

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

SKRIPSI

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



Oleh

**RAPI RIANTARA
NIM. 17004097**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

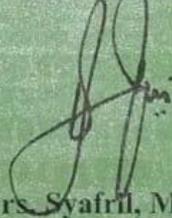
HALAMAN PERSETUJUAN

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

Nama : Rapi Riantara
NIM/BP : 17004097/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 10 Februari 2022

Pembimbing



Drs. Syafril, M.Pd.

NIP. 19600414 198403 1 004

Mengetahui

Ketua Jurusan

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd.

NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Skripsi di Depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA
Nama : Rapi Riantara
NIM/BP : 17004097/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

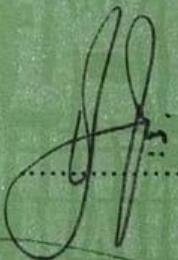
Padang, 10 Februari 2022

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

**Ketua : Drs. Syafril, M.Pd.
NIP. 19600414 198403 1 004**



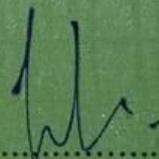
.....

**Anggota : Prof. Dr. Alwen Bentri, M. Pd.
NIP. 19610722 198602 1 002**



.....

**Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd.
NIP. 19870524 201404 2 003**



.....

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rapi Riantara
NIM/BP : 17004097/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA

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

Padang, 10 Februari 2022

Yang menyatakan



Rapi Riantara

ABSTRAK

Rapi Riantara. 2022. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA.

Permasalahan dalam pembelajaran yakni karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan hanya mengandalkan buku teks sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Pada saat sekarang situasi pembelajaran yang kadang kala secara *online* (daring) dan tatap muka menjadikan minat belajar siswa kurang efektif. Pengembangan media video pembelajaran ini dapat menjadi kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model *Borg and Gall*. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pengembangan Produk Awal, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba, dan (5) Produk Akhir. Penelitian ini dilakukan dalam Mata Pelajaran Sosiologi dengan satu materi pokok. Produk hasil pengembangan dinilai oleh satu orang ahli materi yakni guru bidang studi Sosiologi kelas XI di SMA Negeri 8 Padang dan dua orang ahli media yakni dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Hasil uji validitas produk untuk aspek materi dan aspek media berada pada kategori “**sangat valid**”. Selanjutnya, uji coba kepraktisan produk dilakukan kepada 25 orang siswa kelas XI di SMA Negeri 8 Padang, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**sangat praktis**”. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA valid dan praktis digunakan dalam belajar.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran, Sosiologi, Wondershare Filmora, Aurora 3D Animation Maker.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd. selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. selaku sekretaris jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang sekaligus penguji dari seminar proposal sampai ujian skripsi yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam mengerjakan skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Alwen Bentri, M.Pd. selaku penguji dari seminar proposal sampai ujian skripsi yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam mengerjakan skripsi.

5. Bapak/ Ibu dosen dan staf pengajar yang telah berkenan memberikan bekal ilmu yang berguna dan bermanfaat selama perkuliahan.
6. Bapak Dedi Supendra, S.Pd. M.A. dan Ibu Winanda Amilia, S.Pd. M.Pd. T yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ibu Dra. Yoswati yang berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. Suherman, M.Pd selaku Kepala SMAN 8 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis melakukan penelitian.
9. Orangtua penulis Ayahanda Navizal dan Ibu/Mak Suparti yang telah banyak menghiasi warna hidup dan menjadi kekuatan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan sampai saat sekarang serta adek kandung M. Rifki Wijaya dan Febriani Larasati yang selalu menghibur selama jauh dari keluarga.
10. Terimakasih kepada teman satu kontrakan yang telah banyak berjuang bersama dari awal masuk kuliah sampai selesai bersama.
11. Terimakasih kepada teman saya Teknologi Pendidikan 2017 semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu namanya, senior jurusan dan teman dari jurusan lain yang telah banyak mengisi pengalaman, kebersamaan suka maupun duka selama perkuliahan berlangsung.
12. Terimakasih kepada Lusi Andriyani, S.Pd selaku narrator yang telah membantu penulis menyelesaikan semua isi skripsi .
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca.

Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal dan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh.

Padang, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI..... | v |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 9 |
| C. Rumusan Masalah | 9 |
| D. Tujuan Penelitian | 9 |
| E. Spesifikasi Produk | 10 |
| F. Pentingnya Pengembangan | 12 |
| G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan | 13 |
| H. Manfaat Penelitian | 13 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 15 |
| 1. Media Pembelajaran | 15 |
| 2. Video Pembelajaran | 26 |
| 3. <i>Software Wondershare Filmora</i> | 37 |
| 4. <i>Software Aurora 3D Animation Maker</i> | 39 |
| 5. Pembelajaran Sosiologi | 41 |
| 6. Keterkaitan Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Sosiologi ... | 43 |
| 7. Keterkaitan Penelitian dengan Program Studi Teknologi Pendidikan | 43 |
| B. Validitas dan Praktikalitas | 46 |

| | |
|---|------------|
| 1. Validitas | 46 |
| 2. Praktikalitas | 47 |
| C. Penelitian yang Relevan | 48 |
| D. Kerangka Konseptual | 50 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 52 |
| B. Model Pengembangan | 53 |
| C. Prosedur Pengembangan | 54 |
| D. Instrumen Pengumpulan Data | 59 |
| E. Teknik Analisis Data | 63 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Hasil Pengembangan | 66 |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba | 82 |
| C. Pembahasan | 96 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan..... | 100 |
| B. Saran | 101 |
| DAFTAR PUSTAKA | 102 |
| LAMPIRAN | 104 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|--|----------------|
| 1. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Materi | 61 |
| 2. Kisi-kisi Penilaian Produk untuk Ahli Media | 61 |
| 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Siswa | 62 |
| 4. Kriteria Interpretasi Skor | 65 |
| 5. Hasil Penilaian Ahli Materi | 84 |
| 6. Kriteria Interpretasi Skor | 86 |
| 7. Hasil Penilaian Ahli Media I dan II (tahap I) | 86 |
| 8. Kriteria Interpretasi Skor | 89 |
| 9. Komentar atau Saran Ahli Media | 89 |
| 10. Hasil Penilaian Ahli Media I dan II (tahap II) | 90 |
| 11. Kriteria Interpretasi Skor | 93 |
| 12. Revisi Produk | 93 |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|--|---------|
| 1. Kerucut pengalaman dari Edgar Dale | 16 |
| 2. Aplikasi <i>Wondershare Filmora</i> | 37 |
| 3. Aplikasi <i>Aurora 3D Animation Maker</i> | 39 |
| 4. Kerangka pikiran penelitian | 51 |
| 5. Bagan prosedur pengembangan modifikasi model Borg & Gall | 55 |
| 6. Tampilan pertama aplikasi <i>Aurora 3D Animation Maker</i> | 70 |
| 7. Tampilan lembar kerja animasi yang sudah dipilih | 70 |
| 8. Tampilan animasi yang sudah di edit | 71 |
| 9. Tampilan ekspor animasi | 71 |
| 10. Tampilan teks 3D yang sudah di edit | 72 |
| 11. Tampilan ekspor gambar 3D | 73 |
| 12. Tampilan setelah membuka <i>Wondershare Filmora</i> | 73 |
| 13. Halaman kerja <i>Wondershare Filmora</i> | 74 |
| 14. Tampilan media yang sudah di <i>import</i> | 74 |
| 15. Tampilan timeline <i>Wondershare Filmora 9</i> | 75 |
| 16. Tampilan proyek media di <i>Wondershare Filmora 9</i> | 75 |
| 17. Tampilan jendela pratinjau <i>Wondershare Filmora</i> | 75 |
| 18. Tampilan <i>toolbar</i> di <i>timeline</i> | 76 |
| 19. Tampilan saat pemotongan klip | 76 |
| 20. Tampilan menu <i>Crop and Zoom</i> | 77 |
| 21. Tampilan menu koreksi warna dalam <i>Wondershare Filmora 9</i> | 77 |
| 22. Tampilan menu <i>custom speed</i> dalam <i>Wondershare Filmora 9</i> | 78 |
| 23. <i>Timeline toolbar</i> di sudut kanan atas dalam <i>Wondershare Filmora</i> | 78 |
| 24. Tampilan <i>titles toolbar</i> dalam <i>Wondershare Filmora 9</i> | 79 |
| 25. Tampilan <i>transition toolbar</i> pada <i>timeline</i> | 79 |
| 26. Tampilan audio editing dalam <i>Wondershare Filmora 9</i> | 79 |
| 27. Tampilan ekspor video ke lokal di <i>Wondershare Filmora 9</i> | 81 |

| | |
|--|----|
| 28. Tampilan pengaturan ekspor video di lokal dalam <i>Wondershare</i> | |
| <i>Filmora</i> | 81 |
| 29. Tampilan proses <i>rendering</i> video | 82 |
| 30. Tabel praktikalitas | 94 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| 1. <i>Storyboard</i> | 105 |
| 2. Silabus Sosiologi Kelas XI | 116 |
| 3. Angket Validasi Ahli Materi | 124 |
| 4. Angket Validasi Ahli Media | 127 |
| 5. Uji Praktikalitas Media Video Pembelajaran | 139 |
| 6. Surat Penelitian | 142 |
| 7. Dokumentasi | 143 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang. Apabila manusia tidak memiliki ilmu, maka ia akan terpuruk dan tertinggal dari perkembangan zaman yang semakin maju. Tanpa suatu proses pendidikan tidak mungkin manusia dapat berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia. Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan.

Peran dari pendidikan yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi bahan ajar oleh guru kepada peserta didik, tetapi lebih mendalam dan dimaknai dengan sebuah proses. Menurut Hamalik (2011: 27): “Belajar adalah modifikasi atau memperteguhkan kelakuan melalui pengalaman”. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan

dijalankan secara profesional. Seperti pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi khususnya komputer, laptop, *smartphone*, dan internet sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi dalam pengajaran memberikan dampak yang sangat baik, sebab dengan adanya teknologi tersebut lebih memudahkan guru dalam berbagi ilmu dengan peserta didiknya. Menurut Miarso dalam Warsita (2008: 58) “teknologi pendidikan secara konseptual dapat berperan untuk membelajarkan dengan mengembangkan dan atau menggunakan sumber belajar yang meliputi sumber daya manusia, sumber daya alam dan lingkungan, sumber daya peluang atau kesempatan, serta dengan meningkatkan efektivitas dan efisiensi sumber daya pendidikan”.

Masalah dalam proses pembelajaran biasanya berada pada persoalan kurang memadainya kualifikasi dan kompetensi yang diharapkan, penggunaan metode, pemilihan media, serta kurangnya teknik yang bervariasi dalam penyelenggaraannya. Upaya dalam melaksanakan pembelajaran yang tersruktur dan jelas haruslah mencakup semuanya seperti penjelasan di atas, salah satu dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran.

Guru sangat berperan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran melalui media. Hamalik dalam Azhar Arsyad (2009:15) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap

orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Di samping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut membuktikan bahwa media bisa menjadi wadah penyampai informasi dari pendidik ke peserta didik secara tidak langsung pada semua mata pelajaran, salah satunya yaitu Mata Pelajaran Sosiologi.

Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan atau ilmu tentang sifat dan perkembangan masyarakat, ilmu tentang struktur sosial, proses sosial, dan perubahannya. Sebagai salah satu mata pelajaran di SMA, pembelajaran Sosiologi dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman fenomena kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar Sosiologi seharusnya siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan soal atau membaca buku teks saja, tetapi dengan adanya media mereka harus dapat membangun pengetahuan dalam pemikiran mereka sendiri agar memahami masyarakat sekitar jika ingin berinteraksi antar sesama.

Berdasarkan pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Sosiologi di kelas XI SMA N 8 Padang, Metode yang cenderung digunakan yaitu metode ceramah yang mana siswa mendapatkan 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. Pembelajaran yang bisa dilaksanakan dengan menggunakan media sering kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran pada umumnya disebabkan oleh beberapa alasan, seperti sulit mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya yang tidak ada, atau alasan lainnya. Kadang guru memang menggunakan media sebagai pendukung proses pembelajaran, namun media tersebut masih belum cukup membantu proses pembelajaran seperti hanya menggunakan media cetak saja.

Teknologi pembelajaran berupaya untuk merancang, mengembangkan, dan memanfaatkan aneka sumber sehingga dapat memudahkan atau memfasilitasi seseorang untuk belajar di mana saja, kapan saja, oleh siapa saja dan dengan cara dan sumber belajar apa saja yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya (Warsita, 2015: 20). Solusi yang cocok bagi guru mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan media yang beda dari yang sebelumnya digunakan dalam pembelajaran Sosiologi, salah satunya berupa media video pembelajaran.

Media video pembelajaran merupakan salah satu sarana yang penggunaannya sangat praktis, dan proses pembelajaran yang dihasilkan lebih kongkrit atau nyata sehingga pesan yang disampaikan akan diterima siswa dengan baik. Untuk pengolahan video, khususnya dalam proses *editing* banyak *software* yang bisa digunakan saat ini. Agar hasil video yang dibuat bagus dan menarik tidak cukup menggunakan satu software saja. Beberapa

software pendukung sangat diperlukan, misalnya untuk pembuatan grafis, animasi dan efek-efek lain guna menambah keindahan video yang dibuat. Untuk *software* yang digunakan dalam pembuatan media video pembelajaran ini penulis memilih menggunakan aplikasi pengolah video yaitu *Wondershare Filmora* sebagai aplikasi utama dan *Aurora 3D Animation Maker* sebagai aplikasi pendukung.

Wondershare Filmora merupakan *software editing* yang mudah dipelajari oleh para pemula dan memiliki beragam fitur menarik. Selain itu, *Wondershare Filmora* juga bisa digunakan oleh semua orang karena sudah tersedia untuk *windows* dan *mac*. Sedangkan *Aurora 3D Animation Maker* adalah aplikasi *editing* yang memungkinkan penggunanya membuat animasi 3D luar biasa yang dapat dikustomisasi.

Pada latar belakang ini, penulis mencoba melakukan penelusuran terhadap beberapa artikel atau penelitian yang relevan yang bertujuan untuk memperlihatkan perbedaan substansial (inti) penelitian. Beberapa studi pengembangan video pembelajaran yang pernah diteliti sebelumnya adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Fatimah Azzahra (2016), permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar dan strategi pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan membosankan bagi siswa. Pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah mengatasi kurangnya media pembelajaran di dalam kelas dengan

cara menghasilkan produk media video dengan menggunakan *software Sonny Vegas* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas II di SD Negeri 09 Pakan Sinayan.

Penelitian yang dilakukan oleh Defriwan Prima Surya (2017). Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya permasalahan disekolah, bahwa guru dalam menyampaikan materi pelajaran kurang adanya variasi. Guru terlalu mengandalkan media papan tulis dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi dengan menggunakan *software Powtoon* pada mata pelajaran PKn kelas VII yang valid, praktis, dan efektif. Uji coba produk dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VII di SMP Negeri 05 Air Pura.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Lusi Anggraini (2018), permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video dengan menggunakan *software Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas VIII serta mengetahui kualitas kevalitan dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan sehingga layak dan valid digunakan. Uji praktikalitas dan efektivitas dilakukan kepada 20 orang siswa kelas VIII 5 di SMP Negeri 31 Padang.

Kaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan ini, tujuannya untuk melihat bagaimana pengembangan media pembelajaran ini berorientasi pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada produk pengembangan, model pengembangan, aplikasi/ *software* pengembangan dan mata pelajaran yang akan diberikan. Penulis mengembangkan video pembelajaran menggunakan *software Wondershare Filmora* pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas XI SMA.

Berdasarkan pengamatan penulis, sejauh ini media video pembelajaran yang sering digunakan adalah video pembelajaran berbasis animasi yang sederhana tanpa menggunakan efek 3D dan hanya berisi materi pembelajaran tanpa memperhatikan estetika atau seni dari video tersebut seperti transisi, kesesuaian musik, kontras (kecerahan objek), keseimbangan warna, dan lainnya. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan media video pembelajaran yang berbeda dari penelitian terdahulu yaitu media video pembelajaran *aesthetic* berbasis animasi 3D dengan perangkat lunak *Wondershare Filmora* dan *Aurora 3D Animation Maker*. Dengan perangkat lunak *Wondershare Filmora* dan *Aurora 3D Animation Maker* ini akan membantu peneliti menghasilkan media pembelajaran yang dapat dibuat dengan efek 3 dimensi yang kreatif dan digabungkan dengan gambar atau video versi *real life*.

Pengembangan video pembelajaran menggunakan *Wondershare Filmora* dan *Aurora 3D Animation Maker* ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Dengan adanya video pembelajaran ini juga dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar karena adanya sifat visual dan auditori. Peserta didik juga dapat belajar di mana saja menggunakan video dengan berbantuan alat elektronik seperti laptop dan *smartphone* sehingga peserta didik akan lebih memahami materi.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Borg and Gall dalam Emzir (2012: 271) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan terdapat beberapa langkah yang bersifat siklus. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga peneliti tidak mengalami kesulitan dalam menerapkannya dan dapat menghasilkan produk yang layak, adanya studi pendahuluan sehingga dapat diketahui permasalahan yang terjadi, adanya validasi dan revisi untuk menyempurnakan media, produk yang dikembangkan melalui proses uji coba sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk.

Berdasarkan penjelasan uraian dan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis yakin untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai **“Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI SMA”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa masalah yaitu:

1. Media pembelajaran yang digunakan masih tergolong sederhana sehingga siswa tidak dapat memvisualisasikan dengan mudah penyampaian materi yang diberikan.
2. Tidak adanya penggunaan bahan ajar berbasis video oleh guru.
3. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil dari latar belakang di atas, pengembang dapat menetapkan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk kelas XI di SMA?
2. Bagaimanakah validitas pengembangan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk kelas XI di SMA?
3. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk kelas XI di SMA?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk pengembangan media video pembelajaran pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk kelas XI di SMA.

2. Menghasilkan media video pembelajaran yang valid pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk kelas XI di SMA.
3. Menghasilkan media video pembelajaran yang praktis pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk kelas XI di SMA.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dan diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan salah satu bentuk dalam upaya sumber belajar berupa media video pembelajaran berbentuk gabungan animasi dan gambar/video *real life* yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka di sekolah. Media Video Pembelajaran ini akan dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan *software Wondershare Filmora* sebagai aplikasi utama dan aplikasi *Aurora 3D Animation Maker* sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan fitur animasi 3D. Spesifikasi media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Dari aspek isi, media video pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa kelas XI di Sekolah Menengah Atas dan menyesuaikan kondisinya.
2. Dari aspek pembelajaran, media video ini berisikan materi tentang pembentukan kelompok sosial. Media video pembelajaran ini membahas satu materi pokok pembelajaran.
3. Dari aspek media, media pembelajaran video memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Pengembangan media video pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *software Wondershare Filmora* dan *Aurora 3D Animation Maker*.
- b. Media video ini dibuat sendiri oleh penulis.
- c. Media video pembelajaran ini menampilkan ilustrasi dan materi yang jelas, sehingga membuat media ini menjadi lebih mudah dipahami .
- d. Media video pembelajaran ini dapat dibuka pada komputer, laptop, serta *smartphone* dengan aplikasi pemutar video umum seperti VLC Media Player, GOM Player, KMPlayer, dan lainnya dengan format MP4.
- e. Media video pembelajaran ini nantinya akan ditampilkan kepada siswa dalam kelas dengan menggunakan proyektor dan juga dibagikan ke siswa melalui *upload* ke situs web video (*youtube*) atau situs web pendukung pembelajaran lainnya.
- f. Media video pembelajaran ini bisa digunakan secara individu ataupun mandiri dan juga secara kelompok.
- g. Media video pembelajaran ini bisa digunakan belajar kapan pun dan dimana pun.
- h. Untuk mendukung media video pembelajaran ini menjadi lebih menarik dimasukan efek animasi 3D yang mempermudah penyampaian materinya.
- i. Nantinya pada tampilan produk terdapat beberapa bagian, yaitu:

- 1) Pada bagian awal akan ada tulisan video pembelajaran sosiologi, kelas dan semester kemudian akan ada animasi 3D dan musik yang mendukung pembukaan media pembelajaran tersebut.
- 2) Tampilan berikutnya yaitu tampilan mengenai KD (Kompetensi Dasar) dan indikator pembelajaran.
- 3) Pembukaan video oleh narator yang akan membuka pembahasan mengenai materi yang akan ditampilkan.
- 4) Tayangan yang menampilkan materi yang ada pada silabus.
- 5) Dalam tayangan video pembelajaran juga terdapat efek transisi yang disediakan program editing video yang menjadikan tayangan video menjadi lebih menarik.
- 6) Setelah itu akan muncul video yang bersangkutan dengan pembelajaran serta ada pertanyaan yang mengikutinya.
- 7) Sebelum bagian akhir video, akan ada *frame* yang berisikan evaluasi untuk siswa berupa resume dari video yang ditampilkan.
- 8) Bagian akhir video berisikan *frame*/ tulisan ucapan terima kasih.

F. Pentingnya Pengembangan

1. Pengembangan media video pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya untuk menyediakan media yang menarik bagi siswa.
2. Bagi guru, sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada siswa dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya media video pembelajaran.

3. Sebagai bentuk kontribusi mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan dalam dunia pendidikan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Media video pembelajaran ini diasumsikan akan mampu memenuhi kebutuhan informasi untuk siswa karena umumnya mereka sudah memiliki perangkat yang digunakan untuk memutar video pembelajaran seperti *smartphone*, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik pada saat sekarang yang melaksanakan pembelajaran jarak jauh dan juga tatap muka di sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan ini memiliki keterbatasan dalam pengembangannya seperti *smartphone* yang digunakan siswa harus menyediakan aplikasi pemutar video dengan format MP4, jika ingin mengakses video tersebut secara *online* di aplikasi *youtube* maka harus memiliki jaringan internet yang stabil, dan jika ingin memanfaatkan video pembelajaran ini dalam kelas harus menggunakan media *LCD* proyektor agar tampilan video dapat dilihat dengan jelas.

H. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, khususnya guru Mata Pelajaran Sosiologi semoga bisa memanfaatkan media video pembelajaran yang dihasilkan dan dapat membantu guru dalam mengajar.

2. Bagi siswa, semoga dapat memberikan motivasi belajar dan menjadikan pembelajaran Sosiologi terasa menyenangkan dengan adanya media video pembelajaran ini.
3. Sebagai masukan bagi semua pihak yang berperan dalam pendidikan dan pembelajaran agar dapat memanfaatkan media sehingga lebih memudahkan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi penulis, sebagai aplikasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh, sebagai perekayasa pembelajaran yang menunjang proses pendidikan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP.