

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI SMA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP



OLEH :

NILAM RAHAYU DWI PUTRI

17004134

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

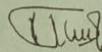
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS XI SMA**

Nama : Nilam Rahayu Dwi Putri
NIM/BP : 17004134/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

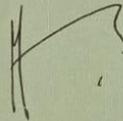
Padang, 10 November 2021

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Fetri Yeni J., M.Pd.
NIP. 196110111 98602 2 001**

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

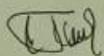
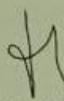
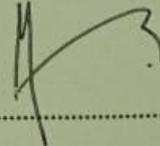
HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Sosiologi Kelas XI SMA
Nama : Nilam Rahayu Dwi Putri
NIM/BP : 17004134/2017
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 10 November 2021

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Fetri Yeni J., M.Pd. NIP. 196110111 98602 2 001	
Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd. NIP. 19610116 198703 2 001	
Anggota	: Dr. Abna Hidayati M.Pd. NIP. 198301262008120021003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nilam Rahayu Dwi Putri

NIM/ BP : 17004134/2017

Jurusan/ Prodi : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran
Sosiologi Kelas XI SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari hasil plagiat, Maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 10 November 2021

Saya yang menyatakan



Nilam Rahayu Dwi Putri

NIM. 17004134

ABSTRAK

Nilam Rahayu Dwi Putri. 2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA

Guru dalam pembelajaran lebih dominan dengan ceramah dengan menggunakan media yang kurang tepat dan menarik, sehingga siswa kesulitan dalam belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran belum digunakan dengan baik. Peranan video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran membuat siswa akan lebih paham dari pada hanya mendengarkan saja dari guru. Siswa juga lebih aktif dan tidak mudah bosan saat proses belajar daring dirumah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMAN 12 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Deveopment* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Cobs, dan (5) Produk Akhir. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas XI IPS 2 SMAN 12 Padang.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari Ahli materi dan ahli media yakni sudah dikatakan sangat valid dengan skor 4 dan 5. Pada hasil uji praktikalitas produk media video pembelajaran berada pada rata-rata 87,73 kategori sangat praktis. Jadi, berdasarkan hasil uji kelayakan media dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk media video pembelajaran ini telah layak dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci : Video Pembelajaran , *Videoscribe*, Sosiologi kelas XI SMA.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah atas segala limpahan nikmat yang Allah SWT berikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA” pada waktu yang tepat. Skripsi ini merupakan salah satu langkah dan syarat dari mahasiswa jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar sarjana.

Skripsi ini dibuat dan disusun atas kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik dan skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan baik.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd sebagai penguji I, yang turut memberikan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd sebagai penguji II, yang turut memberikan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini.
4. Bapak Septriyen Anugrah, S.Kom, M.Pd.T yang telah berkenan menjadi validator media I dan memberi arahan dalam revisi media.
5. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd,T yang telah berkenan menjadi validator media II dan memberi arahan dalam revisi media.
6. Bapak dan Ibu staf Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Bapak Muhammad Isya, M.Pd selaku kepala sekolah SMAN 12 Padang yang telah memberikan izin untuk penelitian.
8. Ibu Dra. Hartati selaku guru bidang studi Sosiologi yang telah memberikan waktu dan tempat untuk penelitian.

9. Kedua Orang tua ku Ayah Zainal Arifin S.Sos dan Bunda Lailatul Qadri yang telah memberikan bimbingan, motivasi, doa, kasih sayang serta pengorbanan yang begitu besar sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Kakak Intan Suci Maharani S.Pd, Abang Muhammad Ravi serta Adikku Berlian Gladis Putri Laiza dan Rava Putra Laiza yang selalu mendukung dan mendoakan serta memberikan semangat.
11. Teman-teman jurusan KTP teristimewa seperjuangan BP 2017 yang telah memberikan banyak kenangan terindah selama masa perkuliahan.
12. Sahabat Sukma Akma Putri, Anggi Maisyarah dan Dewi Gita Riyanto yang selalu memberikan motivasi dan dorongan untuk mengerjakan skripsi ini.
13. Dendi Tanara Martin yang selalu menjadi tempat bercerita berkeluh kesah, memberikan semangat serta memberikan motivasi dan solusi kepada peneliti.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal shaleh serta mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan saran dalam penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Oktober 2021

Penulis

Daftar Isi

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk yg diharapkan	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran	14
B. Media Video Pembelajaran	19
C. <i>Software Sparkol Videoscribe</i>	27
D. Mata Pelajaran Sosiologi	29
E. Penelitian yang Relevan	30

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian	34
B. Model Pengembangan	35
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisisn Data	44

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	47
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	65
C. pembahasan.....	67

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....72

DAFTAR PUSTAKA..... 74

LAMPIRAN.....75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data hasil belajar semester I siswa kelas XI IPS SMAN 12 Padang TP 2020/2021	8
2. Kisi-kisi penilaian ahli materi.....	42
3. Kisi-kisi penilaian ahli media.....	43
4. Kriteria interpretasi skor.....	46
5. Hasil validasi materi.....	58
6. Kriteria interpretasi skor.....	59
7. Hasil penelitian ahli media I.....	60
8. Kriteria interpretasi skor.....	61
9. Hasil penelitian ahli media II.....	62
10. Kriteria interpretasi skor.....	63
11. Revisi produk... ..	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan <i>Videoscribe</i>	28
2. Kerangka pikiran penelitian.....	33
3. Prosedur pengembangan modifikasi dari model.....	37
4. 4.1 Open <i>Videoscribe</i>	50
4.2 Langkah masuk dalam aplikasi.....	51
4.3 Pemilihan lembaran kerja.....	51
4.4 Pilihan gambar yang akan digunakan	52
4.5 Pilihan gambar yang ada di komputer.....	52
4.6 Tampilan untuk menambahkan tulisan.....	53
4.7 Tampilan merubah background.....	53
4.8 Tombol save.....	54
4.9 Menu paling atas bagian kiri.....	54
4.10 Menu paling atas bagian kanan.....	55
4.11 Menu paling bawah bagian kanan.....	55
5. Hasil penelitian angket siswa.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Identitas Naskah Video Pembelajaran	75
2. Silabus	82
3. RPP Pembelajaran Sosiologi	96
4. Data Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	98
5. Data Hasil Validasi Ahli Media 1.....	106
6. Data Hasil Validasi Ahli Media 2.....	114
7. Data Hasil Praktikalitas Siswa.....	122
8. Izin Penelitian Dari Jurusan.....	132
9. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat.....	133
10. Dokumentasi.....	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting yang menyangkut kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Hampir seluruh negara di dunia ini menangani secara langsung masalah-masalah yang berhubungan dengan pendidikan. Undang-Undang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Adapun arti pendidikan itu sendiri dijelaskan oleh beberapa tokoh pendidikan antara lain:

Pendidikan menurut Langeveld ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih cepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan penting untuk menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Oleh karena itu, inovasi pendidikan harus selalu dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Peningkatan kualitas

pendidikan pada setiap jenjang pendidikan merupakan awal dari pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas.

Untuk mewujudkan hal tersebut, tidak terlepas dari faktor penentu keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Salah satu faktor utamanya di pengaruhi oleh kemampuan dan kreativitas guru dalam melakukan inovasi dalam setiap pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan sebuah upaya pembaharuan terhadap berbagai komponen yang diperlukan dalam penyampaian materi pelajaran dari guru kepada siswa dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang berlangsung. Terlebih lagi pada era globalisasi menuntut pendidikan juga bisa mengikuti perkembangan peradaban dunia. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif mengelola pembelajaran sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu bentuk pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan adalah adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang ditujukan untuk membantu memecahkan masalah dalam pendidikan.

Teknologi pendidikan merupakan suatu kajian ilmu pendidikan untuk membantu proses belajar mengajar agar dapat berjalan dengan baik serta memecahkan permasalahan dalam belajar. Lima kawasan yang menjadi bidang garapan teknologi pendidikan, yaitu: kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian. Berdasarkan bidang garapan teknologi pendidikan tersebut, maka penelitian dari pengembangan ini merupakan bidang kajian teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Pengembangan yang dilakukan adalah produksi media. Menurut Warsita (2008:58) “salah satu peranan teknologi pendidikan dalam memecahkan masalah belajar yaitu dengan mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai kebutuhan dan dengan mengindahkan prinsip-prinsip dalam pemanfaatannya secara efektif dan efisien”.

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sumber belajar adalah bahan yang mencakup media belajar, alat peraga, alat permainan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar. Kemajuan teknologi di berbagai bidang, yang salah satunya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media dalam proses pembelajaran memiliki berbagai kegunaan di antaranya sebagai pengantar pesan atau perantara kepada penerima pesan yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih inovatif mengatasi gaya belajar, minat, dan keterbatasan waktu sehingga merangsang peserta didik dalam proses pembelajaran dalam penerimaan pesan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Susilana dan Riyana (2009:7) mengatakan “media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan.

Pemanfaatan media merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi

belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Segala sesuatu yang dimulai dengan rasa kecintaan, maka akan menghasilkan sebuah kepuasan. Pengembangan media adalah salah satu solusi inovasi perbaikan pembelajaran di kelas. Media tersebut merupakan program pembelajaran dengan prinsip belajar menyenangkan. Menurut Dryden dan Vos (dalam Darmansyah 2011:11), bahwa semangat belajar muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar.

Pendidikan Sosiologi menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami kehidupan Sosial. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati kehidupan yang terjadi di lingkungan sosial, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari. Di samping itu kemungkinan untuk mengembangkan teknologi relevan dari konsep-konsep Sosiologi yang dipelajari sangat dianjurkan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran Sosiologi tersebut bagi diri serta masyarakatnya.

Dalam peningkatan pembelajaran Sosiologi yang menarik dan menyenangkan bagi siswa masih diperlukan berbagai terobosan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Seorang guru dituntut untuk selalu

berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran Sosiologi salah satunya yaitu dengan pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih optimal. Guru juga dituntut harus menguasai bahan yang diajarkan dan terampil dalam hal cara mengajarkannya. Sehubungan dengan itu guru harus mencari cara yang dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, karena tujuan dari pembelajaran adalah diperolehnya hasil belajar yang optimal. Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah.

Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan atau ilmu tentang sifat dan perkembangan masyarakat, ilmu tentang struktur sosial, proses sosial, dan perubahannya. Guru mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip untuk dirinya sendiri. Guru harus mampu memfasilitasi siswa dalam pembelajaran kooperatif atau kolaboratif, sehingga siswa mampu bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas atau memecahkan masalah tanpa takut terjadi kesalahan. Dalam pembelajaran guru dapat menggunakan berbagai strategi yang sesuai dengan kebutuhan materi di antaranya media belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan adanya media

pembelajaran, sangat membantu siswa untuk dapat menumbuhkan minat belajar. Selain itu, media pembelajaran juga mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Salah satu *software* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran tersebut adalah *Sparkol VideoScribe*. *Software Sparkol VideoScribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh, dengan karakteristik yang unik, *Sparkol VideoScribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik. Aplikasi lain yang akan digunakan untuk membantu menampilkan video pembelajaran agar lebih menarik yaitu aplikasi *Wonder Share Filmora*. Sehingga dapat membantu siswa dalam menemukan fakta, prinsip dan konsep yang akan dipelajari dan sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013

Kombinasi yang lengkap ini diharapkan mampu menjadi sebuah alternatif sekaligus solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya. *Sparkol VideoScribe* memiliki kelebihan yaitu dapat membuat sebuah animasi dengan menggabungkan gambar, teks, gerakan tangan, dan suara dalam bentuk video, namun disamping kelebihanya

Sparkol VideoScribe memiliki kekurangan yaitu tidak dapat melakukan editing video seperti menggabungkan beberapa video menjadi satu video, memotong video dan lain-lain sehingganya untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik dibutuhkan *software* yang lain yang dapat digunakan untuk mengedit video. Salah satu aplikasi lain yang dapat mengedit video adalah *Wondershare Filmora*. *Software Wondershare Filmora* merupakan sebuah aplikasi untuk membuat dan mengedit video baik berupa kumpulan gambar, maupun gabungan dari beberapa video menjadi sebuah video baru yang berkualitas, *Wondershare Filmora* juga digunakan untuk editing video dengan menggunakan effect, transition, dan elements sehingga membuat media pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sosiologi di SMAN 12 Padang, Metode yang cenderung digunakan yaitu metode ceramah yang mana siswa mendapat kan informasi langsung dari guru, pada metode ini pembelajaran berpusat pada guru dan siswa menerima informasi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut siswa metode yang digunakan tersebut sering membuat siswa kurang tertarik untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Terkadang guru memang menggunakan media dalam pembelajaran seperti media menggunakan *PowerPoint*, namun media tersebut masih belum sepenuhnya membantu siswa memahami pembelajaran. Untuk itu, sebaiknya guru menggunakan media yang lebih menarik seperti media video pembelajaran. Video pembelajaran dapat dibuat menggunakan berbagai

macam aplikasi. Namun penulis memilih menggunakan salah satu aplikasi yaitu aplikasi *Sparkol VideoScribe*. Hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 12 Padang pada mata pelajaran Sosiologi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Table 1 . Data Hasil Belajar Semester I Siswa Kelas XI IPS SMAN 12 Padang TP 2020/2021

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata	KKM	Jumlah Siswa Yang Mencapai KKM	Jumlah Siswa Yang Tidak Mencapai KKM
1	XI IPS 1	36	60.22	78	0	36
2	XI IPS 2	36	60	78	4	32
3	XI IPS 3	36	60.42	78	1	35

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dilihat masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dari KKM yang telah ditetapkan yaitu 78, hal ini dikarenakan pembelajaran yang masih abstrak oleh siswa, karena materi pembelajaran Sosiologi lebih menekankan pada konsep deskripsi materi, yang mana tidak semua dari materi yang dapat dideskripsikan oleh guru tanpa bantuan media.

Sehingga menurut peneliti penggunaan media pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat membantu efektivitas proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain itu juga akan memberikan pengertian konsep secara realistik. Multimedia yang akan digunakan dalam pembelajaran Sosiologi ini memadukan unsur, seperti, teks, gambar, video, audio, dan animasi. Multimedia tersebut akan membantu guru dalam pengajaran sekaligus

dapat digunakan guru secara mandiri untuk belajar. Penggunaan media video pembelajaran dapat membuat kualitas pembelajaran baik proses maupun hasil belajar menjadi lebih baik. Video pembelajaran juga memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa saat belajar sehingga siswa nyaman dalam ruang belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Sparkol VideoScribe* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari permasalahan di atas maka penulis mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Guru yang masih menggunakan metode *teacher center* dalam proses pembelajaran.
2. Media yang digunakan oleh guru masih belum menarik perhatian siswa.
3. Hasil belajar anak yang rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah ada di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan Video Pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA?
2. Bagaimana validitas Video Pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA?

3. Bagaimana praktikalitas Video Pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA yang sesuai dan layak.
2. Menghasilkan Video Pembelajaran yang valid dengan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA.
3. Menghasilkan Video Pembelajaran yang praktis dengan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya video pembelajaran Sosiologi menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dan aplikasi *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI SMA yang valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran Sosiologi menggunakan *Sparkol VideoScribe* dalam mata pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA.

2. Materi yang dikembangkan adalah tentang Perbedaan kesetaraan dan harmonisasi sosial.

Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe*. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media video pembelajaran untuk mata pelajaran sosiologi yang didalamnya terdapat kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pembukaan oleh narator dan penjelasan materi yang dijelaskan melalui tampilan video dan ilustrasi. Pada bagian akhir video terdapat kesimpulan materi dan pada bagian penutup terdapat kalimat penutup oleh narator.

Agar video pembelajaran dapat lebih menarik pada video pembelajaran bisa ditambahkan berbagai efek transisi, efek teks, dan background musik. Dengan adanya video pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu guru dan siswa mengatasi masalah dalam pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi siswa, proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar Sosiologi sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, Video pembelajaran yang dibuat dengan *Sparkol VideoScribe* ini diharapkan dapat menjadi perangkat bantu dan

alternatif media pembelajaran Sosiologi serta dapat memberikan ide untuk mengembangkan multimedia pembelajaran sendiri.

3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan disekolah.
4. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru terhadap pengembangan video pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh peneliti. Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan *Sparkol VideoScribe* yang akan

membantu guru dan siswa dalam mengatasi masalah belajar. Keterbatasan pada penelitian ini disebabkan karena waktu yang ada. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI di SMA N 12 PADANG untuk 1 KD saja.

Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu, karena harus koordinasi kembali dengan guru pendamping mengenai jadwal dan kondisi pandemi saat ini. Topik yang dibahas pada media pembelajaran yang akan dibuat adalah mengenai “Integrasi Sosial”. Kompetensi dasar pada materi ini yaitu siswa mampu Mengamati Integrasi sosial di masyarakat sekitar, Mengajukan berbagai pertanyaan terkait hasil pengamatan mengenai Integrasi sosial untuk memahami hubungan sosial di masyarakat. Mendiskusikan berbagai pertanyaan dengan mengaitkan kecenderungan Integrasi sosial di konsep-konsep dasar sosiologi untuk mengenali berbagai Integrasi sosial di masyarakat.