dan melalui lembar penilaian. Validator media mengkaji beberapa aspek yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian media mencakup desain/layout, kesesuaian, dan kualitas media dapat dilihat pada table di bawah ini:

**Tabel 4.** Hasil Validasi Media

Aspek	Kriteria Variabel	Indikator	Validator Media I	Validator Media II
Media	Kesesuaian Video	1	5	5
		2	4	5
		3	5	5
	Aspek Audio	4	5	5
		5	5	5
		6	5	5
		7	5	5
	Typografi	8	5	5
		9	5	5
		10	5	4
		Kurikulum	11	5
<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>54</b>	<b>54</b>
<b>Rata-rata</b>			<b>4.9</b>	<b>4.9</b>

Tabel di atas menunjukkan bahwa penilaian validasi kedua produk media video pembelajaran oleh validator I diperoleh nilai rata-rata 4,9 dengan kategori "Sangat Valid" dan penilaian validasi kedua produk media video pembelajaran oleh validator II diperoleh nilai rata-rata 4,9 dengan kategori "Sangat Valid".

### Hasil Uji Praktikalitas

**Tabel 5.** Hasil uji praktikalitas

Aspek Penilaian	Item	Rata-rata tiap aspek	Kategori
Tampilan	4	4,3	Sangat Praktis
Penyajian Materi	5	4,3	Sangat Praktis
Kemanfaatan	4	4,4	Sangat Praktis
Rata-rata		4,3	Sangat Praktis

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa rata-rata jumlah nilai praktikalitas telah dilakukan oleh peserta didik terhadap media video pembelajaran yang dikembangkan adalah 4,3 dengan kategori “Sangat Praktis”. Secara keseluruhan untuk kepraktisan produk sudah berada pada kategori baik. Pada aspek Tampilan memperoleh rata-rata skor 4,3 dengan kategori sangat praktis, pada aspek penyajian materi sudah sesuai dengan materi yang diajarkan memperoleh rata-rata skor 4,3 dengan kategori sangat praktis, dan aspek Kemanfaatan media sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran, tentunya dengan memperoleh skor 4,4 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa maka media pembelajaran yang dihasilkan termasuk ke dalam kriteria “sangat praktis”.

### ***Disseminate***

Tahap *disseminate* dalam model pengembangan 4D merupakan tahap terakhir dimana media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan didistribusikan kepada target pengguna. Tahap penyebaran dalam penelitian ini adalah menyebarkan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala atau jangkauan yang lebih luas dengan metode online dengan tujuan selain dapat diakses oleh guru dan siswa, media ini juga dapat diakses oleh pengguna yang membutuhkan. Pada metode online ini penulis mengupload media melalui *YouTube* lalu memberikan link akses video tersebut kepada guru dan siswa agar video tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

### **DISKUSI**

Pengembangan media video tutorial ini dilatarbelakangi oleh belum maksimalnya pemanfaatan media video pembelajaran dokumenter pada mata pelajaran IPS di sekolah. Meskipun guru sudah menjelaskan dengan media papan tulis dan buku sumber, namun yang diperagakan guru tersebut belum sepenuhnya berhasil membuat siswa paham mengenai materi yang dijelaskan. Rejeki et al., (2020) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah menunjukkan pengetahuan, memberi daya tarik yang lengkap, menyentuh seluruh modalitas siswa dengan desain media yang menarik sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Hendri & Novrianti (2017) menyatakan keterlibatan media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan peranan penting terhadap pemahaman siswa dalam menguasai materi yang dipelajari. Semakin konkrit materi pembelajaran yang diajarkan dan dirasakan siswa, maka semakin efektif proses pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran dirancang menggunakan aplikasi Wondershare Filmora yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat membuat siswa belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun baik di sekolah maupun di luar sekolah. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mempermudah akses materi yang dibutuhkan bagi peserta didik dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP yang valid, Menghasilkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP yang praktis.

Penelitian dilakukan dengan 4 tahapan sesuai model 4D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahap pertama dengan melakukan analisis kurikulum, analisis peserta didik, dan analisis konsep. selanjutnya dilakukan pengembangan produk yaitu melakukan pemilihan media, menetapkan format, dan desain awal dengan membuat storyboard lalu membuat media pembelajaran dengan aplikasi Wondershare Filmora. Tahap ketiga adalah *development* (pengembangan) tahap ini merupakan tahap yang sangat penting karena semua proses pembuatan, validasi, dan pengujian dilakukan pada tahap ini. Tahapan uji validitas dilakukan oleh validator media dan materi, dan yang terakhir yaitu melakukan uji coba praktikalitas kepada siswa kelas VIII SMPN 8 Payakumbuh.

Validasi produk/media dapat dilakukan dengan melibatkan beberapa pakar atau tenaga ahli berpengalaman untuk menilai produk yang sudah dirancang. Dalam pengembangan ini, disarankan minimal melibatkan dua orang pakar dalam bidang media untuk mendapatkan perspektif yang luas. Validasi media meliputi beberapa aspek, yaitu desain/layout, kesesuaian media, dan kemudahan penggunaan. Validasi materi meliputi kelayakan isi dan relevansi materi, penyajian materi, dan penulisan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembaran penilaian untuk validator media dan validator materi serta angket untuk peserta didik dengan menggunakan skala likert 5 poin.

Uji validitas yang dilakukan yaitu uji validitas media video dokumenter dengan memperoleh skor 4,9 dengan kategori "sangat Valid" oleh validator media I dan skor 4,9 dengan kategori "Sangat valid" dari validator II, dan uji validitas materi dengan memperoleh skor 4,7 dengan kategori "Sangat Valid". Hasil diatas sejalan dengan pendapat Sukendra & Atmaja (2020) yang berpendapat bahwa validasi merupakan indeks yang dapat menunjukkan bahwa alat ukur dapat memberikan hasil yang sesuai dengan apa yang sedang diukur. Selanjutnya uji praktikalitas dilakukan memperoleh skor rata-rata 4,3 dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil ini sejalan dengan Zulkarnain & Jatmikowati (2018) yang berpendapat bahwa, media pembelajaran dapat dinyatakan praktis kalau memenuhi standar indikator: a) validator

menyatakan media tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. b) siswa menunjukkan respond positif, dilihat dari hasil angket yang diberikan. Beberapa kriteria tersebut sudah terpenuhi dengan media video tutorial sudah melalui validasi materi, validasi media, dan uji praktikalitas.

Penilaian uji praktikalitas produk video tutorial pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP yang diujicobakan kepada siswa/I kelas VIII SMPN 8 Payakumbuh berkaitan dengan keterpakaian video pembelajaran oleh siswa. Penilaian praktikalitas dilakukan dilakukan oleh siswa didasarkan pada aspek tampilan media, penyajian materi, dan kemanfaatan. Dari hasil uji praktikalitas yang sudah dilakukan berarti respond siswa terhadap media video dokumenter adalah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video dokumenter memenuhi kriteria praktis. Maka dengan pemaparan yang telah dijelaskan penulis di atas dapat disimpulkan bahwa media video tutorial pada mata pelajaran IPS di kelas VIII SMP telah valid dan praktis.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video tutorial menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada *smartphone* dan PC/laptop. Kelayakan materi pelajaran oleh validator materi pada media video tutorial memperoleh kategori “Sangat Valid”. Kelayakan media video tutorial oleh validator media memperoleh kategori “Sangat Valid”. Hasil praktikalitas yang dilakukan kepada siswa kelas VIII di SMPN 8 Payakumbuh bahwa media video dokumenter memperoleh kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka media video dokumenter pada mata pelajaran IPS di kelas VIII layak dan praktis digunakan sebagai media dalam mendukung proses pembelajaran.

## **REFERENSI**

- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29-36
- Miftahul Khairani. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2, 159.
- Nofri Hendri, Novrianti. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Aplikasi Autorun Pro Enterprise II pada Mata Kuliah Komputer Multimedia di Program Studi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 69-80.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.

- Suardi, Moh. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. Diakses dari: [books.google.co.id/books](https://books.google.co.id/books). Diakses tanggal 25 Juni 2023.
- Sukendra & Atmaja. (2020). *Instumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash CS6 berbasis android pokok bahasan segitiga. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 3(1).