

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *EXPLAINVIDEO* VIDEO CREATOR PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IX SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)*



Oleh

**ROBI SAPUTRA
1304780/2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

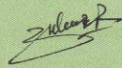
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
APLIKASI *EXPAINDIO VIDEO CREATOR* PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS IX SMP

Nama : Robi Saputra
NIM/BP : 1304780/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

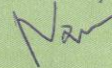
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



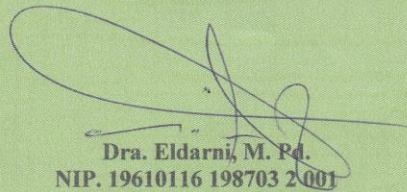
Dra. Zuliarni, M. Pd.
NIP. 19590727 198503 2 002

Pembimbing II



Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19781129 200312 1 001

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M. Pd.
NIP. 19610116 198703 2 001

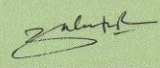
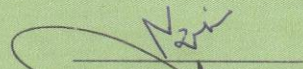
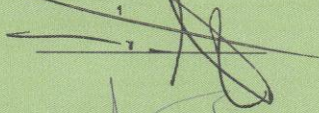

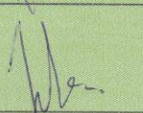
PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
Aplikasi *Expaindio Video Creator* Pada Mata
Pelajaran IPS Kelas IX SMP
Nama : Robi Saputra
NIM/BP : 1304780/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua :	Dra. Zuliarni, M. Pd NIP. 19590727 198503 2 002	 _____
Sekretaris :	Nofri Hendri, S. Pd., M. Pd NIP. 19781129 200312 1 001	 _____
Anggota :	1. Dra. Eldarni, M. Pd NIP. 19610116 198703 2 001	 _____
	2. Dr. Abna Hidayati, M. Pd NIP. 19830126 200812 2 002	 _____
	3. Dr. Ulfia Rahmi, M. Pd NIP. 19870524 201404 2 003	 _____


SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Robi Saputra
NIM/BP : 1304780/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 11 Januari 2018
Yang menyatakan


Robi Saputra
NIM. 1304780

ABSTRAK

Robi Saputra. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan disekolah, bahwa guru hanya memanfaatkan media papan tulis dan buku teks dalam penyampaian materi pelajaran karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat maupun menggunakan media, padahal disekolah sudah tersedia sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IX yang valid, praktis, dan efektif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Mungka dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektifitas produk yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembaran angket, dokumentasi, dan format penilaian.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari guru bidang studi dan ahli media yakni, hasil validasi materi memperoleh rata-rata 4,37 dengan kategori "valid" namun terdapat beberapa revisi ringan pada materi. Sedangkan hasil validasi media oleh 2 orang validator memperoleh rata-rata 4,66 dengan kategori "valid" dan juga terdapat beberapa revisi ringan pada media. Hasil analisis uji coba produk media pembelajaran diperoleh rata-rata 4,58 berada pada kategori "Praktis". Uji efektifitas yang telah dilakukan lebih tinggi secara signifikan antara *pretest* dan *posttest* yaitu nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($13,52 > 2,093$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk ini efektif dan dapat digunakan. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan pada mata pelajaran IPS di SMP.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Explaindio Video Creator Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP”***. Selanjutnya shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai contoh teladan umat manusia sedunia.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan baik secara moril maupun materil yang penulis terima. Pada kesempatan kali ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Orang tua Ayahanda Afrizal, Ibu Rahma Wati, Serta Abang dan Adik-adik (Defrizal Putra, Reza Saputra, Purti Wulandari, dan Sibungsu Putri Nazwa) yang senantiasa mendo’akan, mencurahkan cinta dan kasih sayangnya, memberikan motivasi baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

2. Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Pembimbing I yang tulus dan ikhlas telah meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Nofri Hendri, M.Pd Penasehat Akademik sekaligus selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. Ibu Zurniati, M.Pd selaku Kepala SMP N 2 Mungka yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
7. Ibu Misniati, S. Pd, selaku guru Mata Pelajaran IPS SMP N 2 Mungka yang telah membantu penulis selama penelitian.
8. Sahabat dan teman-teman seperjuangan angkatan 2013 yang telah menemani mengukir hari dalam manis dan pahitnya kuliah.
9. Senior-senior yang telah memberikan nasehat dan informasi kepada penulis dalam menjalani studi dan organisasi selama di bangku perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga bantuan, arahan, maupun bimbingan yang telah diberikan, dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang setimpal, Amin.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan, Aamin.

Padang, Januari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Pentingnya Pengembangan	8
F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	9
G. Manfaat Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kawasan Teknologi Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media	13
2. Pengertian Media Pembelajaran	14
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
4. Prinsip Media Pembelajaran	16
5. Manfaat Media Pembelajaran	17
C. Media Video Pembelajaran	18
1. Pengertian Media Video Pembelajaran	18
2. Karakteristik Media Video Pembelajaran	19
3. Mekanisme Produksi Video Pembelajaran	20
4. Kelebihan dan kelemahan Video Pembelajaran	20
5. Sumber Video	21
D. Pengertian Explaindio Video Creator	21

1. Pengertian Explaindio Video Creator.....	21
2. Kegunaan, Kelebihan, dan Kekurangan aplikasi <i>Explaindio Video Creator</i>	22
E. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	23
1. Definisi Mata Pelajaran IPS	23
2. Tujuan Mata Pelajaran IPS	24
F. Validasi, Praktikalitas, Efektivitas	24
1. Validitas	24
2. Praktikalitas	25
3. Efektivitas	26
G. Kajian Penelitian Yang Relevan	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
B. Model Pengembangan	29
C. Prosedur Pengembangan	30
D. Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	44
1. Hasil Perencanaan	44
2. Pengembangan Produk Awal	46
3. Validasi Produk	60
4. Uji Coba	61
5. Hasil Produk Akhir	62
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	62
1. Deskripsi Data Validasi	62
2. Revisi Produk	70
3. Deskripsi Data Hasil Praktikalitas	73
4. Deskripsi Efektivitas	76
C. Pembahasan	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR RUJUKAN	85
LAMPIRAN	87



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan skor pada skala likert.....	37
2. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Materi	38
3. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media	39
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa	39
5. Hasil Penilaian Validasi Materi	63
6. Hasil Penilaian Validasi Media	66
7. Revisi pada Bagian Saran Ahli Media.....	71
8. Hasil Uji Coba I.....	74
9. Hasil Uji Coba II.....	75
10. Tabel Pengujian Efektivitas.....	77
11. Hasil Akhir Validasi dan Praktikalitas	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal <i>Explaindio Video Creator</i>	23
2. Bagan Prosedur Pengembangan dari Model Pengembangan menurut Borg & Gall	30
3. Tampilan cara membuka Program <i>Explaindio Video Creator</i>	47
4. Tampilan Create Project/lembar kerja baru	48
5. Tampilan <i>Create New Scene</i>	48
6. Tampilan beberapa background yang dapat kita pilih	49
7. Tampilan beberapa <i>Fitur</i> yang dapat kita pilih	49
8. Langkah <i>Import Image From Local Storage</i>	50
9. Tampilan penyimpanan <i>file</i> yang akan di Import ke <i>Scene</i>	50
10. Langkah untuk mengedit file yang telah di import	51
11. Tampilan untuk mengedit file yang telah di import	51
12. <i>Effects by hand</i>	52
13. Tampilan teks yang telah di buat.	52
14. Langkah untuk menambahkan <i>Animation/slide</i>	53
15. Tampilan beberapa <i>Animation/slide</i> yang bisa kita gunakan	53
16. Tampilan beberapa <i>Sketch Image</i>	54
17. Tampilan cara <i>Import Video</i>	54
18. Tampilan video yang di <i>Import</i>	55
19. Tampilan cara <i>Import 3D Object</i>	55
20. Tampilan cara merekam suara.	56
21. Menyimpan media yang telah kita buat.	56
22. Tampilan media sebelum di <i>Export</i>	57
23. Tampilan media ketika di <i>Export</i>	57
24. Menu awal <i>Cool Edit Pro</i>	58
25. Proses Tata Rekam Suara	58
26. Proses pengeditan menggunakan <i>Wondershare Fillmora</i>	59
27. Proses penyimpanan menggunakan <i>Wondershare Fillmora</i>	59
28. Proses export berlangsung	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Storyboard	88
2. Penilaian Validator Media	101
3. Penilaian Validator Materi	107
4. Penilaian Uji Praktikalitas Media Uji Coba I	110
5. Penilaian Uji Praktikalitas Media Uji Coba II	116
6. Silabus IPS.....	122
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	127
8. Kisi-kisi Soal IPS	145
9. Soal IPS	148
10. Kunci Jawaban	152
11. Lembar Hasil Praktikalitas Uji Coba II	153
12. Nilai Pretest dan Posttest	154
13. Lembar Jawaban Pretest dan Posttest	155
14. Tabel t	157
15. Surat Penugasan	158
16. Surat Izin Penelitian	159
17. Surat Izin dari Kesbangpol Kab.50 Kota	160
18. Surat Keterangan Selesai Penelitian	161
19. Dokumentasi Penelitian	162

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang *universal* dalam kehidupan manusia, karena di manapun dan kapanpun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi pribadi yang tangguh dan mempunyai daya saing yang tinggi dalam menghadapi berbagai tuntutan kehidupan.

Pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana membangun manusia seutuhnya. Untuk meningkatkan kehidupan dan martabatnya sehingga tercapai kebahagiaan dan lahiriah seperti tertuang dalam UUSPN No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang bertujuan sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak terlepas dari guru. Guru sangat berperan penting dalam mengembangkan kompetensi siswa karena, guru mempunyai peran sebagai pembimbing dan juga sebagai pendidik. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru harus mampu membantu siswa dalam belajarnya yaitu mengatasi segala kesulitan yang di

hadapi oleh siswa, sehingga siswa dapat mengatasi masalah belajar yang di alaminya, dan menjadikan siswa itu dapat menerima informasi atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik.

Guru sebagai seorang pengajar dalam mencapai tujuan pembelajarannya terkadang mengalami berbagai kendala, salah satunya dikarenakan proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa kurang maksimal. Kurang maksimalnya dalam penyampaian informasi menjadi sebuah masalah dalam pembelajaran, karena jika suatu informasi atau materi pembelajaran tidak maksimal dalam penyampaiannya akan berdampak pada siswa itu sendiri. Upaya untuk mengatasi masalah tersebut maka sebuah media pembelajaran dapat menjadi salah satu jalan keluar agar penyampaian suatu informasi dalam pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Menurut Arsyad (2014:04) mengemukakan bahwa:

“media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Penggunaan media pembelajaran dewasa ini sudah cukup banyak digunakan di sekolah-sekolah, hal itu dikarenakan tingkat kreativitas guru semakin berkembang dan di dukung oleh perkembangan teknologi yang semakin maju. Namun penggunaan media dalam pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan, karena masing-masing peserta didik mempunyai karakter dan gaya belajar

yang berbeda dan sebuah media harus disesuaikan dengan materi apa yang akan di sampaikan apakah sudah tepat menggunakan media itu.

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa-siswi baik di tingkat SMP, MTs, SMA, maupun SMK. Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristiknya masing-masing, begitu dengan sejarah. Mata pelajaran sejarah berkaitan dengan peristiwa di masa lampau, sejarah bersifat kronologis, sejarah ada prinsip sebab akibat, prinsip waktu sangat penting dalam sejarah, dan sejarah mempelajari perkembangan manusia. Dalam proses pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan berbagai cara. Namun pada kenyataan proses pembelajaran seringkali tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 02 Mungka, Kabupaten 50 Kota pada hari sabtu tanggal 04 Februari 2017, peneliti menemukan bahwa SMP tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun, hal tersebut tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi suatu masalah. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung guru hanya memanfaatkan media papan tulis dan buku teks dalam penyampaian materi pelajaran, karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat media. Tetapi pada kenyataannya hingga saat ini bahwa pembelajaran IPS dirasakan sangat membosankan dikarenakan pembelajaran IPS mencakup materi yang banyak dan luas, banyak siswa yang lebih tertarik untuk melakukan hal-hal yang

tidak penting selain belajar, seperti mengobrol sesama teman atau keluar kelas, daripada memperhatikan guru yang sedang mengajar di depan kelas, dan siswa terlihat jenuh serta tidak tertarik untuk belajar. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan media dan keterbatasan penyediaan media pembelajaran oleh sekolah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media video. Media video memiliki kelebihan untuk membantu memahami pelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya, media pembelajaran video juga mampu menarik perhatian siswa karena mengandung unsur audio-visual yang menarik dan kreatif.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari yang namanya teknologi. Salah satu media pengajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator*.

Explaindio Video Creator adalah salah satu program pembuatan dan animasi video yang memungkinkan untuk membuat animasi papan tulis dengan mudah. *Explaindio Video Creator* dirancang khusus untuk membuat animasi, sketsa orkestra, dan video gerak. Program ini memungkinkan anda untuk membuat animasi tampak profesional dalam beberapa langkah mudah.

Explaindio banyak digunakan oleh para profesional dari semua bidang, seperti pelatih, pemasang iklan, pemasar, presenter, guru, dosen, dan banyak lagi, untuk menghasilkan animasi, video, video papan tulis dan video berkualitas tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengajukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IX SMP”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* yang valid pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 02 Mungka?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* yang praktis pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 02 Mungka?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* yang efektif pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 02 Mungka?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang valid menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 02 Mungka.
2. Mengembangkan media pembelajaran yang praktis menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 02 Mungka.
3. Mengembangkan media pembelajaran yang efektif menggunakan Aplikasi *Explaindio Video Creator* pada mata pelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 02 Mungka.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran IPS untuk SMP kelas IX yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran ini berisi materi memahami kondisi perkembangan negara di dunia dan usaha mempertahankan kemerdekaan untuk SMP kelas IX Semester I yang terdiri dari 3 KD, yaitu:
 - a. Mengidentifikasi ciri-ciri negara berkembang dan negara maju

- b. Mendeskripsikan perang dunia II (termasuk pendudukan jepang) serta pengaruhnya terhadap keadaan social, ekonomi, dan politik di Indonesia.
 - c. Mengidentifikasi usaha perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
2. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah *Explaindio Video Creator*.
 3. Aplikasi pendukung dalam pengembangan media ini adalah *Cool Edit Pro*, aplikasi ini gunanya untuk merekam suara pada pembuatan media pembelajaran, aplikasi *Wondershare Filmora* untuk mengedit video.
 4. Jenis media pembelajaran yang dibuat akan disajikan dalam bentuk DVD (*Digital Versatile Disk*) yang memuat :
 - a. Gambar, gambar diam yang diberi efek bergerak, sehingga gambar sesuai dengan suara narrator.
 - b. Efek transisi, pada setiap *scene* dalam video terdapat efek transisi sehingga video menjadi lebih menarik dalam penggunaannya.
 - c. Audio/suara, pengucapan mengenai materi yang akan diperankan langsung oleh suara *narrator* terkait dengan materi yang disampaikan.
 - d. Impor video, mendukung semua format seperti AVI, WMV, FLV, MOV, and MP4.
 - e. Teks, pada media ini terdapat teks tulis tangan yang berisikan materi.
 - f. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator*.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator* ini pada mata pelajaran IPS SMP akan membantu siswa untuk belajar secara mandiri dan sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi masalah keterbatasan sumber belajar.

E. Pentingnya Pengembangan

Pendidikan secara terus-menerus mengalami perkembangan, dengan kemajuan teknologi guru sangat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan cara membuat media dalam menunjang proses pembelajaran, tentulah pendidikan terus menerus mengalami perkembangan yang sangat signifikan dan meningkatkan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan menjadi sangat penting terkait materi pembelajaran IPS tidak hanya menjadi pembelajaran yang sangat membosankan dengan menggunakan media papan tulis dan buku teks saja, akan tetapi bagaimana siswa lebih tertarik belajar dengan menggunakan media.

Oleh karena itu diharapkan siswa mampu menguasai pelajaran IPS, namun melihat kenyataannya dilapangan saat ini, pembelajaran dilakukan dengan media yang kurang menarik sehingga membuat siswa menjadi bosan dan kurang bersemangat ketika guru menyampaikan materi di depan kelas, karena itu dibutuhkan penelitian dan pengembangan guna menciptakan pembelajaran yang efektif sebagai media bagi guru untuk menjelaskan materi pelajaran dan memudahkan bagi siswa memahami materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan terlaksana dengan baik. Salah satunya

dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator* sebagai media pembelajaran IPS

F. Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Dalam uraian ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Asumsi pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu :

- a. Kegiatan belajar akan lebih mudah dilaksanakan jika guru mampu dan kreatif memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator* merupakan salah satu solusi alternatif untuk mengatasi masalah dan pemanfaatan media pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator* ini terdapat keterbatasan yaitu hanya pada materi memahami kondisi perkembangan negara di dunia dan usaha mempertahankan kemerdekaan mata pelajaran IPS kelas IX Semester 1 (satu) untuk 8 (delapan) kali pertemuan.

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- 2) Menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang berguna bagi dunia pendidikan.

b. Bagi Sekolah

- 1) Media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat yang positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- 2) Menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Jurusan

- 1) Dari penelitian ini diharapkan mampu memberi masukan bagi jurusan dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
- 2) Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu menambah referensi dalam mengembangkan media yang lebih inovatif kedepannya.

d. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan di berikan pada siswa dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Explaindio Video Creator* yang efektif dan efisien.

e. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewadahi karakteristik siswa yang beragam.
- 2) Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah motivasi siswa untuk belajar.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Hasil uji validitas pada produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan valid. Pada aspek materi memperoleh rata-rata dari validator 4,37 dengan kategori valid, dan aspek media dari validator I memperoleh rata-rata 4,69 dan validator II memperoleh rata-rata 4,63 dengan kategori valid.
2. Hasil uji praktikalitas dikategorikan praktis dengan memperoleh skor rata-rata 4,58 pada aspek kepraktisan dengan kriteria variabel mencakup aspek tampilan, isi materi, dan kemanfaatan.
3. Uji efektivitas diperoleh $t_{hitung} = 13,52$ sedangkan t_{tabel} dengan $df = 19$ pada taraf signifikan $\alpha 0,05 = 2,093$. Maka dapat diketahui nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($13,52 > 2,093$). Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang lebih tinggi secara signifikan antara *pretest* dan *posstest*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pengguna produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran serta referensi untuk pengembangan berikutnya.
2. Bagi pihak sekolah hendaknya memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik mendatangkan pakar ilmu pendidikan, mengikuti seminar, workshop yang berkaitan dengan media pembelajaran sehingga guru dapat membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang baik dan tepat sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian pengembangan ini masih terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diharapkan kelak adanya penelitian yang lebih kompleks dan dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif Sadirman. 2011. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan). Jakarta : Pt.Raja Grafindo
- Azhar Arsyad. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta : Pt.Raja Grafindo Persada
- Bambang warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cecep Kustandi. 2011. Media Pembelajaran, Manual Dan Digital. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Dyah Ayu Wulandari. 2016. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016*” (diakses tanggal 17 Maret 2017)
- Eldarni, dkk. 2014. Media Video. Padang: UNP Press
- Emzir. 2012. Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif. Jakarta : Pt.Raja Grafindo Persada
- Hamzah B Uno. 2011. Teknologi Informasi & Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Kuyhaa. 2017. *Explaindio Video Creator Platinum 3.032 Full Version*. <http://www.kuyhaa-android19.com>. diakses tanggal 17 Maret 2017)
- Master Kreatif. 2017. *Explaindio Video Creator Platinum 3.042 Full Version*. <https://www.masterkreatif.com>. diakses tanggal 25 agustus 2017)
- Nana Sudjana. 2011. Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung : Alfabeta
- Rini Mardhotillah. 2017. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP.
- Rusman, Dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Jakarta : Rajawali Pers

Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta

_____.2008. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung : Alfabeta

Suhaisimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : Rineka Cipta

Syafril. 2010. Statistika. Padang : Sukabina Press

Trianto. 2012. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta : Bumi Aksara

