

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS MENGGUNAKAN  
SPARKOL VIDEOSCRIBE TEMA KEGIATAN EKONOMI SISWA  
KELAS VII DI MTS MA'ARIF NU 14 SIDOREJO**

**Anita<sup>1)</sup> Triani Ratnawuri<sup>2)</sup>**

Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro  
Anitaanita1455@gmail.com<sup>1)</sup> T.ratnawuri@yahoo.com<sup>2)</sup>

***Abstract***

The purpose of this research is to produce IPS learning media using sparkol videoscribe which is valid, practical and effective to meet students' need. IPS learning media will then be tested feasibility by experts. This research uses the research procedure and development model of ADDIE. This development model consists of 5 development stages namely Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that IPS learning media using sparkol videoscribe is feasible to use in learning. This is demonstrated by the results of the expert test on the display design of sparkol videoscribe learning media included into the criteria "Very Eligible" with a percentage of 86%, expert test results on the presentation of sparkol videoscribe learning media materials included into the criteria "Very Eligible" with a percentage of 83% and test result with small group that is 10 student to know student response to learning media of IPS using sparkol videoscribe included in criterion "Very Eligible" with percentage equal to 96%. IPS learning media using sparkol videoscribe can be used as a reference material in the subjects of social studies especially on the subject of economic activity.

***Keywords:*** *IPS Learning Media, Sparkol Videoscribe*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena itulah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Perubahan otonomi terhadap kurikulum akan memberikan keluasan

sekolah untuk berkreasi dan mencapai suasana pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran ini akan memudahkan siswa mencapai kompetensi pada tiap mata pelajaran. Hal ini menuntut kecermatan dan ketelitian guru dalam memilih komponen-komponen pembelajaran. Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Ketidaklancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu faktor

lain yang mempenaruhi adalah media pembelajaran. Jika pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media yang tepat maka proses penyampaian materi akan diterima oleh siswa dengan baik. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan tingkat interaksi yang cukup tinggi antara siswa dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran tidak terkecuali dalam pembelajaran IPS. Salah satu perannya adalah memberikan kemudahan untuk terlaksananya pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadi sarana atau informasi dalam membantu proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan penalaran siswa. Berdasarkan hasil pra survei, sarana dan prasarana yang ada sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang kurang efektif. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Dalam proses pembelajaran guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Melihat dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran IPS menggunakan *sparkol videoscribe* guna memenuhi kebutuhan belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai

tujuan pembelajaran. Sanjaya (2014:61) menyatakan media pembelajaran adalah sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Setiap siswa memiliki pengalaman yang berbeda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan pengalaman siswa. Menurut Hamdani (2011:246) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut: (a) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, (b) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang, (c) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil, (d) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung dan (e) Mengamati peristiwa peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan, adapun yang dikembangkan berupa media pembelajaran IPS menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengembangan itu sendiri Menurut Gall (dalam Sugiyono, 2017:35) menyatakan bahwa Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and*

*Development (R&D)*. Adapun model pengembangan tersebut terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berikut dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPS menggunakan *sparkol videoscribe* berdasarkan tahap model ADDIE.

#### 1. Analisis (*Analysis*)

*Analysis* merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru, pemecah masalahnya dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*.

#### 2. Desain (*Design*)

*Design* merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan alur navigasi media. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan media pembelajaran. Desain media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran IPS.

#### 3. Pengembangan (*Development*)

*Development* adalah tahap pembuatan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media. Selain itu pada tahap ini media direvisi oleh ahli media dan ahli

materi agar mendapat perbaikan setelah itu divalidasi kelayakannya untuk digunakan di dalam pembelajaran. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

*Implementation* langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sudah dibuat. Sesuai dengan sasarannya, produk ini akan diimplementasikan di MTs Ma'arif NU 14 Sidorejo.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

*Evaluation* merupakan tahap yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Evaluasi ini dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran tersebut.

Subjek coba dalam penelitian ini yaitu dosen, guru mata pelajaran IPS dan siswa MTs Ma'arif NU 14 Sidorejo. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket yang akan diujikan kepada ahli media, ahli materi ataupun kelompok kecil yaitu siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berfungsi sebagai alat bantu pengambilan data. Angket (kuesioner) merupakan instrumen untuk mengumpulkan data, dimana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti (Sugiyono, 2015:216). Angket ini nantinya akan diisi oleh dosen dan guru mata pelajaran IPS sebagai ahli dan siswa. dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} \cdot 100\%$$

Dimana:

AP = Angka persentase yang dicari

$\bar{X}_i$  = Skor rata-rata (Mean) setiap variabel

Sit = Skor ideal setiap variabel  
(Sumber: Riduwan dan Akdon. 2013:158)

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari

**Tabel 1.** Penafsiran Persentase Angket

No.	Interval Rata-rata Penilaian Ahli	Kriteria untuk Ahli	Kriteria untuk Peserta Didik
1.	$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat layak	Sangat baik
2.	$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Layak	Baik
3.	$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup layak	Cukup baik
4.	$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Tidak layak	Tidak baik
5.	$0\% \leq \text{skor} \leq 20\%$	Sangat tidak layak	Sangat tidak baik

Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon: 2013)

Penafsiran ini menggunakan cara penafsiran dari Riduwan dan Akdon (2013), tafsiran ini memiliki kriteria yang sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak. Selain penafsiran dari kriteria tersebut dapat interpretasikan terhadap hasil dari penilaian siswa berupa sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik. Penilaian dikatakan layak digunakan jika persentase yang diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81%-100% dan 61-80%, dengan kategori "Sangat Layak" dan "Layak".

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### 1. Data Hasil Validasi Ahli dan Siswa

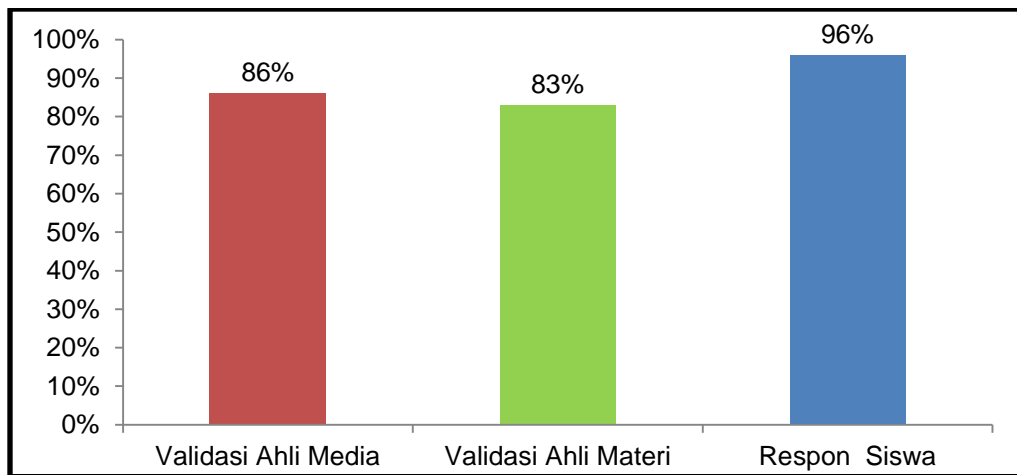
Data hasil pengujian oleh ahli bertujuan untuk meningkatkan kelayakan media pembelajaran IPS menggunakan *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan yang dinilai dari segi tampilan desain media *sparkol videoscribe* dan kelayakan penyajian materi. Masing-masing ahli terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Pengujian oleh siswa sebanyak 10 orang siswa yaitu untuk mengetahui

perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

respon siswa terhadap media *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan.

### 2. Analisis Data

Berdasarkan pengujian oleh ahli dan siswa didapatkan hasil yaitu validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan tampilan desai media *sparkol videoscribe* menunjukkan persentase penilaian sebesar 86%. Validasi oleh ahli materi yang menilai penyajian materi dalam media *sparkol videoscribe* menunjukkan persentase sebesar 83%. Pengujian yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media *sparkol videoscribe* menunjukkan persentase sebesar 96%. Validasi yang dilakukan oleh ahli dan uji coba kepada siswa menurut pendapat Riduwan dan Akdon (2013) masuk kedalam kriteria "Sangat Layak", "Sangat Layak" dan "Sangat Baik". Hasil analisis data oleh ahli media, ahli materi dan siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa media *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan sudah sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat terlihat dari grafik nilai media *sparkol videoscribe*.



**Gambar 1.** Persentase penilaian media *sparkol videoscribe* oleh ahli media, ahli materi dan siswa.

### 3. Revisi Produk

Hal-hal yang telah direvisi dari saran para ahli dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ahli Media Pembelajaran
  - 1) Pada bagian menggambar bangun datar (*shapes*) durasi terlalu lama
  - 2) Durasi video terlalu lama (Ideal 15 menit sampai dengan 20 menit)
  - 3) Variasi warna tulisan diperkuat lagi
- b. Ahli materi
  - 1) Tambahkan indikator dan tujuan pembelajaran
  - 2) Tambahkan soal evaluasi

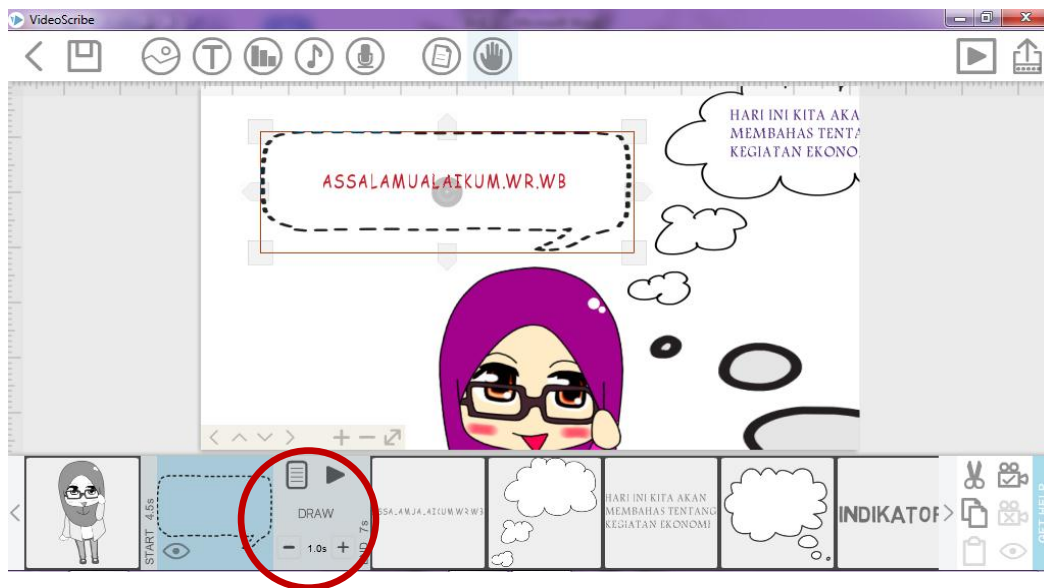
Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang telah dilakukan, media *sparkol*

*videoscribe* sudah layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, namun revisi produk tetap dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Perbaikan dilakukan agar media *sparkol videoscribe* yang dihasilkan lebih layak dan lebih baik lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah perbaikan yang dilakukan oleh peneliti;

- a. Bagian menggambar bangun datar dalam media *sparkol videoscribe* terlalu lama sehingga perlu perbaikan yaitu mengurangi durasi menggambar bangun datar. Durasi menggambar bangun datar dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



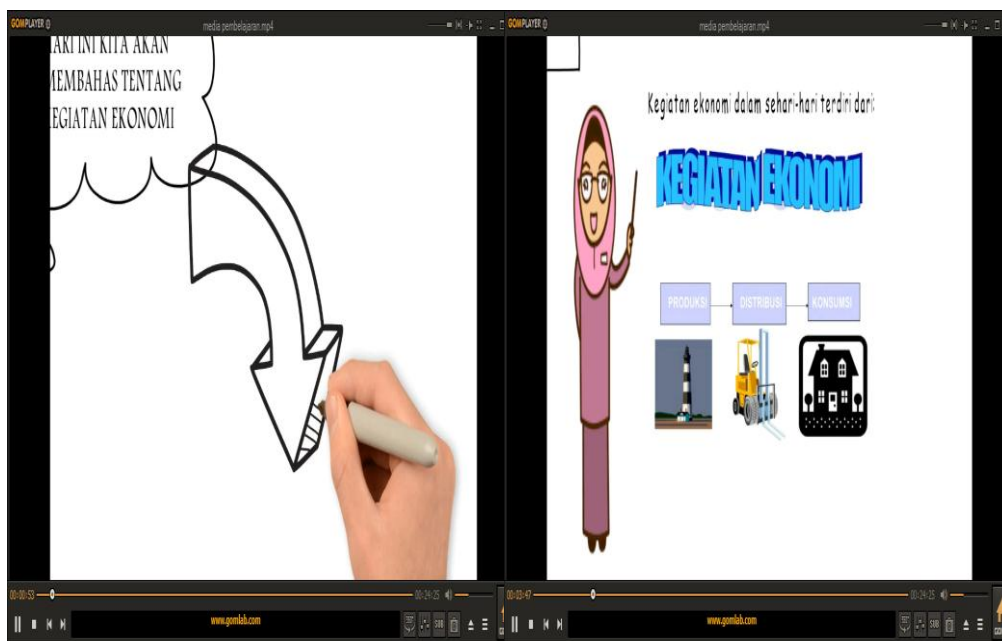
**Gambar 2.** Durasi Menggambar Sebelum direvisi



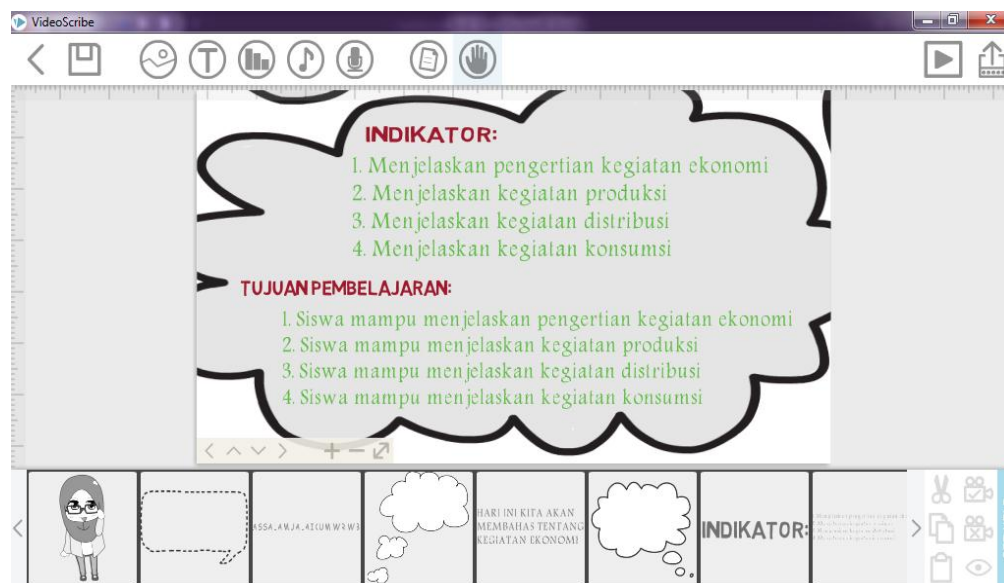
**Gambar 3.** Durasi Menggambar Sesudah direvisi

b. Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada video sebelum direvisi belum ada. Sehingga ahli materi menyarankan untuk menambahkan indikator dan tujuan pembelajaran. Hal ini

dimaksudkan agar siswa mengetahui indikator dari materi tersebut dan juga tujuan dari pembelajaran. Perbaikan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 4.** Belum terdapat Indikator dan Tujuan Pembelajaran



**Gambar 5.** Penambahan Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Media *sparkol videoscribe* yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Hasil Pengembangan
  - a. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang dikembangkan mudah untuk dioperasikan.
  - b. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* memberikan contoh dalam setiap pembahasan materi kegiatan ekonomi.
  - c. Memudahkan peserta didik untuk mempelajari materi kegiatan ekonomi, karena media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dikemas dengan menarik dan simpel.
  - d. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang dikembangkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

2. Kelemahan Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*
  - a. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini masih terbatas pada materi kegiatan ekonomi.
  - b. Soal evaluasi dalam media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini kurang banyak.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media *sparkol videoscribe* hasil pengembangan ini sudah layak dan baik untuk digunakan. Saran dalam pengembangan media *sparkol videoscribe* diarah ke 3 sisi yaitu:

1. Saran Pemanfaatan Produk
  - a. Bagi Siswa  
Produk media pembelajaran *sparkol videoscribe* disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini diharapkan membantu siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi.
  - b. Bagi Guru

Media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative dalam sumber belajar siswa, guru dapat menyampaikan materi. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber atau referensi dalam pembelajaran.

## 2. Saran Diseminasi Produk

Penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini dapat digunakan disemua kelas IPS. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan guna mendapatkan berbagai masukan, dan akan menghasilkan produk yang lebih baik lagi dan dapat dimanfaatkan oleh siswa lainnya. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk agar memperhatikan kembali tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan.

## 3. Saran Pengembangan Lanjutan Produk

Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi kegiatan ekonomi. Oleh karena itu diperlukan pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* lebih lanjut yaitu bukan hanya satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran IPS. Media pembelajaran *sparkol videoscribe* tidak hanya dikembangkan untuk kelas VII saja namun dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. saran untuk pengembangan produk lebih lanjut, pengembangan media lebih lanjut perlu dilakukan revisi pada penambahan animasi-animasi baik berupa gambar, teks, maupun suara agar dapat memberikan tingkat kemenarikan yang

lebih tinggi agar siswa lebih tertarik lagi untuk meningkatkan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

Riduwan. Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Reseach and Development*. Bandung: Alfabeta.