



# Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Video Pembelajaran pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Bermuatan Masalah Sosial

I Gusti Agung Ayu Nopiantari<sup>1\*</sup>, Anak Agung Gede Agung<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 10 Februari 2021  
Revised 12 April 2021  
Accepted 20 Mei 2021  
Available online 25 Juni 2021

**Kata Kunci:**  
video pembelajaran, hasil belajar, IPS

**Keywords:**  
learning videos, learning outcomes, social studies

## ABSTRAK

Kurangnya inovasi media pembelajaran bermuatan masalah sosial di sekolah dasar menyebabkan rendahnya hasil belajar IPS siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran dengan materi keberagaman budaya bangsaku dan mengetahui validitas media tersebut. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model ADDIE. Subjek dalam penelitian pengembangan ini berjumlah 7 orang yang meliputi para ahli dan siswa. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu kuesioner. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil *review* ahli isi memperoleh skor 92,50% (kualifikasi sangat baik), hasil *review* uji ahli desain instruksional diperoleh skor 93,75% (kualifikasi sangat baik), hasil *review* uji ahli media pembelajaran diperoleh skor 90,00% (kualifikasi sangat baik), dan hasil uji perorangan diperoleh skor 95,45% (kualifikasi sangat baik). Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran layak digunakan dalam muatan IPS Implikasi dari penelitian ini yakni penggunaan video pembelajaran mampu memotivasi siswa dalam belajar IPS.

## ABSTRACT

*The lack of innovation in learning media containing social problems in elementary schools causes students' low social studies learning outcomes. The purpose of this research is to develop a learning video with the material of my nation's cultural diversity and to know the validity of the media. This development research is guided by the ADDIE model. Subjects in this development research amounted to 7 people which include experts and students. The method used in collecting data in this research is observation, interviews, and questionnaires. The instrument used in this research is a questionnaire. The data analysis method used in this development research is quantitative descriptive analysis method and qualitative descriptive analysis method. The results of the content expert review obtained a score of 92.50% (very good qualification), the results of the instructional design expert test review obtained a score of 93.75% (very good qualification), the results of the learning media expert test review obtained a score of 90.00% (very good qualification), and the individual test results obtained a score of 95.45% (very good qualification). Based on the results of data analysis, it can be concluded that learning videos are suitable for use in social studies content. The implication of this research is that the use of learning videos is able to motivate students in learning social studies.*

## 1. Pendahuluan

Pandemi covid-19 yang mewabah pada saat ini membawa perubahan dalam tatanan kehidupan salah satunya yakni pada bidang Pendidikan. Pembelajaran jarak jauh atau sering dikenal dengan pembelajaran daring dianggap mampu membantu pencegahan penyebaran Covid-19 (Aji, 2020; Fitriyani, Fauzi, & Sari, 2020; Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran daring menjadikan pembelajaran lebih fleksibel dimana proses pembelajaran yang dilakukan dikondisikan dengan kondisi anak, tidak diatur oleh waktu dan bisa dilakukan dimana saja (Anitha Kumari, Hemalatha, Subhani Ali, & Naresh, 2020; Batubara

& Batubara, 2020). Era globalisasi membutuhkan skema pembelajaran yang tidak hanya mementingkan hasil, melainkan juga diperlukannya suatu formulasi pembelajaran yang berguna untuk membangun identitas kebangsaan (Arifuddin, Suwatra, & Mahadewi, 2020; Yayuk & Sugiyono, 2019). Kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah terkait dengan pelaksanaan pembelajaran daring tentunya tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak didukung oleh strategi dan pemanfaatan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang mampu mendorong siswa lebih termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat besar pengaruhnya dalam hasil belajar siswa (Rosidah, 2016; Salim Nahdi & Cahyaningsih, 2018; E. Santoso, 2017). Keberadaan media pembelajaran kreatif dan inovatif yang didasarkan pada kebutuhan belajar siswa sudah tidak dapat dipungkiri lagi dapat mempermudah siswa untuk lebih memahami materi dengan cepat dan menyenangkan (Puspitorini, Subali, & Jumadi, 2014; Rosidah, 2016; Sunismi, 2015).

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar (Gunawan et al, 2017; Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati, 2020). Permasalahan ini juga ditemukan pada salah satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terungkap bahwa dalam pembelajaran, guru masih sibuk dengan pembelajaran konvensional melalui metode ceramah dan pemberian tugas yang berfokus pada aspek kuantitatifnya sedangkan berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap salah seorang guru IPS di kelas V SD menunjukkan bahwa untuk memastikan siswa belajar, guru memberikan tugas-tugas yang relatif banyak agar waktu siswa dirumah lebih banyak digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas tersebut. Hal ini tentunya tanpa disadari semakin menjejali siswa ditengah kebingungannya terkait materi yang tidak mereka pahami. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru lebih memilih hanya menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKS sehingga ini menyebabkan siswa kurang aktif dan interaktif dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran sesungguhnya dapat digunakan oleh siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar (Nuzulia, 2016; Putra & Sujana, 2020; Sukmanasa, Windiyani, & Novita, 2017). Kurangnya media pembelajaran ini akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah khususnya pada pelajaran IPS.

Muatan pembelajaran IPS adalah salah satu pelajaran yang saat ini terintegrasi dan dibelajarkan secara daring. Upaya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS ini sudah semestinya segera dilakukan. Terutama permasalahan utama siswa yakni kesulitan dalam memahami materi-materi yang diberikan oleh gurunya. Dalam mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat merupakan tujuan pendidikan dari sejarah mata pelajaran IPS (Puspitasari & Murda, 2018; Wahyuni et al 2018). Dalam kegiatan belajar mengajar tidak sedikit siswa yang kehilangan konsentrasinya. Pada pembelajaran IPS untuk mengembangkan aspek sosial siswa, maka dibutuhkannya media pembelajaran untuk menjadi suatu hal yang mutlak untuk digunakan (Dinata, 2014; Kamisa, 2016). Berdasarkan permasalahan hasil belajar IPS yang rendah maka solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi belajar siswa. Media pembelajaran juga memberikan pengalaman yang kongkret pada siswa (Muskania, Badariah, & Mansur, 2019; Sitompul, Setiawan, & Purba, 2017). Selain itu untuk mengoptimalkan pengiriman pesan dari pengirim ke penerima, sang perantara juga perlu memanfaatkan keberadaan media (P. Santoso, 2019). Lebih jauh lagi, media pembelajaran yang baik dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran daring adalah media pembelajaran yang dapat membuat konsep abstrak dan kompleks bisa menjadi satu kesatuan yang sederhana, nyata, jelas, dan sistematis. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar daring adalah media video pembelajaran.

Media video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran khususnya secara daring ini bertujuan agar pemahaman siswa lebih maksimal dan pembelajaran IPS menjadi semakin menarik sehingga siswa semakin merasa termotivasi dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keingian dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Sastrawan, Sedanayasa, & Suwatra, 2014; Yusri, 2016). Video pembelajaran merupakan media yang memuat unsur audio serta visual. Video pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak karena sifat video dapat mengkonkritkan sebuah pesan (Muskania et al., 2019; Utari, 2016; Yuanta, 2019). Hal ini yang dapat merangsang serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Video sejatinya adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Untuk dapat merealisasikan ini penyajian materinya memadukan teks, gambar, suara, dan juga animasi sehingga dapat memungkinkan siswa tidak hanya dapat melihat dan mendengar tetapi juga bisa dapat berinteraksi (Susmiati, 2020; Yildiz & Ersan, 2011). Disamping itu materi dikemas dengan bermuatan masalah sosial yang ada dilingkungan siswa sehingga materi menjadi lebih kontekstual sehingga memungkinkan siswa memahami materi yang disajikan semakin jauh lebih

mudah dengan penghayatan yang mendalam dan bermakna.

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar (Asnur & Ambiyar, 2018; Purwanti, 2015). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran ini memudahkan siswa yang kesulitan dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat (Kawka et al, 2021; Naharir, Dantes, & Kusmariyatni, 2019). Kelemahan penelitian sebelumnya yaitu media video yang dikembangkan kurang berpedoman pada desain pesan sehingga masih ada tulisan pada video yang tidak terbaca. Selain itu, belum adanya penelitian mengenai video pembelajaran pada materi keberagaman budaya bangsaku bermuatan masalah sosial. Kelebihan media yang dikembangkan yaitu video pembelajaran ini dilakukan mengacu pada kebutuhan pembelajaran siswa terutama tingkat pencapaian kompetensi siswa, diagnosis kesulitan belajar serta kemajuan belajar siswa yang tercermin dari kelebihan video yang dikembangkan dibandingkan pengembangan-pengembangan sebelumnya yakni penyajian materi yang mudah dipahami siswa dibandingkan dengan media lain. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media video pembelajaran pada materi keberagaman budaya bangsaku bermuatan masalah sosial. Diharapkan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam belajar IPS sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS pada siswa.

## 2. Metode

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan tahapan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian pengembangan ini dilakukan di SD Negeri 5 Pedungan. Subjek dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari uji validasi isi mata pelajaran, uji validasi desain instruksional dan uji validasi media pembelajaran. Subyek uji coba penelitian ini yaitu 4 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuisisioner atau angket. Metode kuisisioner digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa, mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dari ahli isi materi pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan uji coba siswa perorangan. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan metode deskriptif deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Sebelum menyebarkan kuisisioner atau angket dilakukan tahap uji validasi instrumen yang dinilai oleh pakar pembelajaran sebagai validator instrumen. Kisi-kisi instrumen validasi isi mata pelajaran dalam penelitian pengembangan video pembelajaran ini dapat disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Validasi Isi Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	JumlahButir
1.	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	3
		2) Kesesuaian materi dengan Indikator	
		3) Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	
		4) Kesesuaian pemaparan konsep	
		5) Kejelasan uraian materi dengan contoh-contoh yang diberikan	
2	Materi	6) Penyajian materi secara sistematis	7
		7) Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata siswa	
		8) Kedalaman materi sesuai	
		9) Soal melatih berpikir tingkat tinggi siswa (HOTS)	
		10) Evaluasi sesuai dengan materi	
Jumlah			10

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Validasi Desain Instruksional

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tujuan	1) Kejelasan tujuan pembelajaran	3
		2) Kejelasan petunjuk penggunaan video	
		3) Ketepatan penyampaian materi	
2	Strategi	4) Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya	7
		5) Kelengkapan materi dengan sumber	
		6) Memberikan motivasi siswa untuk belajar mandiri	
		7) Kemenarikan materi	

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
3	Evaluasi	8) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	2
		9) Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep	
Jumlah			12

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Teknis	1) Kemudahan menggunakan media	4
		2) Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi	
		3) Video dapat diputar ulang	
		4) Durasi waktu video	
		5) Keterbacaan teks	
		6) Konsistensi tema	
		7) Kemenarikan tampilan pembuka video	
		8) Penggunaan gambar yang jelas	
2	Tampilan	9) Pemilihan <i>background</i> sesuai	11
		10) Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf yang tepat	
		11) Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	
		12) Dukungan musik pengiring yang sesuai	
		13) Penggunaan narasi yang sesuai	
		14) Tampilan layar ( <i>screen design</i> ) serasi dan seimbang	
Jumlah			15

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	1) Kemenarikan pembukaan video	5
		2) Keterbacaan teks	
		3) Kejelasan gambar	
		4) Kejelasan suara	
		5) Kemenarikan warna	
2	Materi	6) Materi mudah dipahami	3
3	Motivasi	7) Kejelasan uraian materi	3
4	Pengoperasian	8) Media memberikan semangat dalam belajar	1
		9) Kemudahan penggunaan	3
Jumlah			12

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis deskriptif kualitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk melakukan analisis dan mengolah data secara sistematis mengenai suatu objek yang diteliti dalam bentuk angka-angka dan presentase. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala 5. Metode analisis kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil dari uji ahli isi materi pelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Data yang didapatkan kemudian dikelompokkan berdasarkan masukan, kritik, tanggapan, dan saran yang terdapat pada kuesioner.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran yang dilengkapi dengan cover CD, cara penggunaan video, dan juga RPP sebagai acuan pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini telah melewati serangkaian uji validasi, diantaranya adalah tahap uji validasi isi mata pelajaran, tahap uji validasi ahli desain instruksional, tahap uji uji validasi media pembelajaran, dan tahap uji coba perorangan. Berikut merupakan sajian hasil dari uji validasi dan uji coba perorangan yang dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 5.** Presntase Validitas Pengembangan Video Pembelajaran

Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
Uji Validasi Isi Mata Pelajaran	92,50	Sangat Baik
Uji Validasi Media Pembelajaran	90	Sangat Baik
Uji Validasi Desain Instruksional	93,75	Sangat Baik
Uji Coba Perorangan	95,45	Sangat Baik

Berdasarkan validitas pengembangan video pembelajaran pada tabel 6 maka dapat dilihat bahwa hasil *review* dari para ahli menunjukkan dari 3 aspek validasi media video pembelajaran serta uji coba kelompok siswa perorangan ini memperoleh kualifikasi sangat baik dengan masing-masing skor 92,50% dari ahli materi, skor 90% dari ahli media pembelajaran, skor 93,75% dari ahli desain pembelajaran, serta skor 95,45% dari hasil uji coba perorangan. Dari perolehan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran memiliki validitas sangat baik dan layak digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi muatan pembelejaran IPS serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui uji validasi produk video pembelajaran pada ahli isi mata pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan juga diperoleh saran, masukan, dan komentar. Seluruh saran, masukan, dan komentar tersebut menjadi bahan revisi dan sudah ditindaklanjuti demi kesempurnaan produk video pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun masukan, saran, dan komentar yang diberikan oleh para uji ahli dan uji coba perorangan sebagai berikut.

Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli isi materi pelajaran yaitu uraian materi pembelajaran hendaknya memuat tentang konsep, fakta, dan prosedur, yang kemudian telah direvisi dengan cara menambahkan materi pembelajaran yang memuat tentang konsep, fakta, dan prosedur. Selanjutnya terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain instruksional untuk menambahkan soal latihan sebanyak 5 soal terkait materi pada video, yang kemudian telah direvisi dengan menambahkan soal latihan pada video. Selain itu terdapat komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media pembelajaran mengenai: 1) beberapa huruf dengan *backgroundnya* kurang pas dan diusahakan mengkombinasikannya dengan warna teks kontras misalnya hitam dengan putih, biru dengan putih, dan jangan menggunakan warna merah kecuali mempunyai maksud tertentu misalnya berbahaya, mengingatkan, dll; 2) Terdapat beberapa tulisan yang belum jelas, yang kemudian telah direvisi dengan cara memperbaiki warna tulisan dan memperbaiki tulisan yang terlihat kurang jelas sesuai dengan komentar dan saran. Adapun hasil pengembangan produk video pembelajaran, dapat disajikan dalam gambar berikut.



**Gambar 3.** Video Pembelajaran yang dikembangkan

Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran ini menunjukkan kualifikasi yang sangat baik dari penilaian para ahli, dan hasil uji coba produk sehingga video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan media ini dapat memudahkan siswa memahami materi saat menyimak pembelajaran yang berlangsung. Dalam media video pembelajaran ini disertai dengan gambar-gambar, animasi dan audio yang mendukung optimalnya proses pembelajaran siswa sehingga bisa mempermudah siswa untuk memahami materi saat menyimak pembelajaran yang berlangsung (Kawka et al., 2021; Naharir et al., 2019; Purwanti, 2015). Berdasarkan telaah yang dilakukan, materi yang disajikan pada media video ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran serta kondisi



lapangan dan siswa. Kesesuaian materi dalam media dengan dengan indikator, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah suatu keharusan karena kebutuhan peserta didik akan pengetahuan (Kurniawan, Agung, & Tegeh, 2017; Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, 2016; Yudha, Pudjawan, & Tegeh, 2017). Disamping itu dengan sajian materi yang berpedoman dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran maka peran media sebagai sumber belajar sebagai suatu salah satu komponen sistem pembelajaran yang pada dasarnya menentukan hasil belajar dari peserta didik.

Selain itu, sajian materi yang berpedoman dengan indikator, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dapat mengoptimalkan dan mengefisienkan media video pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS ini dalam menjalankan fungsi distributifnya (Christian & Ariani, 2018; Saiboon et al., 2021). Selain kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, indikator hingga tujuan pembelajaran, unsur penentu kelayakan media video ini dari unsur konten adalah kejelasan dan keruntutan materi yang disajikan dalam video pembelajaran serta diperkuat dengan penyediaan contoh-contoh seperti gambar, video, dan animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media video segala sesuatu yang berhubungan dengan perpaduan audio dan vidual berupa gambar yang bergerak secara sekuensial yang bertujuan menyampaikan informasi secara efektif (Purwanto & Rizki, 2014; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Media video pembelajaran IPS ini dirancang dengan menggunakan kalimat dan bahasa yang jelas dan sesuai dengan bahasa komunikasi dari peserta didik sehingga hal ini berimplikasi pada pemahaman peserta didik terkait apa yang disampaikan melalui media video ini.

Kedua, video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan media ini dikembangkan sesuai karakteristik materi pelajaran. Strategi, metode dalam menyampaikan materi pada media video pembelajaran ini sudah sesuai dengan proses pembelajaran dan karakteristik materi. Pada media video pembelajaran ini materi disajikan dengan bermuatan masalah sosial yang terjadi dilingkungan siswa sehingga hal ini menjadikan materi yang tersaji lebih bermakna bagi siswa dan mudah dipahami karena diawali dengan permasalahan-permasalahan yang memang mereka hadapi sehari-hari. Adapun ketepatan strategi dan metode penyampaian materi pada media dengan kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Hidayati, 2012; Mustikaningrum et al, 2020; Vivitri & Sunardi, 2018). Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Lukum, 2015) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran akan mudah dan mendapatkan hasil yang maksimal jika perencanaan pembelajaran mulai dari pendekatan pembelajaran, strategi, metode pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan media dilakukan dengan baik.

Ketiga, video pembelajaran layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan media ini dikembangkan sesuai media dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Media video pembelajaran yang dikembangkan sudah dinyatakan valid sehingga layak untuk digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama pada muatan pelajaran IPS. Kualifikasi sangat baik diperoleh karena video pembelajaran sudah memenuhi kaidah-kaidah media pembelajaran audio-visual, yang mencakup kesesuaian materi, tampilan, suara, keterbacaan kalimat, pemilihan gambar dan warna, animasi, kemudahan penggunaan, serta interaktivitas komunikator dengan komunikan. Unsur interaktivitas nampak dari cara siswa mengendalikan diri dalam proses pembelajaran melalui bentuk respon dan cara memahami atau belajar dengan baik ketika mereka dituntut untuk mengetahui apa yang sedang dipelajari (Dinata, 2014; Husein, Herayanti, & Gunawan, 2017). Media dapat memberikan pemahaman yang lebih konkret kepada siswa (Irwanto, Taufik, Hernawan, & Rizal, 2019; Pangaribuan & Saragih, 2014). Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara merancang materi dengan memadukan banyak unsur di dalam media video tersebut salah satunya interaktivitas sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif karena melibatkan lebih dari satu indra dalam belajar sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif dan lebih banyak menyerap materi yang disampaikan lewat media tersebut.

Keuntungan dari penggunaan video dalam pembelajaran adalah peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru namun juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan dalam video tersebut (Anshor, 2015). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Soucy et al, 2016; Van Alten, Phielix, Janssen, & Kester, 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa video pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar (Kurniawan et al., 2017; Pramana, Tegeh, & Agung, 2016). Jadi video pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang bersifat mandiri. Berdasarkan pada pernyataan-pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan kejelasan sajian materi akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu menurut (Ambarsari & Hartono, 2017) mengatakan bahwa materi yang dimuat harus lebih sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif didalam media pembelajaran. Dengan adanya kombinasi penggunaan media digital dalam proses

pembelajaran akan berimpikasi dalam menjembatani proses penyampaian materi kepada siswa selain pembelajaran akan menjadi lebih inovatif.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data media video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran pada materi keberagaman budaya bangsaku bermuatan masalah sosial layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Media video pembelajaran ini dapat memfasilitasi siswa belajar secara mandiri.

#### Daftar Rujukan

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Ambarsari, D. W., & Hartono, B. (2017). Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa Untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Smp Kelas Vii. *Semantik*, 6(2), 1. <https://doi.org/10.22460/semantik.v6i2.p1-10>.
- Anitha Kumari, T., Hemalatha, C. H., Subhani Ali, M., & Naresh, R. (2020). Survey on impact and learning's of the online courses on the present era. *Procedia Computer Science*, 172, 82–91. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.167>.
- Anshor, S. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Penelitian Geografi*, 3(7), 1–9.
- Arifuddin, Suwatra, & Mahadewi. (2020). Pengembangan Konten E-learning Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28942>.
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 78–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Christian, & Ariani, F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman Perangkat Demi Video Conference Berbasis Web Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 15(1), 131–136. <https://doi.org/https://doi.org/10.33480/pilar.v14i1.100>.
- Dinata, I. . D. P. S. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 8 I Gusti Ngurah Rai. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjggsd.v2i1.2277>.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Hidayati, Y. M. (2012). Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Pecahan Dengan Metode Contextual Teaching And Learning (CTL) DI SD Muhammadiyah Program Khusus, Kota Barat Surakarta. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/humaniora.v13i1.919>.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221–225. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Irwanto, Taufik, Hernawan, & Rizal. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif Dan Mobile Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpks.v4i1.6845>.
- Kamisa, A. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 Sman 1 Butar Sulawesi Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/istoria.v12i1.9542>
- Kawka, M., MH.Gall, T., Fang, C., Liu, R., & Jiao, R. (2021). Intraoperative video analysis and machine learning models will change the future of surgical training. *Intelligent Surgery*, 1(1).

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.isurg.2021.03.001>.
- Kurniawan, Agung, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179–188. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i2.20374>.
- Lukum, A. (2015). Evaluasi Program Pembelajaran Ipa Smp Menggunakan Model Countenance Stake. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 19(1), 25–37. <https://doi.org/10.21831/pep.v19i1.4552>
- Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati. (2020). Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 64–74. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/24230/12062>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Mustikaningrum, G., Pramusinta, L., Ayu, S., & Umar, M. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Kurikulum Dan Metode Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 154–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v7i2a5.2020>.
- Naharir, R. A., Dantes, N., & Kusmariyatni, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester Ii Sd Gugus Vi Kecamatan Sukasada. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i1.16975>.
- Nuzulia, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Papercraft Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X Sma Negeri 10 Palembang. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v14i1.564>.
- Pangaribuan, & Saragih. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1871>.
- Pramana, Tegeh, & Agung. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Kelas VI di SD N 2 Banjar Bali Tahun 2015/2016. *Edutech Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7631>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Jurnal Aksioma*, 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>.
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v6i2.19470>.
- Puspitorini, Subali, & Jumadi. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Cakrawala Pendidikan*, 33(3), 413–420. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/2385/pdf>.
- Putra, I. G. D., & Sujana. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Educational Technology*, 4(1), 103–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.499>.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.
- Saiboon, I. M., MSurg, Nurmainun, Noriani, Shamsuddin, N. S., & Johar, M. (2021). Effectiveness of Self-Directed Small-Group-Learning Against Self-Directed Individual-Learning Using Self-Instructional-Video in Performing Critical Emergency Procedures Among Medical Students in Malaysia: A Single-Blinded Randomized Controlled Study. *Clinical Simulation in Nursing*, 56(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.02.006>.
- Salim Nahdi, D., & Cahyaningsih, U. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Sd Kelas V Dengan Berbasis Pendekatan Saintifik Yang Berorientasi Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1119>.



- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i1.407>.
- Santoso, P. (2019). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Model Assure Untuk Membantu Guru Dalam Pembelajaran Fisika Tentang Alat Ukur Listrik. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(2), 235. <https://doi.org/10.28926/briliant.v4i2.319>.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Sastrawan, W., Sedanayasa, & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered head Together (NHT) dengan Bantuan Media Software Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Desa Bengkel Kecamatan Busung Biu. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.2308>.
- Sitompul, Setiawan, & Purba. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 141–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761>.
- Soucy, J. N., Owens, V. A. M., Hadjistavropoulos, H. D., Dirkse, D. A., & Dear, B. F. (2016). Educating patients about Internet-delivered cognitive behaviour therapy: Perceptions among treatment seekers and non-treatment seekers before and after viewing an educational video. *Internet Interventions*, 6, 57–63. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.09.003>.
- Suartama, I. K. (2016). *Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016*. (September), 1–18.
- Sudarma, & Dkk. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukmanasa, Windiyani, & Novita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sunismi. (2015). Developing Guided Discovery Learning Materials Using Mathematics Mobile Learning Application As An Alternative Media For The Students Calculus II. *Cakrawala Pendidikan*, 34(3), 334–346. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7340>.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covide-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>.
- Utari, R. (2016). Kontribusi Motivasi Belajar Dan Kebiasaan Belajar Siswa Kelas 1 Teknik Audio Video Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Diklat Pkdle Di Smk N 1 Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(oktober 2016), 108–114. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i2.2877>.
- Van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2019). Effects of flipping the classroom on learning outcomes and satisfaction: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 28(June), 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2019.05.003>.
- Vivitri, M., & Sunardi, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar dengan Mengoptimalkan Metode Ekspositori Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 4(2), 152–163. <https://doi.org/https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v4i2.2898>.
- Wahyuni, I., Slameto Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>.
- Yayuk, & Sugiyono. (2019). Pengaruh kepemimpinan kepala sekolah dan biaya pendidikan terhadap kualitas proses belajar mengajar dan dampaknya dengan kompetensi lulusan SMK di kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 7(1), 84–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/amp.v7i1.23758>.
- Yildiz, S., & Ersan, Y. (2011). A study on pc - video games in terms of the space awareness from childhood to youth. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 28. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.11.145>.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.
- Yudha, Pudjawan, & Tegeh. (2017). Pengembangan Video Matembang Sekar Alit Berbasis Model Direct

- Instruction DI SMP Negeri 5 SINGARAJA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v5i1.20198>.
- Yuniarni, Sari, & Atiq. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yusri. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas X di SMAN I Dekai Kabupaten Yahukimo. *Ilkom Jurnal Ilmiah*, 8(1), 49–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.33096/ilkom.v8i1.22.49-56>.