

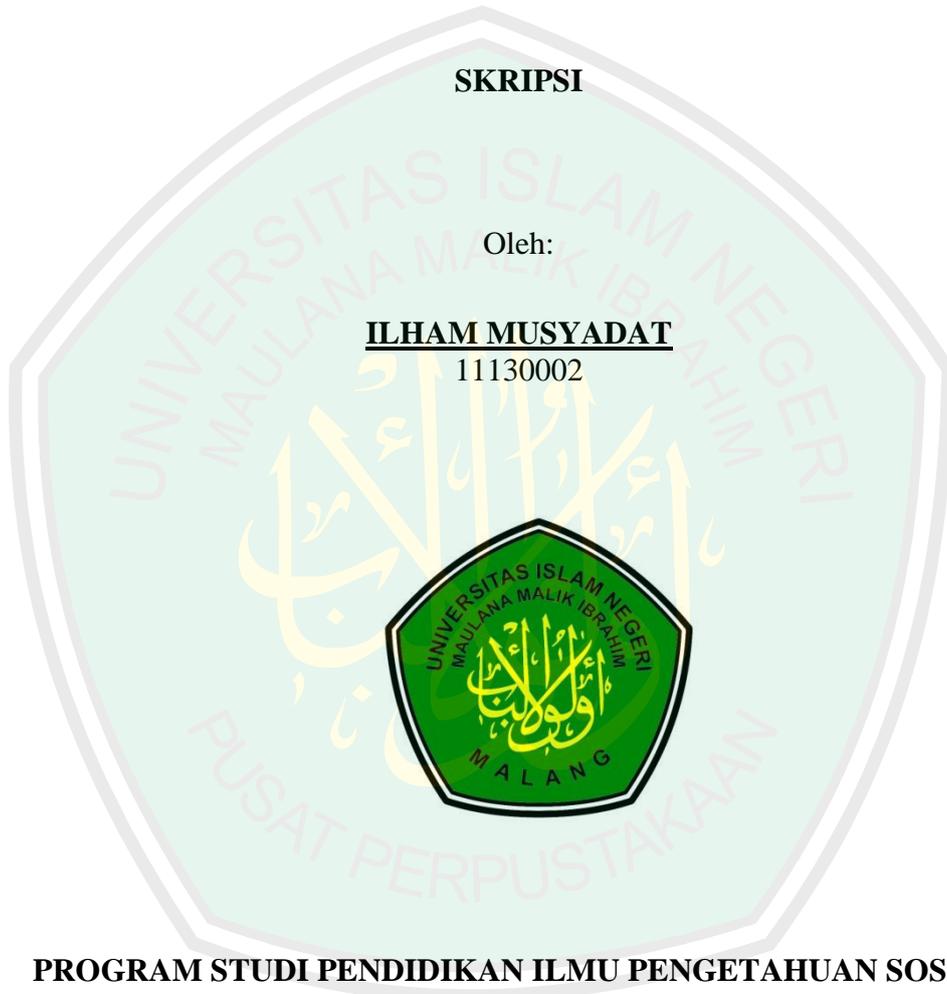
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SCRIBE UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X MAN BANGIL**

SKRIPSI

Oleh:

ILHAM MUSYADAT

11130002



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SCRIBE UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X MAN BANGIL**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

ILHAM MUSYADAT

11130002



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SCRIBE UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X MAN BANGIL**

SKRIPSI

Oleh:

ILHAM MUSYADAT

11130002

Telah Disetujui Pada Tanggal 02 November 2015

Dosen Pembimbing

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 197208222002121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SCRIBE UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X MAN BANGIL**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Musyadat (11130002)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 7 Desember 2015

Dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Drs. Ec. Muhammad Mansur, M.Si : _____

NIP. 0910200029

Sekretaris Sidang

Dr. Marno, M.Ag : _____

NIP. 197208222002121001

Pembimbing

Dr. Marno, M.Ag : _____

NIP. 197208222002121001

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si : _____

NIP. 197610022003121003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

MOTTO

“Harga Kebajikan Manusia Adalah Diukur Menurut Apa Yang Telah
Dilaksanakan / Diperbuatnya” (Ali Bin Abi Thalib)



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Penulis persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat sayacintai dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta.

Ayahanda H. Arif Rifa'i dan Ibunda Nunuk Suprapti

yang senantiasa mendukung baik material maupun mental bagi penulis dan senantiasa mengiringi tiap langkah penulis dengan do'a tiada henti dengan penuh kelembutan dan kesabaran.

Kakakku M. Dadang Oggy Saputra

Yang selalu memotivasiku, terimakasih atas dukungannya.

Adekku Rahmad Agil Saifullah & alfian tanjung

Yang telah memberi semangat dalam hidupku.

Dr. Marno, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ilham Musyadat

Malang, 04 November 2015

Lamp : 6 (Enam) eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasamaupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ilham Musyadat
NIM : 11130002
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Sripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video
Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata
Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil

Makaselaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 197208222002121001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 04 November 2015

Hormat Saya,

Ilham Musyadat
NIM. 11130002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi kelas X MAN Bangil”.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) bagi mahasiswa program S-1 di program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Marno, M.Ag selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
6. Bapak H. Arif Rifa'I dan Ibu Nunuk Suprapti yang selalu mengajarku untuk bisa bekerja keras dan ikhlas dalam menjalani segala aktivitas.
7. Saudara kandungku M. Dadang Oggy Saputra beserta keluarga yang selalu tak hentinya memotivasi dan mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap keluarga besar MAN Bangil yang telah banyak membantu dan memberikan pengalaman berharga bagi penulis sebagai bekal menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Bolu Ngopi yang selalu memberi motivasi dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Seluruh teman Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2011, khususnya teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS).

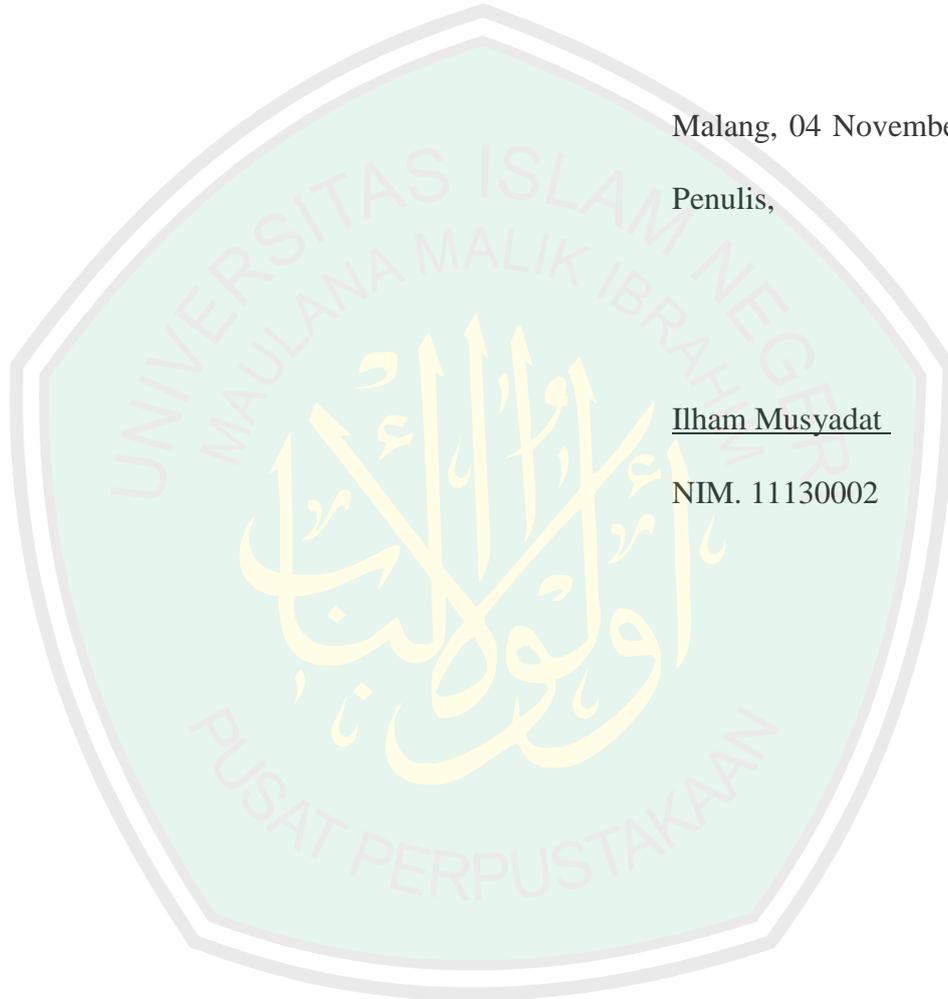
Skripsi ini memang jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran akan sangat diharapkan untuk dapat lebih memperbaiki skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat, dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian pendidikan

Malang, 04 November 2015

Penulis,

Ilham Musyadat

NIM. 11130002



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN1
A. Latar Belakang Masalah1
B. Rumusan Masalah.....	.5
C. Tujuan Masalah6
D. Manfaat Penelitian.....	.7
E. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan8
F. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan.....	.8
G. Keterbatasan Pengembangan.....	10
H. Devinisi Istilah	10

I. Originalitas Penelitian.....	11
J. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian media.....	15
2. Pengertian media pembelajaran	15
3. Jenis-jenis media	20
4. Manfaat media pembelajaran	22
5. Fungsi media pembelajaran.....	23
6. Kriteria media pembelajaran	24
B. Pengertian video animasi	28
C. Pengertian video scribe.....	29
D. Hasil belajar.....	30
1. Pengertian hasil belajar	30
2. Domain hasil belajar	31
E. Sosiologi.....	34
1. Pengertian sosiologi	34
2. Materi sosiologi kelas X.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Desain Pengembangan	42
B. Model Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan	46
D. Uji Coba Produk.....	55

1. Desain uji coba.....	55
2. Subjek uji coba.....	57
3. Jenis data.....	58
E. Instrumen Pengumpulan Data	58
F. Teknik Analisa Data	59
BAB IV PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN	62
A. Deskripsi spesifikasi media ajar interaktif hasil pengembangan	62
B. Validasi data hasil efektifitas, efisiensi, dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran sosiologi.....	64
C. Dampak pengembangan media ajar interaktif terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X	92
BAB V PEMBAHASAN	101
A. Analisis spesifikasi pengembangan produk media ajar interaktif.....	101
B. Analisis pengembangan hasil keefektifan, keefesiansian, dan kemenarikan media pembelajaran interaktif mata pelajaran sosiologi kelas X.....	104
1. Analisis data validasi ahli isi	105
2. Analisa dan validasi ahli desain media pembelajaran.....	107
3. Analisis data validasi ahli pembelajaran	109
C. Analisis pengembangan media pembelajaran terhadap hasil belajar sosiologi kelas X	110

BAB VI PENUTUP	117
1. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	117
2. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	120



DATA TABEL

3.1. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Dan Indikator	50
3.2. Klasifikasi Kelayakan Berdasarkan Presentase	60
4.1. Hasil Penilaian Materi / Isi Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X.....	66
4.2. Data Penilaian Kritik Daan Saran Ahli Materi / Isi Mata Pelajaran Sosiologi	68
4.3. Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran Interaktif	69
4.4. Hasil Data Penilaian Kritik Dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran	71
4.5. Hasil Penilaian Ahli Pebelajaran Terhadap Media Pembelajaran Video Scribe Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X	72
4.6. Data Penilaian Kritik Dan Saran Ahli Pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi	74
4.7. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	88
4.8. Nilai Siswa Kelas X-A Sebagai Kelas Eksperimen	93
4.9. Nilai Siswa Kelas X-B Sebagai Kelas Kontrol	94
4.10. Perhitungan Uji T Dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen.....	97

DAFTAR GAMBAR

2.1. Flowcard Tentang Mengembangkan Program Media.....	14
2.2. Analisis Penyusunan Bahan Ajar	26
2.3. Peta Konsep Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X	36
3.1. Tujuan Umum Mta Pelajaran Sosiologi Kelas X Interaksi Sosial Antarindividu Dan Antarkelompok.....	49
3.2. Desain Eksperimen Dengan Kelompok Kontrol.....	56
4.1. Sketsa Video Scribe Materi Interaksi Sosial Antarindividu Dn Antarkelompok.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran II	Validasi Materi Sosiologi
Lampiran III	Validasi Media Pembelajaran
Lampiran IV	Validasi Materi Pembelajaran Dari Guru Man Bangil
Lampiran V	Soal Pre-Tes Pos-Tes
Lampiran VI	Angket
Lampiran VII	Dokumentasi/Foto Pembelajaran
Lampiran VIII	Surat Izin Penelitian
Lampiran IX	Surat Pernyataan Bukti Penelitian
Lampiran X	Bukti Konsultasi
Lampiran XI	Riwayat Hidup

مستخلص البحث

الهام مشدات، 2015، تطوير وسائل التعليم على ضوء فيديو "سجريب" لترقية مادة الإجتماعية في الفصل العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية بانغيل، البحث الجامعي، قسم تعليم الإجتماعية، كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرف : الدكتور مارنو الماجستير

الكلمات الأساسية: تطوير وسائل، وسائل التعليم،

ان عملية التعليم والتعلم الحديث لابد له في استخدام الأجهزة الإلكترونية، لأن هذا الحال يساعد المدرس في اعطاء المواد المدروسة وعلى رغم تكوين التعليم والتعلم الجذابي. وباستخدام هذه الوسائل التعليم الإضافي ان المدرس يستطيع ان يشرح المواد المدروسة الجيدة حتى تحقق الأهداف المرجوة في عملية التعليم والتعلم. واما جرى الباحث الملاحظة والمقابلة مع المدرس في مجال المواد الدراسية الإجتماعية في المدرسة الثانوية الحكومية بانغيل، ولكن الوسائل في هذه المدرسة غير مناسب مع خطة البحث. واما في هذه المدرسة تتوفر الوسائل الإضافية لإستخدام في عملية التعليم والتعلم على سبيل المثال الحاسوب، والجهاز الإلكتروني، ولكن تلك الوسائل ليس في استخدام كامل عند التعليم والتعلم لان ينقص وسائل التعليم في المادة الإجتماعية حتى ركزت الطلبة إلى المدرس عند تعلم وهذا الحال يسبب الطلبة ليس الفعال في عملية التعليم والتعلم، واما في تقديم المواد من الكتاب الأصلي ليس يتوف الثقافة الكاملة.

واما الأهداف المرجوة في هذا البحث وهي لمعرفة المنتجات من وسائل التعليم على ضوء فيديو "سجريب"، فعالية، مناسبة و جذابية. ولمعرفة آثارا من وسائل التعليم على ضوء فيديو "سجريب" لترقية نتائج التعليم في مادة الإجتماعية. واما المدخل المستخدم في هذا البحث وهو البحث والتطوير. واما الخطوات في هذا المدخل وهو: (1) المشكلات، (2) جمع البيانات، (3) تصميم المنتج، (4) صدق التصميم ، (5) تصحيح التصميم، (6) تجربة المنتج، (7) تصحيح المنتج، (8) تجربة في استعمالها، (9) تصحيح المنتج و(10) تجربة ال تصحيح المنتج.

واما النتائج المحسولة في هذا البحث وهي تدل على ان وسائل التعليم المطورة هي جيدة من وسائل التعليم. وبعد جرى الباحث صدقا وتجريبية فنتيجته وهو: من خبراء في مجال الوسائل حوالي 88%، خبراء في مجال المواد الدراسية حوالي 88%، تجربة من خبراء التعليم حوالي 90% وتجربة الميدانية حوالي 87،4%. ومن النتائج البحث فتلخص ان وسائل التعليم يساعد المدرس في القاء المواد المدروسة ولترقية النتائج التعليم عند الطلبة، يفهم الطلبة والمواد المدروسة الجذابة حتى هذه الوسائل مناسبة او جيدة من وسائل التعليم.

ABSTRAK

Musyadat, Ilham. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*. Skripsi. Program Studi IPS Terpadu. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (I) Dr. Marno, M.Ag

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Pembelajaran, Multimedia

Proses belajar mengajar pada era digital seperti saat ini syarat dengan penggunaan peralatan elektronik, hal ini tidak hanya menarik untuk dicermati, tetapi juga bisa membantu tugas guru dalam memberikan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dan media pendukung kegiatan pembelajaran yang lain guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hasil observasi dan wawancara mengenai media pembelajaran dengan guru mata pelajaran Sosiologi yang dilakukan di MAN Bangil, media pembelajaran yang sudah ada kurang sesuai dengan silabus. Pada sekolah tersebut sudah tersedia media yang mendukung proses pembelajaran seperti notebook, komputer, dan LCD. Hanya saja media tersebut kurang dimanfaatkan pada saat proses pembelajaran karena terbatasnya media pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran Sosiologi. Sehingga proses pembelajaran masih terpusat pada guru dan siswa kurang aktif. Selain itu materi yang disajikan pada buku penunjang kurang mewakili kebudayaan setempat.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran berbasis *video scribe*, mengetahui efektifitas, efisiensi, dan kemenarikan produk, dan dampak pengembangan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran sosiologi. Pengembangan dan Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development (R&D)*. Adapun langkah-langkah pengembangan metode *Research and Development (R&D)* yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produk masal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentasenya sebagai berikut: ahli media (88%), ahli materi (88%), uji coba ahli pembelajaran(90%), dan uji coba lapangan (87,4%). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

ABSTRACT

Musyadat, Ilham. 2015. *Development of Learning Media Video Scribe Based for the Improvement of Sociology Leason for Class X of MAN Bangil*. Thesis. Study Program of Social Terpadu. Department of Social Education, Faculty of Education and Teachership, State Islamic Maulana Malik Ibrahim University, Malang. Advisor: Dr. Marno, M. Ag.

Keywords: Media Development, Learning Media, Multimedia.

Teaching and learning process in digital era nowadays is using electronic tools. It is not just interested to be examined, but it also helps the teachers' task to transfer knowledge in teaching and learning process. By using learning media and supporting media in teaching and learning activity, teachers will be able to deliver material at such precise way that the objective of the study can be achieved. The results of the observation and interviews concerns about learning media with Sociology teachers done in MAN Bangil, the existing learning media is not in accordance with the syllabus. The school has actually facilitated the supported media in teaching and learning like notebook, computer, and LCD. It is just that the media is not well exploited in teaching and learning process due to the limitation of learning media especially in Sociology leason. Therefore, it is still *teacher center*, not *student center*. Beside, the material served in supporting books is not supportive enough.

The purpose of the study is to know the specification of learning media product *video scribe* based, know its efectiveness, efficiency, and joyfulness of the product, and the effect of learning media development towards the improvement of learning results of Sociology subject. This development and study are done by using Research and Development design. Its steps are 1) potention and problem, 2) data collection, 3) product design, 4) design validity, 5) design revision, 6) product testing, 7) product revision, 8) application testing, 9) product revision, and 10) massive product.

The results of the study showed that the learning media which has been developed is deserved to use as the learning media. After doing some validation and testing, the percentages are as follows: media expert (88%), material expert (88%), test of study expert (90%), and field testing (87.4%). Therefore, this learning media is able to help the teachers to do better in teaching and learning activity, improve the learning results, help the students have more understanding to the material, and interest the students' attention. In such a way, it is deserved to be used as the learning media.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.¹ Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dan sarat kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. 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.²

Perubahan otonomi terhadap kurikulum akan memberikan keluasaan kepada 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 dari guru dalam memilih komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran antara lain adalah kesiapan siswa dan guru, ketersediaan media ajar, kurikulum, fasilitas dan pengolahan. Ini merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor-faktor tadi. Akan tetapi media ajar merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar mengajar.

¹ Tim Dosen FIP-IKIP Malang, pengantar Dasar-dasar pendidikan, (Surabaya, 1987, usaha nasional). Hal 2

² Trianto, Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-progresif. (Jakarta, 2010, Prenanda Media). Hal 1-2

Media ajar merupakan sumber belajar yang cukup penting dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini disebabkan interaksi siswa dengan media ajar inilah yang sebenarnya wujud nyata dari tindak belajar.³ Keadaan belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media ajar. Oleh karena itu tanpa bahan ajar, belajar akan sulit dilaksanakan.

Media ajar memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan tingkat interaksi yang cukup tinggi antara anak dengan media ajar. Para ahli pendidikan berkesimpulan bahwa lewat media ajar dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan penalarannya. Hal ini dibarengi juga dengan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang disampaikan oleh guru tidak bisa diserap dengan baik.⁴ Selain itu faktor lain yang mempengaruhi adalah media pembelajaran, jika pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media yang tepat pasti proses penyampaian pesan (materi pembelajaran) akan diserap oleh penerima pesan (siswa) dengan baik. Dalam pembelajaran pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil peserta didik yang masih memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu

³ I Nyoman Sudana Degeng, Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel (Jakarta:Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan,1989), hlm.150

⁴ Asnawir,Basyirudin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta:Ciputat Press,2002). Ha.1

sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri dan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi dengan metode yang masih konvensional.

Contohnya saja pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dimana ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, dan ilmu politik.⁵ Seperti contoh diatas bahwa dalam melakukan pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan atau menekankan pada konsep saja. Banyak guru mengajarkan yang terlalu menekankan pada konsep belaka. Penumpukan konsep atau informasi pada subjek peserta didik.

Belajar adalah perubahan yang terjadi pada setiap kemampuan siswa setelah belajar terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar di pengaruhi faktor dari luar maupun dari dalam diri, keduanya saling berhubungan. Faktor-faktor ini juga mempengaruhi hasil belajar yang meliputi skill, pengetahuan, attitude (perilaku), dan nilai-nilai sehingga belajar merupakan hasil dalam berbagai macam tingkah laku. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari : (1) stimulus dari lingkungan (2) proses kognitif.

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu proses

⁵ Badan Standar Nasional Pendidikan, Panduan Penilaian kelompok mata pelajaran Ilmu dan Teknologi (Departemen Pendidikan Nasional,2007),hal.13

belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.⁶

Melihat masalah yang demikian diatas, diperlukan media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar. Karena jika kita melihat fungsi dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya fikir siswa, salah satunya dengan media pembelajaran “*Video Scribe*”. Yang merujuk kepada pendapat Hamalik mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan pelajaran tertentu, seperti teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan mata pelajaran IPS terutama Sosiologi masih jarang ditemukan. Untuk itu, pengembang berinisiatif memberikan kontribusi baru supaya mata pelajaran sosiologi bisa dirancang lebih menarik lagi misalnya dalam bentuk media digital.⁷

Kondidi yang mendukung pernyataan diatas yaitu keberadaan media di Sekolah Madrasah Aliah Negeri (MAN) Bangil yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan adanya fasilitas *LCD (Liquid Cristal Display)* yang belum digunakan secara maksimal. Keadaan seperti itulah yang melatar belakangi pengembangan media ajar supaya dapat berinteraksi dengan siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran Sosiologi lebih baik

⁶ Saputro, Suprihadi. Strategi Pembelajaran. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan,2006), hlm.21

⁷ Arikanto, Suharsimi. Prosedur Pengembangan: Suatu Pengembangan Praktek (Jakarta: P.T.Rineka Cipta, 1998).hlm.112

lagi terutama dalam bab pembahasan interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil”**

dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru pada khususnya dan pendidik pada umumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang diungkapkan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Secara terperinci dapat di jabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran berbasis *Video Scribe* yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *Video Scribe* terhadap guru dan siswa?
3. Bagaimana dampak pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X di MAN Bangil ?

C. Tujuan masalah

Berdasarkan Rumusan masalah diatas, Adapun tujuan penelitian khususnya adalah:

1. Untuk mengetahui spesifikasi produk media pembelajaran berbasis *Video Scribe* yang akan di kembangkan di MAN Bangil.
2. Untuk mengetahui efektifitas, efisiensi dan kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *Video Scribe* terhadap guru dan siswa.
3. Dapat menjelaskan dampak pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Video Scribe* terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X di MAN Bangil.

D. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya :

1. Bagi institusi kampus Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai turut serta dalam mengembangkan dan membangun pendidikan di Indonesia menjadi lebih membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat.

2. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa karena guru dalam penyampaian materi pelajaran sudah menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa secara maksimal dan membentuk karakter siswa yang dapat berprestasi.

3. Bagi Peneliti dan Guru

Sebagai sarana dalam mengembangkan diri dan visi pendidikan dengan meningkatkan efektifitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa, serta dapat mengembangkan model pembelajaran aktif dan menyenangkan sekaligus nalar siswa, melalui penggunaan media video scribe sebagai pembelajaran di kelas yang efektif dan efisien.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai kontribusi nuansa dan wacana baru bagi perkembangan dan pengembangan metode serta konsep ilmu pengetahuan sosial, dapat memberi tambahan informasi atau masukan untuk menciptakan berbagai macam ilmu pengetahuan, sebagai wadah dan wahana untuk mengembangkan pengetahuan dan cakrawala berfikir di bidang pengetahuan, sebagai suatu eksperimen yang dapat dijadikan sebagai salah satu acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa video scribe berbasis video yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terutama sosiologi dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang berisi tentang video materi-materi pembelajaran Sosiologi dengan disertai animasi-animasi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

2. Media pembelajaran video scribe berbasis video animasi ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran, video animasi, musik, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pembelajaran di sekolah masih berpola pembelajaran yang transmisif, dengan jalan guru mentransfer dan menggerojokkan konsep-konsep secara langsung kepada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan ketrampilan pada siswa.⁸

Tuntutan pendidikan terus menerus mengalami perkembangan yang sangat signifikan, dan sekaligus meningkatkan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan menjadi sangat penting terkait mata pelajaran Sosiologi yang sudah mulai berkembang seiring perkembangan jaman. Sosiologi tidak hanya menjadi pelajaran yang hanya pada materi saja, akan tetapi bagaimana potensi siswa agar peka terhadap kondisi yang terjadi pada saat ini.

⁸ Triyanto, mendesain model pembelajaran inovatif-progresif, (Jakarta, 2010, Prenanda Media). Hlm. 18

Oleh karena itu diharapkan siswa mampu menguasai dan mengamalkan pembelajaran Sosiologi terutama materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok, namun melihat kondisi di lapangan saat ini, pembelajaran dilakukan dengan metode dan media yang kurang menarik sehingga membuat anak menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena itu dibutuhkan penelitian dan pengembangan guna menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan bagi siswa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan bisa tercapai dan terlaksana dengan baik. Salah satunya dengan mengembangkan video scribe berbasis video animasi sebagai media pembelajaran Sosiologi.

G. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Video scribe* berbasis video animasi memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, yaitu :

1. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.
2. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa kelas X SMA/MA pada materi interaksi sosial antar individu dan antar kelompok mata pelajaran sosiologi .
3. Media pembelajaran *Video scribe* berbasis video animasi ini hanya berisi materi pokok.
4. Media pembelajaran ini dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk memberikan pemahaman terhadap siswa

tentang materi pokok interaksi sosial antar individu dan antar kelompok mata pelajaran sosiologi.

H. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut :

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.⁹
2. *Video Scribe* : *Video scribe* adalah software yang bisa di gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan. Software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.
3. *Video animasi* : adalah gambar yang bergerak atau film animasi bergerak yang disertai suara yang dapat di tampilkan sesuai materi-materi pembelajaran yang akan diangkat atau akan diberikan oleh guru.

⁹ Fitratul Uyun. Pengembangan buku ajar pembelajaran Al-Quran Hadis dengan pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 MIN Malang. Thesis. Malang : Program Pascasarjana UIN Maliki Malang, 2010

4. Media pembelajaran : adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima (siswa).¹⁰

I. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri diantaranya sebagai berikut:

BAB I : Menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran sosiologi kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Bangil. Demikian juga dengan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan penelitian. Yakni belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* untuk kelas X yang digunakan sebagai penunjang siswa untuk membantu dalam memahami pelajaran IPS terutama mata pelajaran sosiologi. Selain itu apakah produk pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Bangil. Dalam bab ini diutarakan tentang tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai sebagai tolak ukur dari keberhasilan pengembangan media pembelajaran ini. Selanjutnya dipaparkan manfaat penelitian yang ingin diperoleh dan untuk mengetahui urgensi penelitian bagi

¹⁰ Daryanto, Media pembelajaran, (Yogyakarta, Gava Medi, 2010), hal 8

individu, ilmu pengetahuan dan akademik. Dalam bab ini secara terperinci mengenai proyeksi spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan, pentingnya pengembangan, batasan istilah yang terdapat pada penelitian dan bab pertama ini diakhiri dengan sistematika pembahasan untuk mengetahui arah penelitian pengembangan ini.

BAB II : Kajian Pustaka, yang berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini sendiri. Pada bab ini lebih mendalam tentang teori-teori yang mendukung masalah sehingga dapat dijadikan sebagai pijakan dalam menganalisis masalah.

BAB III : Berisi tentang metode penelitian, pada bab ini merupakan metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi: desain pengembangan, dan prosedur pengembangan serta dilanjutkan uji coba produk media pembelajaran.

BAB IV : Pengembangan berupa produk hasil dari media pembelajaran, hasil validitas ahli isi mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran, hasil uji coba produk pengembangan terhadap mata pelajaran sosiologi kelas X serta hasil dari *pre-test* dan *post test* siswa.

BAB V : Memaparkan pembahasan hasil dari pengembangan produk, validitas ahli isi mata pelajaran dan ahli desain pembelajaran, hasil uji coba produk pengembangan pada mata pelajaran

sosiologi kelas X, dan analisis pengaruh dari produk pengembangan.

BAB VI : Pada bab penutup ini meliputi kesimpulan dan saran dari hasil pengembangan media ajar interaktif berbasis *video sceribe*.



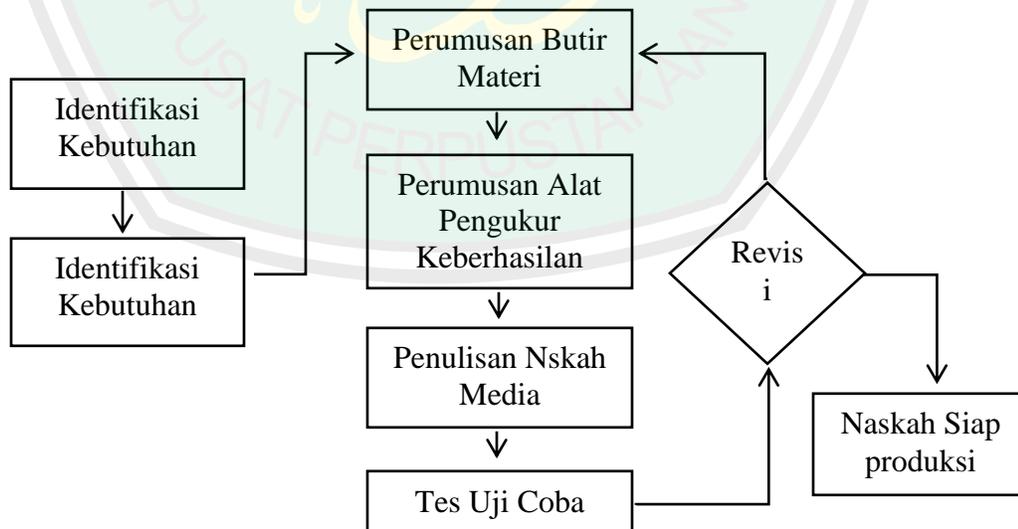
BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengertian dari pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Disamping itu disesuaikan dengan karakteristik materi sosiologi itu sendiri apakah sesuai dan cocok dengan norma-norma yang berlaku dalam materi sosiologi tersebut.

Sehubungan dengan pengembangan media pembelajaran ini, ada beberapa langkah yang perlu diambil dalam mengembangkan program media secara jelas dapat dilihat dalam gambar *flowchart* dibawah ini:



Gambar 2.1 *flowcard* tentang mengembangkan program media

1. Pengertian Media

Media sendiri berasal dari *bahasa latin* dan merupakan bentuk jamak dari kata *mediun* yang secara harfiah atau menurut bahasa adalah tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Sedangkan menurut istilah media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sebagai proses belajar terjadi.²

Menurut Zakiah Daradjat media pendidikan adalah suatu benda yang dapat diindera, khususnya pengelihatian dan pendengaran (alat peraga pengajaran) baik yang terdapat di dalam maupun di luar kelas, yang digunakan sebagai alat bantu penghubung (medium komunikasi) dalam proses interaksi belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa.³

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.⁴

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Prasad. 2002. Hlm. 3

² Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997. Hlm. 27

³ Zakiyah Darajadt, *Metodik Khusus Pengajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 1995. Hlm. 226.

⁴ Hujair AH. Sanaky, *media pembelajaran* (Jogjakarta : Safirialinsani press, 2009), hal 3

Menurut Gerlach & Ely, media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh kemampuan, ketrampilan atau sikap. Secara lebih khusus media diartikan sebagai media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁵

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam merangsang pemahaman siswa melalui berbagai langkah atau proses, tetapi pada umumnya media pembelajaran alat untuk merangsang indera dari peserta didik, misalnya dalam pernyataan Y.Miarso dibawah ini :

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarannya.⁶

Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli dan lembaga, diantaranya adalah berikut ini :

- a. Menurut AECT (*Assosiation of Education and Comunication Technology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.
- b. Menurut NEA (*National Education Assosiation*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio

⁵ Azhar Arsyad, Media pengajaran (Jakarta : PT Raja grafindo persada, 1997), hal 3

⁶ Hujair AH. Sanaky, OpCit, hal 4

visual serta peralatannya. Hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.

- c. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan visual yang dapat merangsang untuk belajar.
- d. Brigg berpendapat. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai, kaset, dll.
- e. Heinich dkk mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.
- f. Hamit Jojo dalam Latuheru memberikan batasan media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan pendapat.
- g. Gagne & Brigg secara intuitif mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri atas buku pelajaran , *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film , *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁷

Bedasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut dikemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan ini.

1. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini di kenal sebagai hardware atau perangkat keras, yaitu sesuatu yang dapat di lihat, di dengar atau di raba dengan panca indra.

⁷ Azhar Arsyad, Opcit, Hal:3-4

2. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang di kenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandunga pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
4. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.
5. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
6. Media pembelajaran dapat di gunakan secara masa (misalnya radio dan televisi) kelompok besar dan kelompok kecil misalnya (modul, komputer, radio, tape/kaset *video recorder*)
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.

Jadi dari batasan-batasan dan ciri-ciri umum diatas pengembangan media pembelajaran berupa hardware dan software bisa dilihat serta didengar dan juga bisa membantu guru untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif.

Menurut Sudjana & Rivai dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.⁸

Dari pendapat di atas kita bisa menyimpulkan bahwa media pembelajaran akan membawa dampak positif dalam menjalani pembelajaran didalam kelas. Dengan pengembangan media pembelajaran banyak keuntungan yang diperoleh antara lain :

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra:

⁸ Ibid, hal 25

- a) Objek atau benda yang terlalu besar yang tidak dapat di tampilkan di dalam kelas dapat di ganti dengan gambar, foto, video, film secara verbal.
- b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak dapat tampak oleh panca indra dapat disajikan dengan bantuan film, video, gambar.
- c) Kejadian di dalam masyarakat yang terjadi sekarang, masa lalu atau terjadi puluhan tahun yang lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, disamping secara verbal.
- d) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat di simulasikan dengan media seperti komputer, video, film.

3. Jenis-jenis Media

Beberapa jenis media pembelajarn yang dapat dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas maupun di luar kelas antara lain sebagai berikut:

a. Media Grafis

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk symbol. Oleh karena itu symbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam menyampaikan materi, dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.⁹

Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak digrafiskan. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media

⁹ Asnawir, Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran, (Jakarta: Ciputat Press,2002), Hal.33.

grafis juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun jenis-jenis media grafis, antara lain:

- 1) Gambar/foto, 2) Sketsa, 3) Diagram, 4) Media bangun, 5) Kartun

b. Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambing-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain:

- 1) Radio adalah media audio yang programnya dapat direkam dan diputar sesuka kita. Media ini relative murah dan variasi, programnya lebih banyak dan bias di pindah-pindahkan dan dapat digunakan bersama-sama.

- 2) *Tape Recorder*

Alat perekam *tape recorder* adalah salah satu media pembelajaran yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

- 3) **Laboratorium Bahasa**

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyampaikan materi pelajaran yang disampaikan sebelumnya. Media ini yang dipakai adalah alat perekam.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (still proyektif medium) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan ransangan-ransangan visual. Untuk itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan antara media grafis dan proyeksi diam yaitu pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan, pada media proyeksi diam. Pesan yang terkandung di dalamnya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.¹⁰ Dalam proyeksi diam ini semua menggunakan transparan yang kemudian diproyeksikan menggunakan proyektor. Sedangkan menurut Seels & Rihey, berdasarkan pengembangannya teknologi tersebut, media pengajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak
2. Media hasil teknologi audio visual
3. Media hasil teknologi yang berdasarkan computer.¹¹

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran secara umum dapat disimpulkan sebagai berikut:¹²

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.

¹⁰ Ibid hal.57

¹¹ Azhar Arsyad, Op, Cit, hal 29

¹² Rudi Susilana dan Cepi Riana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV. Wacana Prima, 2008. Hlm. 9

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual auditorium dan konektetisnya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, diantaranya yaitu:¹³

- a. *Fungsi Atensi*, yaitu media visual yang merupakan inti sekaligus menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. *Fungsi Afektif* yaitu media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. *Fungsi Kognitif* yaitu media visual terlihat dari penemuan-penemuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual

¹³ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2011. Hlm. 21-23

atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

- d. *Fungsi kompensatoris* yaitu media pembelajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Oleh sebab itu perencanaan program media yang dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa yang diarahkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan dapat mengatasi hambatan-hambatan dalam mempersatukan pengamatan anak.

6. Kriteria Media Pembelajaran

Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang pertama dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologi antara lain:

- a. Motivasi, b. Perbedaan individu, c. Tujuan pembelajaran, d. Organisasi isi, e. Persiapan sebelum belajar, f. Emosi, g. Partisipasi, h. Umpan balik, i. penguatan (*Reiforment*), j. Latihan dan pengulangan, k. Penerapan.

Seperti diuraikan diatas, criteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system intruksional secara keseluruhan. Untuk itu criteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru trampil menggunakannya. Ini merupakan criteria utama.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis.¹⁴

Berdasarkan criteria yang ditentukan diatas guru guru dapat menentukan media pembelajaran yang akan dipakai oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, karena tanpa media pembelajaran guru bias kesulitan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Hal tersebut diperparah lagi jika guru dalam menjelaskan materi pembelajarannya cepat dan kurang jelas. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media ajar tersebut bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Untuk mendapatkan media ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap KI-KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul media ajar. Hasil analisis tersebut diketahui

¹⁴ Ibid hal.70-74

berapa banyak media ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang dipilih.

Berikut gambar 2.2 yang merupakan alur analisis penyusunan bahan ajar.¹⁵

ALUR ANALISIS PENYUSUNAN BAHAN AJAR



Gambar 2.2 analisis penyusunan bahan ajar

¹⁵ Ahmad sudrajat, pengembangan bahan ajar (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/24/download-pengembangan-bahan-ajar/>), diakses pada tanggal 20 agustus 2015. Pukul 08.00 wib)

Media ajar disusun dengan tujuan, (1) menyediakan bahan ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan social peserta didik; (2) membantu peserta didik dalam memperoleh alternative media ajar disamping media ajar yang terkadang sulit diperoleh; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Media ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui media ajar, guru atau dosen akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Media ajar dapat dikembangkan sendiri oleh guru atau dosen, karena guru atau dosen lebih mengetahui kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disampaikan dan sesuai dengan karakteristik dan lingkungan social siswa. Sehingga akan membantu si pembelajar dalam memperoleh alternative media ajar disamping buku teks, yang terkadang sulit diperoleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila guru mengembangkan media ajar sendiri, antara lain.¹⁶

- a. Diperoleh media ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- b. Tidak ada lagi ketergantungan kepada media ajar yang terkadang sulit untuk diperoleh.
- c. Media ajar menjadi lebih kaya materi karena dikembangkan dengan berbagai referensi.

¹⁶ Abdul.Aziz Tata Pangarsa M.Pd, Pengembangan Bahan Ajar (<http://blog.uinmalang.ac.id/azizatapangarsa/2011/06/05/pengembangan-bahan-ajar/>, diakses 15 Agustus 2015 jam 08.00 WIB)

- d. Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan media ajar.
- e. Media ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa.

Dengan tersedianya media ajar yang bervariasi, maka siswa akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Siswa juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

B. Pengertian video animasi

Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pembangunan dan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan, serta digunakan sebagai hiburan. Format file video adalah mpeg, mp3, jpeg layaknya elemen multimedia lainnya, videopun memiliki keunggulan, diantaranya adalah

1. Merangsang minat dan menarik perhatian.
2. Efektif untuk kelompok besar, sedang, bahkan seminar besar atau ramai.
3. Dapat merekam atau menampilkan keadaan yang sesungguhnya.
4. Informasi yang dibuat dapat dimuat secara terperinci dan motivasional.

Sedangkan untuk animasi bisa diartikan sebagai berikut :

Kata animasi diambil dari kata animation; to animate, yang bila melihat kamus inggris-indonesia artinya kurang lebih adalah hidup “menghidupkan”. Animasi adalah menghidupkan segala benda atau objek mati. Kata menghidupkan disini bukanlah memberi nyawa yang merupakan hak Tuhan, melainkan membuatnya bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Karena animasi adalah sebuah ilusi kehidupan.¹⁷

C. Pengertian *video scribe*

Video scribe adalah software yang bisa di gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol (salah satu perusahaan di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan. Software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.

Whiteboard animation adalah media komunikasi yang dibuat melalui simbol-simbol yang ada di whiteboard animation. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan audiovisual akan membantu penerima tanda dengan mudah. Untuk melihat contoh whiteboard animation tidaklah begitu sulit. Karena *video scribe* merupakan software multifungsi, yakni kegunaannya bisa dipakai untuk bermacam-macam.

¹⁷ Pengertian video dan animasi (<http://elfriza.blogspot.com/2015/02/pengertian-teks-audio-suara-iajame.html>) diakses pada tanggal 10 maret 2015)

Dengan adanya *videoscribe-sparkol* kita bisa menyajikan sesuatu yang panjang menjadi tidak terlalu panjang. Kita bisa menyajikan perasaan kita disertai gambar yang akan memperjelas sistem komunikasi.

Beberapa kegunaan video scribe:

1. Video scribe bisa digunakan untuk keperluan bisnis online. Ide marketing bisa diaplikasikan lewat video scribe.
2. *Video scribe* bisa digunakan untuk pendidik/Guru atau Dosen sebagai pengantar pembelajaran.
3. *Video scribe* untuk presentasi keperluan anda.
4. Menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi.
5. Dan masih banyak lagi eksperimen yang bisa kita gunakan dengan software ini.¹⁸

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjukkan

¹⁸ Tirtamedia.co.id/apa-ituivideoscribe/

pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹⁹

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari materi pelajaran yang berupa data kuantitatif atau kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi apa belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.²⁰

Menurut Suprijo, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Yang merujuk pada pola pemikiran Gagne.²¹ Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi menurut Gagne.²²

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008. Hlm. 44

²⁰ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006. Hlm. 276-277

²¹ Suprijono Agus, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar. 2009. Hlm. 2

²² Purwanto M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2002. Hlm. 84.

hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.²³

2. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-prilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu terbagi dalam tiga domain: kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran (*intructional effect*) maupun hasil sampingan pengiring (*nurturant effect*). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil sampingan pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai.²⁴

Sedangkan menurut Benyamin Bloom secara garis besar mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.²⁵ Dari ketiga ranah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis(C5), evaluasi (C6). Kedua aspek utama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek kognitif berikutnya

²³ Mudjiono Dimiyati, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional, 1994. Hlm. 44

²⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008. Hlm. 48

²⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005. Hlm. 22

disebut tingkat tinggi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mensyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapatkan perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor yakni gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketetapan, gerakan keterampilan kompleks dan ekspresif dan interpretatif. Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan keterampilan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan yaitu:

1. Gerakan refleks (keterampilan pada tindakan tidak sadar).
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
3. Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris dll.
4. Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.

5. Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai keterampilan kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretif.

Perubahan dari salah satu atau dari ketiga ranah tersebut disebabkan oleh proses belajar dinamakan hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari ada tidaknya perubahan ketiga ranah tersebut yang dialami siswa setelah menjalani proses belajar.²⁶

E. Sosiologi

1. Pengertian Sosiologi

secara kebahasaan nama sosiologi berasal dari kata *socius*, yang artinya “kawan” atau “teman” dan *logos*, yang artinya “kata”, “berbicara”, atau “ilmu”. Sosiologi berarti berbicara atau ilmu tentang kawan. Dalam hal ini kawan memiliki arti yang luas, tidak dalam pengertian sehari-hari, yang mana kawan hanya digunakan untuk menunjuk hubungan di antara dua orang atau lebih yang berusaha atau bekerja bersama. Kawan dalam hal ini merupakan hubungan antar-manusia, baik secara individu maupun kelompok, yang meliputi seluruh macam hubungan, baik yang mendekatkan maupun menjauhkan, baik yang menuju kepada bentuk kerja sama maupun yang menuju kepada permusuhan. Jadi sosiologi adalah ilmu tentang berbagai hubungan antar manusia yang terjadi di dalam masyarakat. Hubungan antar manusia dalam masyarakat di sebut hubungan social.

²⁶ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Persindo, 2010. Hlm. 19.

Definisi-definisi sosiologi menurut beberapa ahli, antara lain sebagai berikut.

a. Roucek dan Warren

Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dengan kelompok-kelompok.

b. William F. Ogburn dan Meyer F. Nimkoff

Sosiologi adalah ilmu penelitian secara ilmiah terhadap interaksi social dan hasilnya, yaitu organisasi social.

c. J.A.A. Van Doorm dan C.J.Lammers

Sosiologi adalah ilmu tentang struktur-struktur dan proses-proses kemasyarakatan yang bersifat stabil.

d. Pitirim A. Sorokin

Sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari hal-hal sebagai berikut.

Hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala social. Misalnya antara gejala ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, hokum dengan ekonomi, dan gerak masyarakat dengan polotik.

Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala social dengan gejala-gejala nonsosial. Misalnya gejala geografis dan gejala biologis. Ciri-ciri umum daripada semua jenis gejala-gejala sosial.²⁷

2. Materi Sosiologi Kelas X

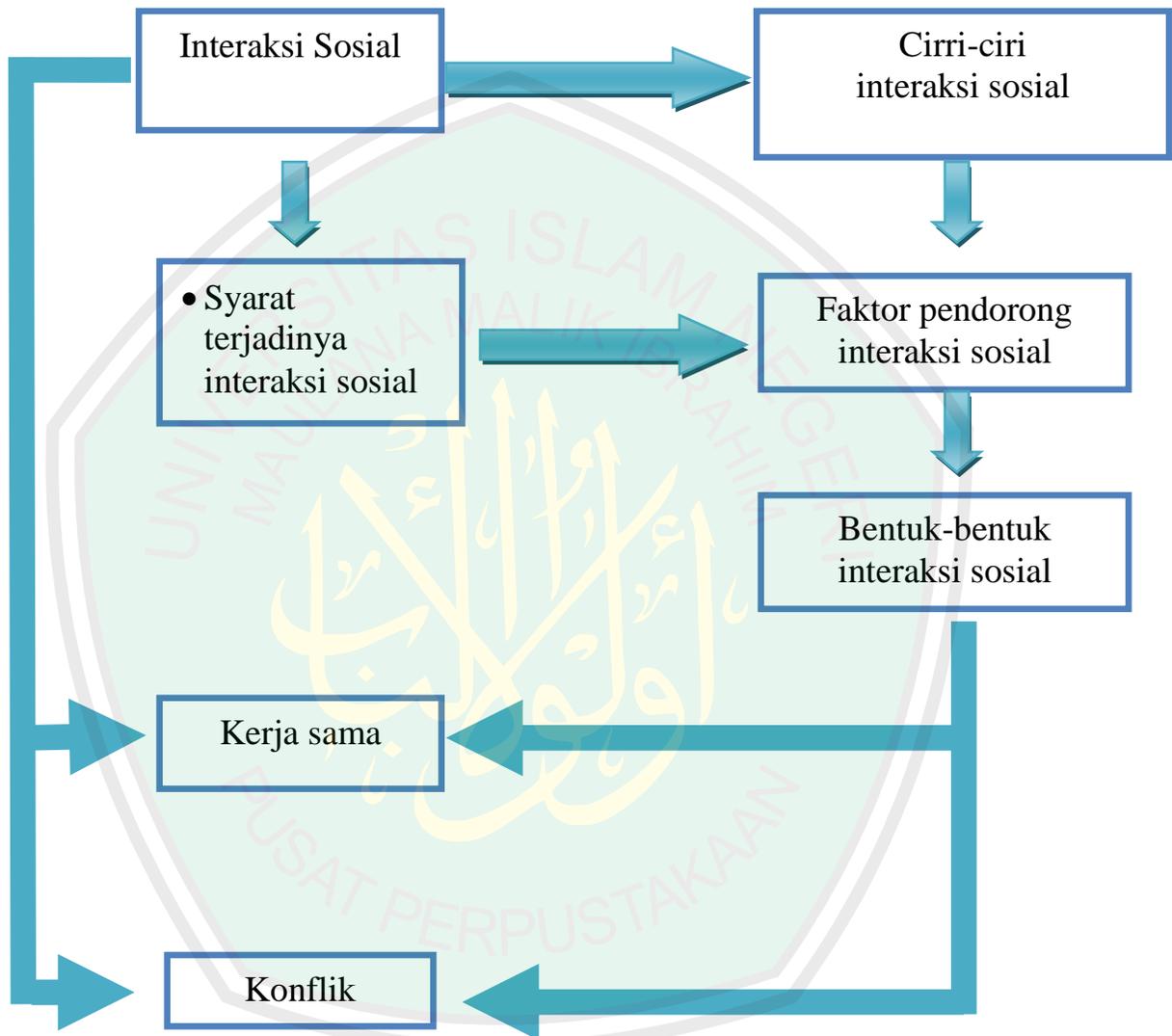
Materi yang diambil dalam media pembelajaran ini adalah diambil dari silabus semester I Bab ke-II yaitu tentang interaksi sosial antarindividu dan

²⁷ Ruswanto, Sosiologi, Jakarta: Mevi Caraka, 2009. hal. 2

antarkelompok, agar supaya materi yang disampaikan lebih mudah difahami dan dimengerti. Dengan demikian peta konsep yang akan disajikan adalah sebagai berikut:



Peta Konsep



Gambar 2.3 Peta konsep Mata Pelajaran sosiologi Kelas X
a. Interaksi Sosial

Secara harfiah interaksi berarti tindakan (*action*) yang berbalasan antar individu atau antarkelompok. Tindakan saling mempengaruhi ini seringkali dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep-konsep. Jadi, pengertian interaksi sosial, yaitu hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dan

individu, antara individu dan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok baik dalam kerja sama, persaingan, ataupun pertikaian. Interaksi sosial melibatkan proses-proses sosial yang bermacam-macam, yang menyusun unsur-unsur dinamis dari masyarakat, yaitu proses-proses tingkah laku yang dikaitkan dengan struktur sosial. Interaksi sosial ini dapat terjadi di pasar, di ladang, dalam rapat, atau di mana saja karena memang di dalam interaksi sosial, lokasi terjadinya tidak penting. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa interaksi sosial merupakan suatu proses fundamental dalam masyarakat. Tipe-tipe interaksi itu sangat mempengaruhi ciri-ciri masyarakat, tetapi interaksi itu juga dipengaruhi oleh norma-norma sosial yang ada di masyarakat.

b. Ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut.

1. Dilakukan dua orang dan ada reaksi dari pihak lain.
2. Adanya kontak social dan komunikasi
3. Bersifat timbal balik, positif, dan berkesinambungan.
4. Ada penyesuaian norma dan bentuk-bentuk interaksi social.
5. Pola interaksi social terjalin dengan baik harus berdasarkan kebutuhan yang nyata, efektivitas, efisiensi, penyesuaian diri pada kebenaran, penyesuaian pada norma, tidak memaksa mental, dan fisik.²⁸

c. Tujuan dan Syarat Interaksi Sosial

Proses Interaksi dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung misalnya melalui tatap muka langsung. Secara tidak langsung melalui sarana-sarana komunikasi misalnya surat, radiogram, telepon, dan interlokal.

²⁸ Ibid. hal. 52

Tujuan dari interaksi social sebagai berikut:

- a. Untuk menjalin hubungan persahabatan.
- b. Untuk menjalin hubungan dalam bidang perdagangan.
- c. Untuk melaksanakan kerja sama yang saling menguntungkan.
- d. Untuk membicarakan dan merundingkan sesuatu masalah yang timbul.
- e. Untuk meniru kebudayaan orang lain yang lebih maju dan lain-lain.

d. Pentingnya Kontak Sosial dan Komunikasi Dalam Interaksi Sosial

1. Kontak sosial

Kontak sosial merupakan tahap permulaan dari terjadinya interaksi sosial. Kontak sosial tersebut dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu sebagai berikut:

- a) Antara orang perorangan, misalnya kalau anak kecil mempelajari kebiasaan-kebiasaan dalam keluarga.
- b) Antara orang-perorangan dengan satu kelompok manusia atau sebaliknya, misalnya antara partai politik dengan anggotanya.
- c) Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya, misalnya dua buah kontraktor saling kerja sama memborong bangunan.

2. Komunikasi

Komunikasi terjadi kalau seseorang member arti pada perlakuan orang lain dengan menyampaikan suatu perasaan. Orang yang bersangkutan lalu menerima dan member reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh warga tersebut.

Pentingnya kontak dan komunikasi, yaitu untuk terwujudnya interaksi social dan dapat diuji terhadap suatu kehidupan terasing (isolation). Adanya kehidupan terasing yang sem[urna terjadi, kalau ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi social dengan pihak-pihak lain.

Adanya kehidupan terasing dikarenakan secara badaniah mereka memang diasingkan dari hubungan dengan orang lain. Padahal perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulan dengan orang lain. Apabila seorang anak sejak kecil diasingkan dari pergaulan dengan orang dan berdekatan dengan hewan, misalnya berada di hutan, berakibat kelakuannya mirip dengan hewan. Anak tersebut tak dapat berbicara, perkembangan jiwanya jauh terbelakang.²⁹

e. Interaksi sosial untuk mencukupi kebutuhan hidup manusia dan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya

Manusia dalam hidupnya selalu berhubungan dengan lingkungan alam (fisik) dan lingkungan non fisik. Lingkungan fisik terdiri atas air, tanah, udara, flora, dan fauna. Lingkungan non fisik terdiri atas lingkungan sosial, ekonomi, dan budaya.

Alam menyediakan segalanya bagi kebutuhan hidup manusia, tetapi alam juga mempunyai keterbatasan. Pada saat manusia belum berkembang sebanyak seperti sekarang, keseimbangan antara kebutuhan manusia dan tersedianya kebutuhan itu boleh dikatakan hamper tidak masalah, namun pada saat mulai terjadi ledakan penduduk, manusia mulai menyadari bahwa alam tidak selamanya dapat menyediakan segala bentuk kebutuhan manusia. Beberapa kebutuhan manusia

²⁹ Ibid. hal. 54

memang mengalami pembaharuan melalui proses daur ulang, namun akibat pengaruh manusia proses tersebut mengalami gangguan keseimbangan. Adanya pencemaran air, tanah, udara, perusakan hutan, dan lain-lain merupakan contoh dari akibat pengaruh manusia yang dapat merusak keseimbangan alam.³⁰

Bertambahnya jumlah manusia bertambah pula kebutuhan manusia yang harus dipenuhi. Dengan adanya pertumbuhan penduduk yang pesat juga akan berakibat pada bidang ekonomi, di antaranya pendapatan, keniskinan, dan kegiatan ekonomi manusia. Demikian pula penambahan penduduk yang pesat juga akan mempengaruhi perubahan budaya manusia diantaranya perubahan pola hidup dari keluarga besar menjadi pola keluarga kecil.³¹

f. Bentuk-bentuk interaksi sosial

Proses assosiatif (proses yang menuju kesatuan)

Ada beberapa bentuk antara lain:

A. Cooperation (kerjasama)

Usaha bersama antarindividu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan tujuannya di bagi menjadi 5 bentuk:

- a. Kerukunan atau gotong royong
- b. Bargaining: perjajjian mengenai pertukaran barang atau jasa
- c. Kooptasi: penerimaan unsure baru sebagai cara untuk hindari konflik

³⁰ Ibid. hal. 55

³¹ Ibid. hal. 58

- d. Koalisi: kombinasi antara dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan yang sama.
- e. Joint-venture: kerjasama dalam mengusahakan proyek tertentu

B. *Accomodation* (akomodasi)

Memiliki 2 makna:

- a. Sebagai keadaan yaitu keseimbangan interaksi antarindividu dan antarkelompok yang berkaitan dengan nilai dan norma sosial yang berlaku.
- b. Sebagai proses, yaitu usaha-usaha manusia untuk meredakan suatu pertentangan agar tercipta keseimbangan

C. Asimilasi

Usaha-usaha untuk mengurangi perbedaan antarindividu atau antyarkelompok guna mencapai suatu kesepakatan berdasarkan tujuan bersama.

D. Akulturasi

Berpadunya dua kebudayaan yang berbeda dan membentuk suatu kebudayaan baru dengan tidak menghilangkan cirri kepribadian masing-masing.

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga ini akan dibahas tentang metode penelitian pengembangan, diantaranya adalah, 1) Desain Pengembangan, 2) Model Pengembangan, 3) Prosedur Pengembangan, 4) Validasi Produk, dan 5) Uji Coba Produk.

A. Desain Pengembangan

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk yang berupa media pembelajaran berbasis *Video scribe*, produk ini akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran IPS pada mata pelajaran Sosiologi. Khususnya pada bab tentang interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok. Oleh karenanya peneliti akan menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* dalam penelitiannya.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)*, yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.¹ Penelitian pengembangan menurut (Steels dan Richey, 1946)² didefinisikan sebagai

¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana, 2010. Hlm. 194

² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007. Hlm. 195

beikut: ”penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.”

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut.

Penelitian ini memiliki langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan meliputi penelitian pendahuluan, pengembangan produk dan pengujian produk. Dalam uraian tentang penelitian pendahuluan dijelaskan semua kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan landasan teoritis dan mendapatkan landasan empirik pengembangan produk. Uraian tentang pengembangan produk dijelaskan dengan mengemukakan langkah-langkah sehingga diperolehnya produk awal kemudian proses uji coba yang dilakukan untuk menyempurnakan produk.

Sehingga dari proses tersebut yang diharapkan dapat memperoleh produk yang telah disempurnakan. Tahap selanjutnya dijelaskan proses pengujian untuk mengetahui efektifitas produk dalam memecahkan masalah terutama tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh peneliti itu sendiri.

Penelitian ini dapat menghasilkan produk media pada ranah pendidikan berupa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia melalui media *Video scribe* pada mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil. Hal ini dilakukan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran interaktif yang memudahkan dan menyenangkan siswa untuk memperdalam pemahaman intelektual terhadap materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan. Menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.³ Deain pengembangan *Video scribe* pada mata pelajaran sosiologi menggunakan model pengembangan *Dick and Carey*, yaitu pengembangan secara prosedural dan terperinci. Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah yang meliputi:

1. Identifying Intructional Goal (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan adalah menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.

2. Conducting Intructional Analysis

Analisis pembelajaran adalah mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

³ Ibid., Hlm. 200

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*

Analisis pembelajar dan konteks adalah mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran.

4. *Writing Performance Objectives*

Tujuan umum khusus adalah menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan.

5. *Developing Criterion-Referenced Test*

Mengembangkan instrumen adalah yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus.

6. *Developing Instructional Strategy*

Mengembangkan strategi pembelajaran adalah secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus.

7. *Developing and Selecting Instruction*

Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan.

8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*

Merancang dan melakukan evaluasi formatif dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau dilakukan pada saat proses pembelajaran

berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas.

9. *Revising Intruction*

Melakukan revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran.

10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*

Evaluasi sumatif yaitu untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dibanding dengan program lain.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Walter Dick and Lou Carey sebagaimana telah disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diinstrusikan dalam desain model tersebut, sebagai berikut:

1. *Identifying Intructional Goal* (analisis kebutuhan)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran sosiologi dengan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran sosiologi. Tujuan umum ini diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dan dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok dengan media ajar interaktif. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum sosiologi yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi, bahwa melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Lebih lanjut, dengan merujuk pada Permendiknas tersebut, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

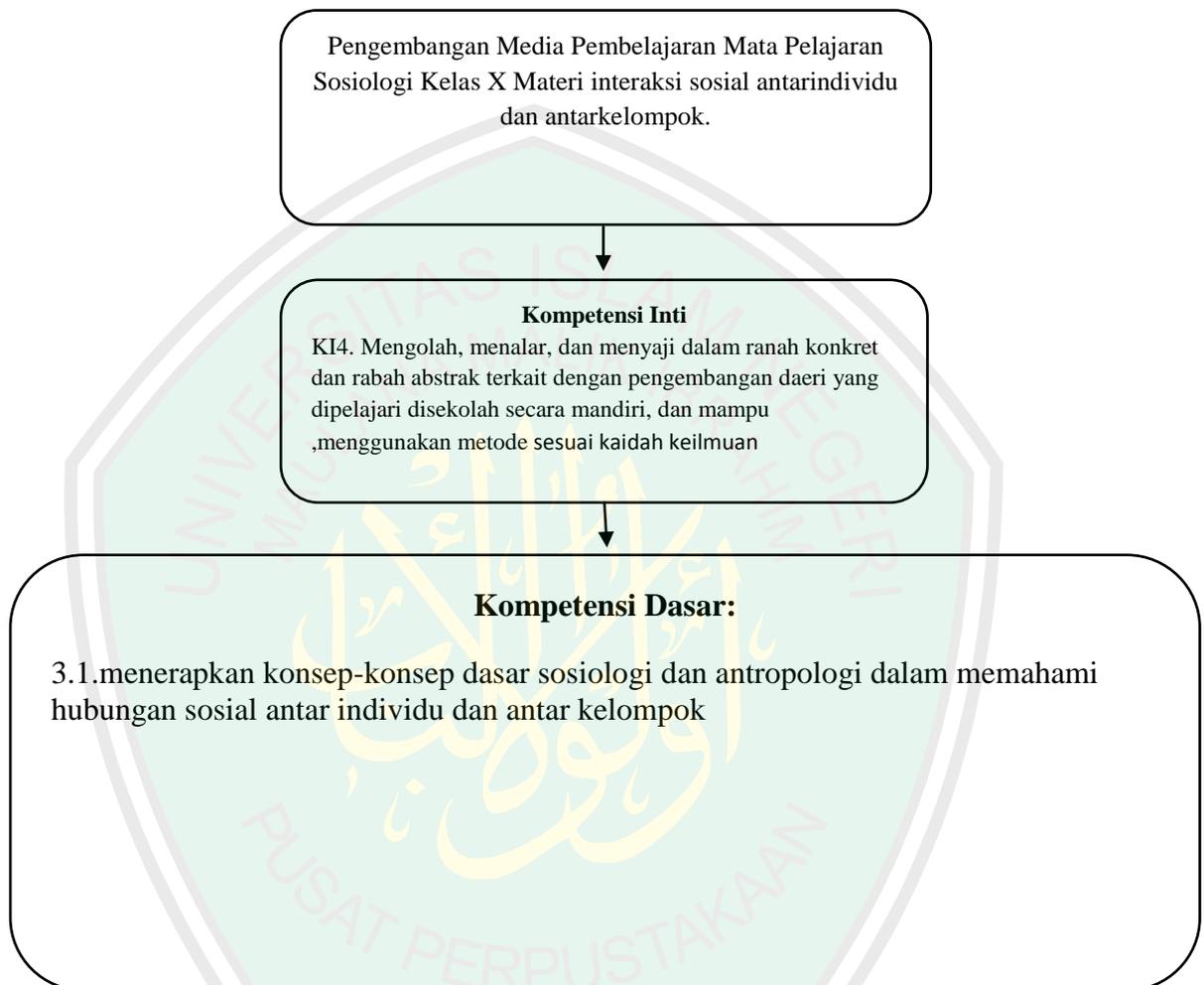
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran IPS itu, bertolak dari pendapat yang dikemukakan oleh Sapriya (2009), maka peserta didik perlu dibekali dengan empat dimensi program pendidikan IPS yang komprehensif, meliputi :

1. Dimensi pengetahuan (*Knowledge*),
2. Dimensi keterampilan (*Skills*),
3. Dimensi nilai dan sikap (*Values and Attitudes*),
4. Dimensi tindakan (*Action*).

Melalui pembekalan peserta didik dengan empat dimensi pembelajaran IPS itu, maka diharapkan mereka dapat hidup di masyarakat dengan baik, dan dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial. Untuk bisa mencapai kearah itu, maka dalam pengembangan pembelajaran IPS di sekolah, seperti dikemukakan oleh Sapriya (2009), harus didasarkan pada landasan pendidikan IPS (PIPS), yang meliputi : landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis, dan religious. Maka diperoleh peta kompetensi yang akan dicapai peserta didik adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1 Tujuan Umum Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok.



Tujuan umum pembelajaran mata pelajaran sosiologi pada bagian pertama semester satu adalah mengetahui proses interaksi sosial sebagai dasar pengembangan pola keteraturan dan dinamika sosial.

- a. Analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan penjabaran indikatornya.

Berdasarkan KI dan KD Permendiknas No 22 Tahun 2006

Tentang Standar Isi, teridentifikasi rumusan kompetensi inti

dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan sebagai indikator pembelajaran mata pelajaran sosiologi untuk kelas X semester satu.

Tabel 3.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
KI4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan	3.1.menerapkan konsep-konsep dasar sosiologi dan antropologi dalam memahami hubungan sosial antar individu dan antar kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendefinisikan interaksi sosial dan dinamika sosial ▪ Menjelaskan faktor yang mendorong terjadinya interaksi sosial dan dinamika sosial ▪ Mengidentifikasi interaksi sosial

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus. Dengan melakukan *Conducting Instructional analysis*, peneliti menggunakan identifikasi keterampilan bawaan yaitu standart kompetensi, materi pokok dan indikator aspek pendidikan kecakapan hidup.

2. *Identifying Entry Behaviors* (analisis pembelajar dan konteks)

Dalam mengidentifikasi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atau keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki peserta

didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran. Demikian katakarakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran adalah siswa/i kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Bangil. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari KI dan KD di mata pelajaran sosiologi diketahui bahwa pengetahuan awal yang dimiliki siswa/i berupa pengetahuan sosiologi tentang interaksi sosial yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang mereka peroleh harus secara tuntas.

Pada Madrasah aliyah umumnya, karakteristik pemikiran remaja pada tahap formal adalah diperolehnya kemampuan untuk berfikir abstrak dan hipotesis, sehingga ia mampu untuk memikirkan sesuatu yang akan mungkin terjadi, menalar secara logis dan dapat menarik kesimpulan informasi yang didapatkan. Mengacu pada teori dan eksperimen Piaget (Seiffert dan Hoffnung, 1994), gaya pemikiran dibedakan menjadi 3 yaitu, penekanan pada kemungkinan versus kenyataan, penggunaan penalaran ilmiah, dan kecakapan dalam mengkombinasikan ide.⁴

3. *Writing Performance Objectives* (tujuan umum khusus)

Menspesifikan tujuan umum ke tujuan khusus yang berupa rumusan tujuan untuk kerja, atau operasioanal, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk prosedur yang dikembangkan. Tujuan khusus ini digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa/i

⁴ Desmita. *Psikologo Perkembangan pada Peserta Didik Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD,SMP dan SMA*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011. Hlm. 107.

dengan menggunakan tes atau alat ukur lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dari Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat dirumuskan tujuan pembelajaran mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok adalah:

- a. Siswa dapat maksud dari interaksi sosial.
- b. Siswa dapat menjelaskan manfaat interaksi sosial sebagai dasar pengembangan.
- c. Siswa dapat menyebutkan macam-macam interaksi sosial dan dinamika sosial
- d. Siswa dapat memahami fungsi dan dampak dari interaksi sosial..

4. *Developing Criterion-Referenced Test* (Mengembangkan instrument)

Instrumen tes penilaian materi tentang interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok siswa diberikan tes yang berkaitan dengan interaksi sosial dan dinamika sosial untuk mengukur perbandingan pengetahuan siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang peneliti. Setelah mengikuti tujuan pembelajaran, siswa dapat mengerjakan soal yang telah tersedia dalam media pembelajaran sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dalam hal ini terdapat *pretest* dan *post-test*.

5. *Developing Instructional Strategy* (Mengembangkan strategi pembelajaran)

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Pada komponen umum strategi pembelajaran meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan siswa ketika akan mengikuti pembelajaran.
- b. Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan media pembelajaran yang harus diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok.
- c. Peran serta siswa, yakni mengupayakan keterlibatan mental siswa selama penelitian berlangsung.
- d. Menutup pembelajaran dengan cara pengetesan, yakni strategi untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian siswa dalam mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media ajar interaktif.

6. *Developing and Selecting Instruction* (Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran)

Langkah pokok dari kegiatan system desain pembelajaran mata pelajaran sosiologi ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa *audio-visual technology* yang berupa media pembelajaran mata pelajaran kelas X Madrasah Aliyah tentang interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia kemudian telah di desain dengan *software* melalui *video scribe*.

7. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (Merancang dan melakukan evaluasi formatif)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi media pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif dan menarik. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik.

Evaluasi para ahli meliputi beberapa uji diantaranya yaitu: a) uji ahli materi/isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, b) ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, c) ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi peserta didik. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

8. *Resiving Intruction* (Melakukan revisi)

Langkah ini adalah langkah merevisi pembelajaran. Semua data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi deskripsi media pembelajaran, validasi produk pengembangan dan uji coba produk pengembangan.

9. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (Evaluasi sumatif)

Memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya. Akan tetapi, dalam tahap ini kebanyakan berada dalam sistem pembelajaran model dick and carey. Sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan.

D. Uji Coba Produk

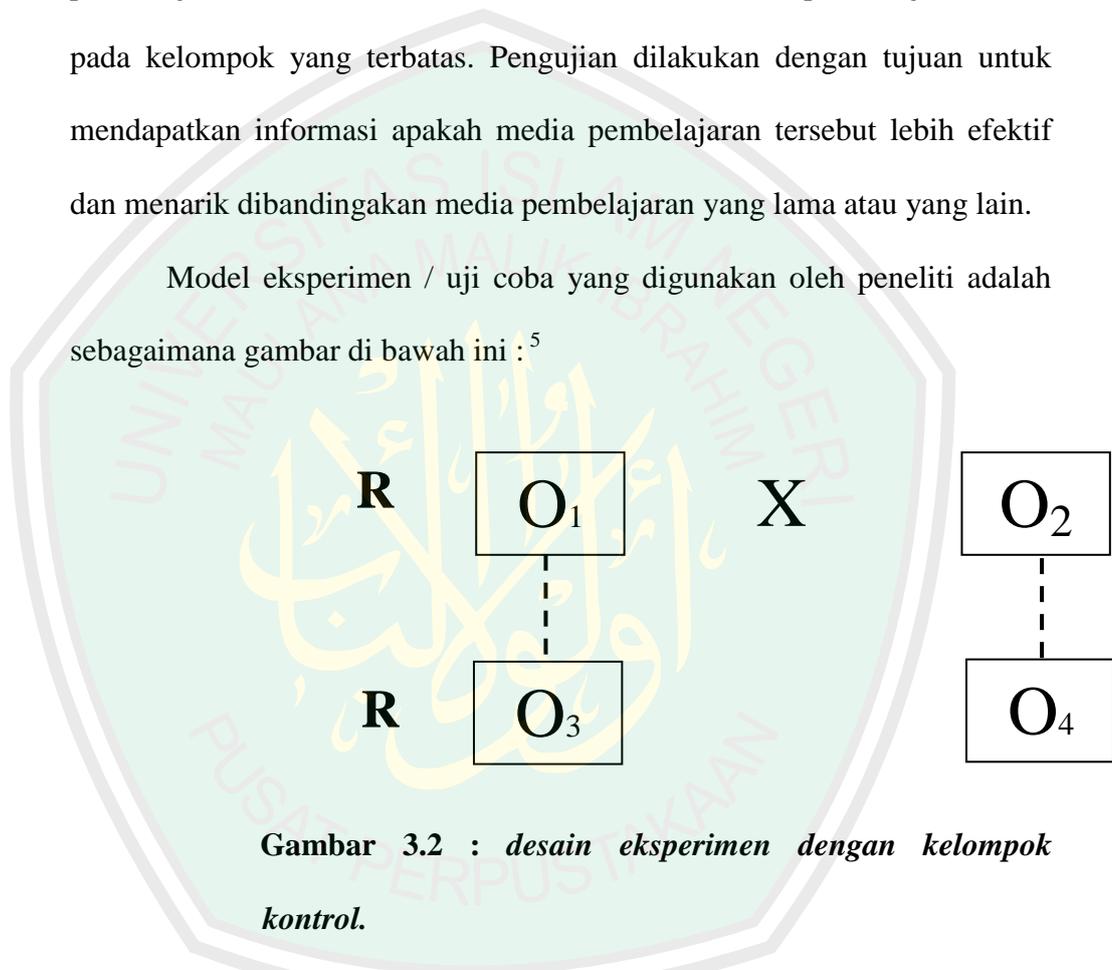
1. Desain Uji Coba

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah ahli materi/isi mata pelajaran sosiologi, ahli desain media pembelajaran, guru sebagai ahli pembelajar dan siswa sebagai pengguna produk atau uji lapangan. Validasi ini meliputi validasi isi dan validasi desain produk yang digunakan. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid

tidaknya produk yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

Uji tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan media pembelajaran tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat di uji cobakan pada kelompok yang terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan menarik dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.

Model eksperimen / uji coba yang digunakan oleh peneliti adalah sebagaimana gambar di bawah ini :⁵



Gambar 3.2 : desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa R menunjukkan bahwa pengambilan sampel adalah secara random. X merupakan treatment (tindakan) dengan O_1 adalah nilai kemampuan awal kelompok eksperimen, dan O_3 merupakan nilai kelompok kontrol. Sedangkan O_2 adalah hasil dari O_1 setelah dikenai tindakan (menggunakan media baru), dan O_4 adalah hasil dari O_3 dengan menggunakan cara lama.

⁵ Ibid., hlm.303.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas X A dan kelas X B sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah siswa 35 orang. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Subjek validasi terdiri dari 3 orang dosen Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), 2 sebagai ahli materi atau isi dan 1 sebagai ahli desain media dan 1 guru pengampu mata pelajaran sosiologi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Bangil. Kriteria validator adalah sebagai berikut:

- a. Dosen validasi materi/isi media pembelajaran
 - 1) Dosen IPS yang berkompeten dalam pendidikan Madrasah Aliyah atau Sekolah Menengah Atas
 - 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2
 - 3) Mengetahui kurikulum Sosiologi MA/SMA
- b. Dosen validasi desain media pembelajaran
 - 1) Memiliki latar belakang S2
 - 2) Memiliki pengalaman dibidang teknologi informasi
- c. Guru
 - 1) Memiliki latar belakang minimal S1 IPS
 - 2) Memahami kurikulum MA/SMA
 - 3) Berpengalaman mengajar minimal 5 tahun

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes hasil belajar pada pembelajaran mata pelajaran sosiologi, yang meliputi *pre test* dan *post test*.. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

E. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kualitatif untuk mengumpulkan data tentang ketetapan komponen media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran ketepatan sajian, kemenarikan tampilan dan lain sebagainya. Dalam pengambilan data ini yaitu berupa angket skala likert dengan lima alternative jawaban, sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak termotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan
- b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.

- c. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian kritik dan saran dari masing-masing validator.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase:⁶

Presentase (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
84 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
68 – 84	Cukup Valid	Tidak Revisi
52 – 74	Kurang Valid	Sebagian Revisi
20 – 52	Sangat Kurang Valid	Revisi

Apabila skor validasi diperoleh minimal 68, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan di madrasah/sekolah.

1. Analisis deskriptif

Instrumen yang digunakan berupa tes yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman dengan menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

2. Analisis uji T

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas X B dan X C sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik

⁶ Sugiyono.. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008. Hlm. 45

analisis data menggunakan eksperimen *one group pretest posttest design* yaitu sampel diberi tes awal dan tes akhir disamping perlakuan. Criteria ujinya adalah uji t untuk amatan ulang, ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada sekelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:⁷

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Ket: t = uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

⁷ Turmudi. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press. 2008. Hlm. 214

BAB IV

PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

Dalam bab IV ini, akan diuraikan 3 hal pokok yang diberikan terkait dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah 1) Deskripsi bentuk media pembelajaran hasil pengembangan, 2) Penyajian data validasi, dan 3) Hasil uji coba lapangan. Dari ketiga hal tersebut akan disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain media, ahli pembelajaran, dan uji coba lapangan.

A. Deskripsi Spesifikasi Media Ajar Interaktif Hasil Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video scribe mata pelajaran sosiologi pada materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok untuk kelas X dengan disertai buku petunjuk sebagai pelengkap media pembelajaran interaktif ini. Maksud dan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini tidak lain adalah untuk dijadikan penunjang keberhasilan pembelajaran. Selain itu juga dapat membantu guru dalam memberikan tambahan ilmu pengetahuan melalui media teknologi kepada siswa agar dapat menambah wawasan mereka.

Media ajar pada pengembangan ini berisi tentang materi-materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok yang sudah tersusun

menjadi sebuah video. Dari tampilan tersebut dapat di deskriptifkan sebagai berikut:

Sesuai dengan judul skripsi ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* yang mana tampilannya akan berbentuk video yang akan dijalankan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4.1 : Sketsa *video scribe* materi interaksi sosial antar individu dan antar kelompok

Dalam video tersebut peneliti memberi penjelasan terkait materi yang akan dibahas dalam mata pelajaran sosiologi kelas X semester I Bab II yaitu tentang interaksi sosial antar individu dan antar kelompok. Tampilan awal pada produk pengembangan media ini, peneliti mendesain semenarik mungkin dengan corak warna dan tulisan yang dapat membuat pengguna tertarik untuk menggunakan produk media pembelajaran ini. pada permulaan video ini peneliti mengarahkan pada materi yang akan di bahas yaitu tentang interaksi sosial antar individu dan antar kelompok.

Kemudian dilanjut dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran sosiologi tersebut.

Selanjutnya akan membahas tentang isi dari materi interaksi sosial antar individu dan antar kelompok. Yang mana peneliti mendesain semeneraik mungkin beserta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi yang disampaikan. Agar siswa/I dapat mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Sesi terakhir ditutup dengan profil pembuat dan memberi penjelasan bahwasannya media pembelajaran ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir di Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.

B. Validasi Data Hasil Efektifitas, Efisiensi dan Kemenarikan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi

Validasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 05 September 2015 sampai tanggal 27 September 2015. Data penilaian produk penilaian pengembangan bahan ajar dilakukan dalam tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk perkembangan media ajar yang dilakukan oleh satu orang dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli materi pendidikan sosiologi, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh satu dosen Jurusan pendidikan Bahasa Arab (PBA), pada tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan oleh

satu guru bidang studi Sosiologi kelas X MAN sebagai ahli pembelajaran, dan pada tahap ke empat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media ajar yang dilakukan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas X-C sebagai responden.

1. Hasil Validasi Ahli

Data validasi yang diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh tiga validator ahli yang terdiri dari satu dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, satu ahli media dosen jurusan PBA dan guru bidang studi mata pelajaran sosiologi sebagai ahli pembelajaran kelas X MAN Bangil, yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran MAN Bangil. Identitas validator bisa selengkapnya dilihat pada lampiran. Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli mata pelajaran, ahli desain media, dan ahli pelajaran / guru kelas X beserta kritik dan sarannya.

a. Uji Validasi Ahli Materi /Isi Mata Pelajaran Sosiologi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi mata pelajaran sosiologi ini adalah berupa media pembelajaran untuk dinilai oleh evaluator ahli materi/isi. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi mata pelajaran sosiologi terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran berbasis *video scribe* kelas X MAN Bangil yang diajukan melalui metode kuesioner dengan *instrument* angket dapat dilihat pada tabel 4.1, 4.2, 4.3 dan 4.4.

1) Validasi Ahli Materi/Isi

a) Data kuantitatif

Berikut ini akan kami paparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran sosiologi terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli materi/isi 1 ini diuji oleh Aniek Rachmaniah M.Si selaku dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial (P.IPS). Data kuantitatif hasil validasi ahli isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1. sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria kevalidan	Ket.
	Kelayakan Isi Materi					
1.	Kesesuaian topik pada pengembangan media ajar sosiologi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar sosiologi ini	3	4	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kesesuaian KI KD	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Kesesuaian dengan K13	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian gambar dengan materi	3	4	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian ruang	4	4	100	Valid	Tidak

	lingkup materi dalam media					Revisi
	Kelayakan ilustrasi materi					
7.	Materi mampu memberikan motivasi	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Kemudahan memahami bahasa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Tingkat keberhasilan evaluasi	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Kemenarikan format penulisan isi materi	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	35	40	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

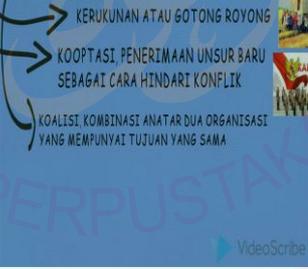
Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi/ isi 1 keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam

kriteria sangat valid dan secara umum isi media ajar interaktif tidak perlu revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli materi/isi mata pelajaran sosiologi. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli isi mata pelajaran sosiologi dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Materi/Isi Mata Pelajaran Sosiologi

Nama Subyek Uji Ahli Materi/Isi	Deskripsi data	Kritik dan Saran
Aniek Rachmaniah M.Si		<p>Perlu penjelasan pada ilustrasi gambar dengan bahasa yang lebih komunikatif. (agar siswa lebih tertarik mengikuti scribe yang berjalan). Sesudahnya bisa digunakan sebagai media pembelajaran.</p>

b. Uji Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diuji validasikan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media pembelajaran *video scribe*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media mata pelajaran sosiologi terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran kelas X MAN Bangil yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.5 dan 4.6.

1) Validasi Ahli Desain Media

a) Data kuantitatif

Berikut ini akan kami paparkan hasil penelitian yang dilakukan oleh ahli materi/isi mata pelajaran sosiologi terhadap produk pengembangan yang diajukan melalui kuisisioner dengan instrumen angket. Validator uji ahli desain media ini diuji oleh Ahmad Makki Hasan M.Pd Selaku dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA) yang memiliki kemampuan di bidang teknologi. Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran Interaktif

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1	Kemenarikan media terhadap siswa	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kejelasan tampilan	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian gambar/video terhadap	3	4	80	Valid	Tidak Revisi

	materi					
4	Kejelasan ilustrasi gambar terhadap materi	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
5	Media video scribe mampu memberi kemudahan dalam pemahaman siswa	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
6	Tata letak gambar/video sudah tersusun secara sistematis	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian font dengan pemahaman siswa	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian durasi waktu yang konsisten	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
9	Pesan gambar sesuai dengan isi materi	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kesesuaian instrumen evaluasi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	40	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

Σx_i : Jumlah jawaban tertinggi

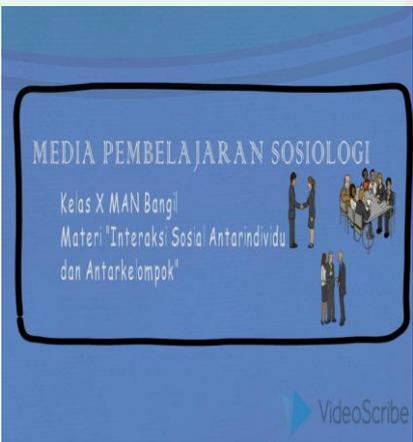
100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain media keseluruhan mencapai 84%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak revisi.

b) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli desain media mata pelajaran sosiologi. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli Materi/Isi	Deskripsi Data	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan M. Pd		Video ini perlu dilakukan perubahan sederhana & revisi agar dapat memudahkan pencapaian materi dan digunakan sebagai media pembelajaran sosiologi MA di sekolah

Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain media pembelajaran dijadikan bahan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan atau uji lapangan.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran sosiologi atas nama Fauzi S.Pd.I di MAN Bangil terhadap produk pengembangan Media Pembelajaran berbasis video scribe kelas X yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.7 dan 4.8.

1) Data kuantitatif

Berdasarkan hasil validasi uji ahli mata pelajaran, data kuantitatif hasil validasi ahli media pembelajaran selengkapanya dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Video scribe Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria keValidan	Ket.
1	Kesesuaian materi	3	3	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	kemudahan penggunaan media	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian dengan	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	KI/KD					
4	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara contoh dengan materi	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian font dengan pemahaman siswa	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
7	Sistematika penyusunan media	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian contoh gambar dalam memahami materi	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
9	Tingkat pemahaman bahasa	3	4	80	Valid	Tidak Revisi
10	Ktingkat keberhasilan dalam evaluasi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		35	39	90	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian dan tanggapan oleh ahli pembelajaran mata pelajaran sosiologi. Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli pembelajaran dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Penilaian Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi

Nama Subyek Uji Ahli Pembelajaran	Deskriptif data	Kritik dan Saran
Fauzi S.Pd.I		Penambahan isi materi pada bentuk-bentuk interaksi sosial dan Media sudah siap di ujikan.

Semua data dari hasil riview, penilaian dan diskusi dengan ahli bahasa dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diuji cobakan pada peserta didik produk pengembangan.

d. Hasil Validasi Uji Lapangan

a. Penyajian data

Berdasarkan uji coba produk pengembangan ini dilakukan oleh peneliti yang diwakili oleh siswa satu kelas yaitu kelas eksperimen kelas X A dengan jumlah responden 35 siswa. Adapun data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan yang tertera pada tabel 4.7 sebagai berikut:



	pengembangan media ajar ini?						
5.	Apakah ilustrasi gambar/video dalam media ajar dapat memperjelas materi?	3,2,4,3,3,4,3,4,3,3,4,3,3,4,3,3,4,4,3,4,4,3,2,3,4,3,3,4,4,3,3,4,4	117	140	84%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Bagaimana tampilan dari media ajar sosiologi ini, apakah adik menyukai tampilannya?	4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,4,4,4,3,4,4,3,4,4,3,4,4,3,3,4,4,4,3,4,3,4,4,4	130	140	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Apakah media pembelajaran ini memudahkan dalam memahami materi sosiologi?	4,2,3,3,3,4,4,3,4,4,4,4,3,4,3,3,4,4,3,3,4,2,2,3,3,3,4,4,4,4,3,3,3,3	118	140	84%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar ini mudah dipahami?	4,3,4,4,4,3,3,4,4,4,4,4,4,4,3,4,4,3,3,4,3,3,4,3,3,4,4,3,4,4,3,4,3,3	126	140	90%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Bagaimana kesan Adik terhadap media <i>video</i>	4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,4,3,3,2,3,3,3,3,4,3,3,3,4,4,4,4,4,3,3,4,4,4	131	140	94%	Valid	Tidak Revisi

	<i>scribe</i> atau media pembelajaran sosiologi ini?						
10.	Setelah menggunakan media ajar ini, apakah kalian merasa senang belajar sosiologi?	4,3,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,3,4,4,3,3,4,4,3,3,3,3,4,4,3,4,4,3,3,4,3	131	140	94%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	38,26,38,36,34,37,37,38,38,35,37,36,31,37,36,34,37,7,39,34,30,36,35,,39,30,30,32,37,38,34,37,37,30,34,36,35	1223	1400	87,4%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

- Responden: 1 : Siswa kelas X MAN Bangil Abdulloh Shofi
- 2 : Siswa kelas X MAN Bangil Akhmad Beni Hasan
- 3 : Siswa kelas X MAN Awun Hikmah
- 4 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Aisya Retno Angrainy
- 5 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Akhmad Zainur Rozikin A
- 6 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Anisatul Islamiyah
- 7 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Cherlt Jordan Fadh
- 8 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Dewi Anggraeni
- 9 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Dinda Zainiah
- 10 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Dyah Arum Eka Sari
- 11 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Farradilah Meizza Rosady
- 12 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Firdatul Inaini
- 13 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Ilham Fajar Anas
- 14 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Ira Anggraeni Nur Kholis
- 15 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Isro'ur Rokhmah
- 16 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Izzatin Nasihin
- 17 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Kalimatun Nisa' Tri M
- 18 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Lailatul Izza Alfaini
- 19 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Lisanah Diah Permata Sari
- 20 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama M Chamdi Efendi
- 21 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama M Rizal Syabriyanshah
- 22 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Muchammad Syamsudin

- 23 : Siswa kelas X MAN Bangil Muchammad Taufik Hidayat
- 24 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Mukhammad Pahlevi M
- 25 : Siswa kelas X MAN Bangil bernama Nadhifah Februanti
26. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Natasyah Sepylia Arifin
27. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Nur Rahmah Faradiba
28. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Ria Selviah
29. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Rihmatun Nurrushobih
30. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Sarah Miladini
31. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Tarisna Aditya Wijaya
32. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Tiyas Ajeng Nastiti
33. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Yusya Yanuar Romadhon
34. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Zahrotul Fitriani
35. Siswa kelas X MAN Bangil bernama Sony Kurniawan

b. Analisis data

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penyajian uji coba lapangan yang telah tersajikan pada tabel 4.7 diatas, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis data. Hasil prosentase tingkat

pencapaian media pembelajaran pada uji lapangan disesuaikan dengan rumus diatas.

Berdasarkan perhitungan responden dari kelas eksperimen yaitu kelas XA yang berjumlah 35 diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh hasil uji coba lapangan keseluruhan bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase mencapai 88.5%. Dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4, prosentase tingkat pencapaiannya adalah 89% berada pada kualitatif sangat baik sehingga media ajar tidak perlu revisi. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

C. Dampak Pengembangan Media Ajar Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X

Penyajian data pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang didapat dari hasil uji coba lapangan yaitu kelas X A sebagai kelas eksperimen dan sedangkan kelas X B sebagai kelas kontrol di MAN Bangil pada tabel 4.8 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Nilai Siswa Kelas X A Sebagai Kelas Eksperimen

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	Abdulloh Shofi	76	88
2.	Akhmad Beni Hasan	70	94
3.	Awun Hikmah	82	100
4.	Aisya Retno Anggrainy	64	94
5.	Akhmad Zainur Rozikin A	82	94
6.	Anisatul Islamiyah	76	100
7.	Cherlt Jordan Fadh	94	88
8.	Dewi Anggraeni	88	94
9.	Dinda Zainiah	88	94
10.	Dyah Arum Eka Sari	64	88
11.	Farradilah Meizza Rosady	94	100
12.	Firdatul Inaini	82	100
13.	Ilham Fajar Anas	82	94
14.	Ira Anggraeni Nur Kholis	76	94
15.	Isro'ur Rokhmah	64	94
16.	Izzatin Nasihin	70	88
17.	Kalimatun Nisa' Tri M	70	82
18.	Lailatul Izza Alfaini	82	94
19.	Lisanah Diah Permata Sari	94	94
20.	M Chamdi Efendi	76	88
21.	M Rizal Syabriyanshah	76	94

22.	Muchammad Syamsudin	76	100
23.	Muchammad Taufik Hidayat	94	100
24.	Mukhammad Pahlevi M	76	94
25.	Nadhifah Februanti	70	82
26.	Natasyah Sepylia Arifin	70	76
27.	Nur Rahmah Faradiba	76	94
28.	Ria Selviah	64	94
29.	Rihmatun Nurrushobih	94	100
30.	Sarah Miladini	82	88
31.	Tarisna Aditya Wijaya	94	94
32.	Tiyas Ajeng Nastiti	70	88
33.	Yusya Yanuar Romadhon	88	94
34.	Zahrotul Fitriani	88	88
35.	Sony Kurniawan	94	100
Jumlah		2786	3248
Rata-rata		79.6	92,8

Tabel 4.9 Nilai Siswa Kelas X B Sebagai Kelas Kontrol

No	Nama siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post test
1.	AFGITA MAHARANI	70	76
2.	AMBAR DEWI SAFITRI	76	82
3.	ANA KHOIRUL LISA	76	94
4.	DIANA NUR AIDA	58	70
5.	DIGHTRYA WIDYA SIWI	78	82

6.	DINI LUTFIANI	72	76
7.	EVI PURI WILUJENG	88	88
8.	GALUH PERMATA SARI	76	82
9.	IDHA ROCHMAWATI	88	94
10.	IKMA NI'MATUL HIDAYAH	64	70
11.	IMA NISSAUL AULIA	70	76
12.	ISNINDAR NAHA RATUSSIAM	70	70
13.	KHOIRUN FAUZIAH	88	82
14.	NISA'UL KHARIMAH	76	82
15.	NURUL HIDAYATI	64	72
16.	RATIH PRAKATIWI	64	76
17.	REZA ANGELA UMAMI	76	82
18.	RIFYA MEITASYA N.A	76	88
19.	SANDA ADELIA PURNAMA YUNIAR	88	94
20.	SITI NUR AZIZAH	82	82
21.	SUYANTI	70	76
22.	TANTRI PUSPITA SARI	76	88
23.	WIDYA AYU NILAWATI	88	82
24.	WULAN NUR CAHYANI	76	82
25.	YAYUK MAHMUDAH	70	76
26.	YULI IFANA	64	70
27.	YULIANA	70	76
28.	ABDUL CHARIS ALBAHRI	58	70
29.	ACHMAD SYAICHUL FIRDAUS	82	82
30.	ADAM MAULANA	88	82
31.	AKHMAD FAISAL	94	88
32.	DIMAS ALIFAN NUR ABIDIN	82	82
33.	FRANKY PRASETYO MULYONO	70	76
34.	MOHAMAD WAHYU RIFALDI	82	76

35.	MUHAMMAD DIKY FATHUROZI	88	88
Jumlah		2652	2812
Rata-rata		75.77	80.3

Berdasarkan data pada tabel 4.8 dan 4.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen kelas X A hasilnya adalah rata-rata nilai *pre test* adalah 79.6 dan rata-rata dari nilai *post test* adalah 92,8. Sedangkan nilai rata-rata dari kelas kontrol kelas X B hasilnya adalah rata-rata nilai *pre test* 75.77 dan rata-rata nilai *post test* adalah 80.34.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai *post test* kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post test* kelas kontrol. Karena nilai *post test* menunjukkan hasil akhir dari keduanya. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 16,3. Jadi dari tabel tersebut terlihat jelas perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan sangat membantu hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Langkah uji t

Langkah 1: Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial antar individu dan antar kelompok

H_o : tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial antar individu dan antar kelompok

Langkah 2: Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \text{dan } db = N - 1 = 37 - 1 = 36$$

Langkah 3: Menentukan kriteria

Ho diterima apabila $t_{hitung}^2 < t^2_{tabel}$

Ho ditolak apabila $t_{hitung}^2 \geq t^2_{tabel}$

Langkah 4: Perhitungan

Tabel 4.10 Perhitungan Uji T Dari Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Kasus	(Nilai Pre-tes) X_1	(Post tes) X_2	$D = (X_2 - X_1)$	D^2
1	76	88	12	144
2	82	94	12	144
3	94	100	6	36
4	70	94	24	576
5	82	94	12	144
6	76	100	24	576
7	88	88	0	0
8	82	94	12	144
9	94	94	0	0
10	70	88	18	324
11	76	100	24	576
12	70	100	30	900
13	82	94	12	144
14	82	94	12	144

15	72	94	12	144
16	76	88	12	144
17	82	82	0	0
18	88	94	6	36
19	94	94	0	0
20	82	88	6	36
21	76	94	18	324
22	88	100	12	144
23	82	100	18	324
24	82	94	12	144
25	76	82	6	36
26	70	76	6	36
27	76	94	18	324
28	70	94	24	576
29	82	100	18	324
30	82	88	6	36
31	88	94	6	36
32	82	88	6	36
33	76	94	18	324
34	76	88	12	144
35	88	100	12	144
Total	2786	3248	420	7164

$$d^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$= 7164 - \frac{(420)^2}{35}$$

$$= 7164 - \frac{176400}{35}$$

$$= 7164 - 5040$$

$$= 2124$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \\
 &= \frac{420}{\sqrt{\frac{2124}{35(35-1)}}} \\
 &= \frac{420}{\sqrt{\frac{2124}{1190}}} \\
 &= \frac{420}{\sqrt{1,79}} \\
 &= \frac{420}{1,34} \\
 &= 313,4
 \end{aligned}$$

Langkah 5: Membandingkan= t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 2124$$

$$t_{tabel} = 313,4$$

Langkah 6: Kesimpulan

Hasil di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Kesimpulannya adalah diterima, sehingga terdapat perbedaan antara hasil pemahaman menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Selanjutnya data pada tabel 4.14 dan tabel 4.15 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen diketahui $Y = 313,4$ lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui $X = 80,3$. maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen

lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 12.5. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar interaktif mata pelajaran sosiologi kelas X materi interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V

PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang kajian produk pengembangan. Paparan data kajian produk pengembangan ini dibagi menjadi 4 pokok bahasan, meliputi: 1) Analisis Pengembangan Produk; 2) Analisis hasil Validasi ahli; 3) Analisis Tingkat Keefektifan, Keefisienan dan Kemenarikan Pengembangan Produk, dan 4) Analisis Pengaruh Pengembangan Produk.

A. Analisis Spesifikasi Pengembangan Produk Media Ajar Interaktif

Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yang disesuaikan dengan model pengembangan *Dick and Carey* meliputi sepuluh langkah, akan tetapi yang digunakan hanya sembilan. Model pengembangan yang digunakan *Dick and Carey* lebih meluas daripada dengan model yang lain. Hal ini ditunjukkan dengan menganalisis kebutuhan yang ada sebelum menerapkan media ajar interaktif. Secara khusus media ajar interaktif dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat grafis untuk menangkap hasil pembelajaran dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2002: 3).

Spesifikasi pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis multimedia melalui *video scribe* ini didasarkan pada kenyataan bahwa media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik yang ada di MAN Bangil kurang meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Dengan tersedianya media pembelajaran *video scribe* ini, peneliti

menginginkan pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran mata pelajaran sosiologi dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum sekolah. Maka ada sepuluh prosedur yang diantaranya yaitu:

1. Analisis kebutuhan dengan menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan.
2. Analisis pembelajaran dengan mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Analisis pembelajaran dan konteks dengan mengidentifikasi psikologi perkembangan anak pada kelas X yaitu 16-17 tahun.
4. Tujuan pembelajaran khusus dengan merumuskan kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa sesudah menggunakan produk pengembangan.
5. Mengembangkan instrumen yang didasarkan pada tujuan khusus dengan memberikan soal *pre test* dan *post test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran dengan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

7. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran dengan hasil produk pengembangan berupa CD (*Compact Disk*) media ajar interaktif *video scribe* mata pelajaran sosiologi kelas X di MAN Bangil .
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif pada 2 kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi pengguna media pembelajaran bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian bahasa yang digunakan dan ahli pembelajaran untuk memperoleh kesesuaian tingkat kesulitan materi. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik ditunjukkan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).
9. Melakukan revisi dengan mengkaji data dari hasil evaluasi formatif dari masing-masing ahli.
10. Evaluasi sumatif dengan memproduksi media pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah produk tersebut mampu membuat nilai siswa lebih baik dari yang sebelumnya.

B. Analisis Pengembangan Hasil Keefektifan, Keefisiensi dan Kemerarikan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X

Media pembelajaran adalah salah satu penunjang proses tercapainya sebuah tujuan pembelajaran sesuai dengan isi kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran interaktif juga salah satu dari beberapa media pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang menggunakan alat bantu komputer, sehingga media ini berbasis multimedia.

Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Aplikasi (*software*) pada komputer sering disebut juga dengan istilah Computer Assited Intruction (CAI). Menurut Nana Sudjana CAI merupakan suatu sistem komputer yang dapat menyampaikan pengajaran secara langsung oleh siswa dan guru dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang telah diprogramkan.¹

Hasil validasi/keabsahan pengembangan terhadap keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran interaktif yang diujikan kepada beberapa ahli dan uji coba lapangan dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:

¹ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2005. Hlm. 138.

1. Analisis Data Validasi Ahli Isi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Paparan data hasil validasi ahli isi mata pelajaran sosiologi terhadap media pembelajaran *video scribe* untuk Kelas X MAN Bangil adalah sebagai berikut:

1) Ahli Materi/Isi

Berdasarkan paparan data tabel 4.1 adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian topik pada pengembangan media ajar sosiologi.
- b) Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar sosiologi.

- c) Kesesuaian terhadap KI KD.
- d) Kesesuaian dengan kurikulum 2013.
- e) Kesesuaian gambar dengan materi.
- f) Kesesuaian ruang lingkup materi dalam media.
- g) Materi mampu memberikan motivasi.
- h) tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa/i
- i) instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa/i.
- j) kemenarikan format dalam penulisan isi materi.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh dosen jurusan Pendidikan ilmu pengetahuan sosial yaitu Aniek Rachmaniah M.Si sebagai validator uji ahli materi/isi, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 88%. Sesuai dengan tabel konversi skala 4, presentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

2. Analisis Data Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak baik
- b. Skor 2 untuk kurang baik
- c. Skor 3 untuk cukup baik
- d. Skor 4 untuk sangat baik

Berdasarkan paparan data hasil validasi ahli desain terhadap media pembelajaran *video scribe* mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil adalah sebagai berikut:

Berdasarkan paparan data pada tabel 4.3 adalah sebagai berikut:

- a) Tampilan media *video scribe* sudah menarik dan dekat dengan siswa.
- b) Pada *video scribe* tampilannya sudah jelas untuk siswa MA/SMA kelas X.
- c) Gambar/*video sesuai* dengan materi.
- d) Ilustrasi gambar/*video animasi* dalam media ajar memperjelas materi.
- e) Media *video scribe* memberi kemudahan dalam menangkap materi pembelajaran.
- f) Tata letak gambar pada *video scribe* tersusun secara sistematis.
- g) Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MA/SMA kelas X.

- h) Durasi waktu video scribe pada media konsisten.
- i) Pesan pada pengembangan media interaktif gambar sangat sesuai dengan isi materi media.
- j) Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari angket tanggapan yang di ujikan ahli desain media oleh Ahmad Makki Hasan yaitu dosen Pendidikan Bahasa Arab (PBA) sebagai ahli desain media pembelajaran, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil data di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 88%. Sesuai dengan tabel konversi skala 4, presentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.

- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran mata pelajaran sosiologi Bapak Faiuzi S.Pd selaku guru di MAN Bangil terhadap media pembelajaran *video scribe* untuk Kelas X adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar.
- 2) Media ini memudahkan dalam mengajar.
- 3) Isi media ajar ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013.
- 4) Kesesuaian antara gambar dan materi.
- 5) Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa/i memahami materi.
- 6) Sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan.
- 7) Kejelasan urutan penyampaian materi.
- 8) Contoh-contoh gambar/video penguat mampu mempermudah dalam memahami materi.
- 9) Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- 10) kejelasan tugas dan evaluasi.

Dari angket tanggapan yang di ujikan ahli pembelajaran oleh Bapak Fauzi S.Pd selaku guru mata pelajaran sosiologi di MAN Bangil, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{39} \times 100$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 90%. Sesuai dengan tabel konversi skala, presentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

C. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X

Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya. Karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih tinggi. Dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti dan dapat

melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Dan hasil belajar meliputi tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor.²

Belajar merupakan aktivitas mental atau psikis yang secara langsung berinteraksi dengan lingkungan sehingga menimbulkan perubahan-perubahan prilaku, pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Benyamin S. Bloom adalah pencapaian bentuk perubahan prilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.³ Sebagaimana yang diajarkan Rasulullah SAW dalam menanamkan ajaran agama dengan menggunakan media yang tepat yakni melalui media perbuatan Nabi sendiri. Dalam memberikan contoh tauladan yang baik dan senantiasa menunjukkan sifat-sifat yang baik (terpuji).

Allah berfirman dalam Q.S al-Ahzab: 21



Artinya: *Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap*

² H. Bahruddin dan Esa Nur Wahyuni. *Teori Belajar dan Pendidikan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2007. Hlm.13

³ Purwanto. *Op.cit.* Hlm. 44-54

(rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.⁴

Paparan data kualitatif dari hasil uji coba lapangan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dipaparkan produk pengembangan yang diserahkan untuk diuji coba lapangan pada mata pelajaran sosiologi kelas XA adalah media pembelajaran. Produk pengembangan diserahkan kepada kelas uji coba lapangan dengan jumlah koresponden sebanyak 35 koresponden. Sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket produk, adalah sebagai berikut:

1. Skor 1 untuk tidak mudah, tidak memberi semangat, sering menemukan, tidak membantu.
2. Skor 2 untuk kurang mudah, kurang memberi semangat, cukup menemukan, kurang membantu.
3. Skor 3 untuk cukup mudah, cukup memberi semangat, jarang menemukan, cukup membantu.
4. Skor 4 sangat mudah, sangat memberi semangat, tidak menemukan, sangat membantu.

Tabel 4.7 menunjukkan hasil validasi media pembelajaran pada uji coba lapangan terhadap pengembangan media pembelajaran *Video scribe* pada mata pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil

⁴ Al-Qur'an dan terjemahnya. Surabaya: Penerbit Mahkota. 1989. Hlm. 210.

dinilai dengan prosentase 89% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dianalisis secara kuantitatif dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Media ajar dapat memudahkan siswa/i dalam belajar mata pelajaran sosiologi diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar.
2. Penggunaan media ajar dapat dapat memberi semangat siswa/I dalam belajar dalam mata pelajaran sosiologi dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran diperoleh dengan presentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran ini dapat memberi semangat belajar siswa.
3. Siswa/i mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media mata pelajaran sosiologi ini membuat kemenarikan bagi siswa diperoleh dengan presentase sebesar 81%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami media materi pelajaran.
4. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar mata pelajaran sosiologi ini sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam pembelajaran, diperoleh presentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

5. Ilustrasi gambar dalam video dalam media ajar dapat memperjelas materi mata pelajaran sosiologi, diperoleh presentase 84%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan materi yang digunakan pada media pembelajaran interaktif sangat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.
6. Tampilan media ajar sosiologi mata pelajaran sosiologi mendapatkam presentase 93%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa/i termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar.
7. Media pembelajaran ini mempermudah dalam memahami materi mata pelajaran sosiologi sesuai dengan materi yang telah disampaikan, maka diperoleh presentase 84%. Hal ini menunjukkan bahwa tugas atau latihan pada media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa untuk latihan soal karena sesuai dengan isi materi pembelajaran.
8. Bahasa yang digunakan dalam media aja mata pelajaran sosiologi ini mudaha difahami sehingga mendapatkan presentase 90%. Hal ini mempermudah dalam proses pembelajaran.
9. Kesan siswa/i terhadap media ajar *video scribe* mendapatkan presentase 94%. Hal ini dikarenakan kemenarikan media yang menjadikan siswa/i mudah dalam memahami materi.
10. Setelah menggunakan media ajar ini, siswa/i merasa senang belajar sosiologi mata pelajaran sosiologi ini mendapatkan presentase 94%. Hal ini menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif ini sangat membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman dan juga sesuai dengan karakter anak dalam pembelajaran mulai dari desain, gambar, evaluasi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan tabel 4.7, angket tanggapan yang diisi oleh 35 subyek uji coba lapangan yaitu siswa kelas XA sebagai kelas eksperimen, dapat dihitung secara keseluruhan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{1223}{1400} \times 100\%$$

$$= 87,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil presentase sebesar 87,4%. Sesuai dengan tabel konvensi skala, presentase tingkat pencapaian 87,4% berada pada kualifikasi sangat valid. Sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

Sedangkan paparan data dari hasil perbandingan perolehan hasil lapangan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Kesimpulannya adalah diterima, sehingga terdapat perbedaan antara hasil pemahaman menggunakan media ajar interaktif dan tanpa menggunakan media ajar interaktif.

Seperti halnya yang terdapat pada tabel 4.8 dan tabel 4.9 nilai rata-rata perolehan hasil tes yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa,

dari kelas eksperimen diketahui $Y = 92.8$ lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui $X = 80.3$. Maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 12.5. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar interaktif mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil materi interaksi sosial antar individu dan antar kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan.



BAB VI

PENUTUP

Bab ini menunjukkan bahwa, dua pokok pikiran dari hasil penelitian ini sendiri yaitu, a) kesimpulan dari hasil pengembangan, dan b) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang bahan ajar. Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Kesimpulan dari hasil pengembangan produk dan uji coba lapangan terhadap media ajar interaktif mata pelajaran sosiologi kelas X MAN Bangil dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *video scribe* pada mata pelajaran sosiologi kelas X ini telah memenuhi komponen yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Spesifikasi pada produk ini telah dilengkapi dengan memuat beberapa hal yaitu tujuan pembelajaran, isi materi, musik edukasi dan gambar penunjang materi pelajaran. Dengan demikian maka, dari hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X.
2. Media pembelajaran berbasis multimedia melalui *video scribe* pada mata pelajaran sosiologi kelas X dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian tanggapan dari masing-masing ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Tanggapan Ahli Materi/isi mata pelajaran sosiologi terhadap hasil pengembangan media ajar interaktif yang mendapatkan nilai sangat baik, mencapai 88% (sangat baik). Sedangkan penilaian dari ahli desain media pembelajaran interaktif sangat baik, mencapai 88% (sangat baik).

a. Tanggapan penilaian ahli pembelajaran mata pelajaran sosiologi kelas X pada pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap semua komponen media pembelajaran adalah sangat baik, mencapai 90% (sangat baik).

3. Perolehan nilai pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia melalui *video scribe* kelas X ini, peneliti mendapatkan hasil uji coba lapangan diukur berdasarkan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis dengan perbandingan antara kelas control dan eksperimen sebagai berikut:

a. Perolehan rata-rata perolehan dari *kelas control* adalah 80.27 dan sedangkan hasil pada *kelas eksperimen* 93.02. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan perolehan hasil rata-rata dari kedua kelas tersebut yang mencapai 12.75 setelah menggunakan hasil produk pengembangan media ajar interaktif tersebut.

b. Pada hasil uji T dari kedua kelas tersebut, maka ada perbandingan antara hasil rata-rata kelas control dengan rata-rata kelas eksperimen setelah menggunakan media ajar interaktif.

B. Saran

Saran-saran yang disampaikan pada pengembangan media ajar interaktif ini terdapat beberapa saran, baik saran pemanfaatannya maupun saran pengembangan lebih lanjut. Saran-saran tersebut diantaranya yaitu:

1. Saran pemanfaatannya bagi pengguna, sebaiknya dalam pengembangan media ajar interaktif ini pengguna lebih memberikan stimulus terhadap media ini. Karena pada pengembangan ini telah melalui beberapa tahap uji coba akan tetapi masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan atau penyempurna media ini dapat dilakukan revisi lebih lanjut. Sedangkan saran untuk guru mata pelajaran agar meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Saran pada pengembangan produk lebih lanjut. Pengembangan media ajar interaktif 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 untuk meningkatkan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Saran selanjutnya yaitu pada saat proses penerapan media pembelajaran. Disarankan sebelum melakukan pembelajaran Guru bisa memotivasi atau memberi *stimulus* agar siswa/i sudah benar-benar siap dalam menerima pelajaran. Dan media pembelajaran bisa diketahui dengan benar point kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Tim Dosen FIP-IKIP Malang. 1987. *pengantar Dasar-dasar pendidikan*. Surabaya: usaha nasional.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovasi-progresif*. Jakarta: Prenanda Media.
- Degeng, Sudana N. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Usman, Basyirudin A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Panduan Penilaian kelompok mata pelajaran Ilmu dan Teknologi*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Supriyadi, Saputro. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan.
- Suharsimi, Arikanto. 1998. *Prosedur Pengembangan: Suatu Pengembangan Praktek*. Jakarta: P.T.Rineka Cipta.
- Triyanto. 2010. *mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Prenanda Media.
- Uyun, Fitratul. 2010. *Pengembangan buku ajar pembelajaran Al-Quran Hadis dengan pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 MIN Malang. Thesis*. Malang: Program Pascasarjana UIN Maliki Malang.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Medi.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *media pembelajaran*. Jogjakarta : Safirialinsani press.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media pengajaran*. Jakarta : PT Raja grafindo persada.
- Tirtamedia.co.id/apa-ituivideoscribe.

- Rohani Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanaky Hujair AH. 2009. *Media pembelajaran*. Jogjakarta: Safirialinsani press.
- Usman Basyiruddin Asnawir. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta: Ciputat press.
- Susilana R dan Riana C. 2008. *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Kustandi C dan Sutjipto B. 2011. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dimiyati Mudjiono. 1994. *Prestasi belajar dan kompetensi guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sudjana Nana. 2005. *Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jihad A dan Haris A. 2010. *Evaluasin pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Hartini N dan Eveline S. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sukmadinata Syaodih N. 2011. *metode penelitian pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2011. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana rumusan topic pada pengembangan media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
3. Bagaimana kesesuaian antara standart kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat relevan
 - b. Cukup relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
4. Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan kurikulum sekarang?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
5. Bagaimana kesesuaian gambar dan video pembelajaran dalam media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
6. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar sosiologi ini?

- a. Sangat sesuai dengan tema
 - b. Cukup sesuai dengan tema
 - c. Kurang sesuai dengan tema
 - d. Tidak sesuai dengan tema
7. Apakah materi yang disajikan melalui media ajar sosiologi ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
- a. Sangat memotivasi
 - b. Cukup memotivasi
 - c. Kurang memotivasi
 - d. Tidak memotivasi
8. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa/i?
- a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
9. Apakah instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa/i?
- a. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - b. Cukup mengukur kemampuan siswa
 - c. Kurang mengukur kemampuan siswa
 - d. Tidak mengukur kemampuan siswa
10. Apakah video animasi sudah sesuai dengan materi sosiologi?
- a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

BIODATA MAHASISWA



Nama : Ilham Musyadad

NIM : 11130002

Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan, 04 Januari 1993

Fak./Jur./Prog.Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan./P.IPS./IPS

Terpadu

Tahun Masuk : 2011

Alamat Rumah : Jl.Mindi Des. Sidowayah Kec. Beji RT. 001 RW.

003 Kab. Pasuruan

No Tlp. Rumah/Hp : 085736006401 / 083835132225





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Malang, Telp. (0341)-552398, Fax. (0341)-552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Ilham Musyadat
 NIM : 11130002
 Jurusan : Pendidikan IPS
 Dosen Pembimbing : Dr. Marno, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Kamis, 02 Oktober 2014	Pengajuan Judul	
2	Jum'at, 03 Oktober 2014	Revisi Judul	
3	Selasa, 10 Maret 2015	Konsultasi BAB I-III	
4	Jum'at 13 Maret 2015	Revisi BAB I-III	
5	Rabu, 18 Maret 2015	ACC Proposal Skripsi	
6	Kamis, 09 April 2015	Revisi BAB II dan Penambahan Teori	
7	Senin, 19 Oktober 2015	Konsultasi BAB I-V	
8	Senin, 01 November 2015	Konsultasi BAB I-VI dan ACC	

Malang, 04 November 2015

Mengetahui,

a.n. Dekan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

DOKUMENTASI/FOTO PEMBELAJARAN



Foto diambil saat pre-tes dilakukan



Foto proses belajar mengajar

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial sebagai dasar pengembangan pola keteraturan dan dinamika kehidupan sosial menggunakan media animasi berbasis *video scrib* MA/SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial terutama sosiologi. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana rumusan topik pada pengembangan media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
3. Bagaimana kesesuaian antara kompetensi inti dengan indikator pada pengembangan media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat relevan
 - b. Cukup relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
4. Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan kurikulum sekarang?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai

Lampiran 2

- d. Tidak sesuai
5. Bagaimana kesesuaian gambar pembelajaran dalam media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
6. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat sesuai dengan tema
 - b. Cukup sesuai dengan tema
 - c. Kurang sesuai dengan tema
 - d. Tidak sesuai dengan tema
7. Apakah materi yang disajikan melalui media ajar sosiologi ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
 - a. Sangat memotivasi
 - b. Cukup memotivasi
 - c. Kurang memotivasi
 - d. Tidak memotivasi
8. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa/i?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
9. Apakah instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa/i?
 - a. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - b. Cukup mengukur kemampuan siswa
 - c. Kurang mengukur kemampuan siswa
 - d. Tidak mengukur kemampuan siswa

10. Bagaimana kemenarikan format dalam penulisan isi materi?

- a. Sangat sesuai
- b. Cukup sesuai
- c. Kurang sesuai
- d. Tidak sesuai

D. Kritik dan Saran



Malang, September 2015

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial sebagai dasar pengembangan pola keteraturan dan dinamika kehidupan sosial menggunakan media animasi berbasis *video scribe* MA/SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial terutama sosiologi. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan jawaban. Silahkan anda memberikan tanda cek (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan media video scribe sudah menarik dan dekat dengan siswa.				
2	Pada video scribe tampilannya sudah jelas untuk siswa MA/SMA kelas X.				
3	Gambar/Video sesuai dengan materi.				
4	Ilustrasi gambar/video animasi dalam media ajar				

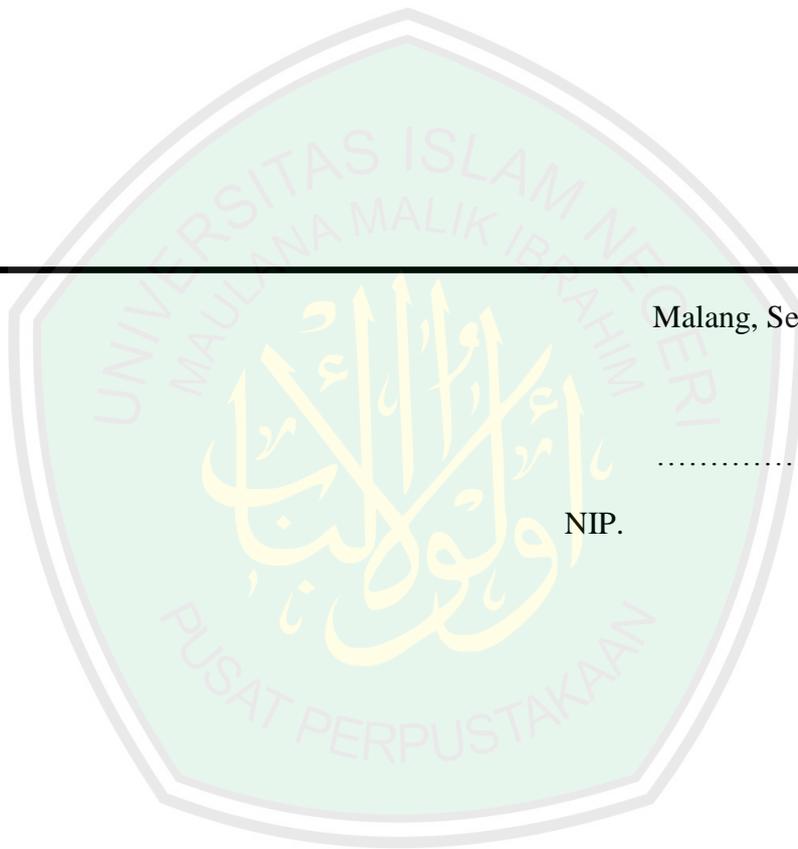
Lampiran 3

	memperjelas materi.				
5	Media video scribe memberi kemudahan dalam menangkap materi pembelajaran.				
6	Tata letak gambar dan video pada video scribe tersusun secara sistematis.				
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MA/SMA kelas X.				
8	Durasi waktu video scribe pada media konsisten.				
9	Video penguat/ccontoh-contoh video sudah sesuai dengan materi.				
10	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.				
JUMBLAH					

D. Kritik dan Saran

Malang, September 2015

.....
NIP.



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU BIDANG STUDI SOSIOLOGI KELAS X MAN BANGIL

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial mata pelajaran sosiologi materi interaksi sosial dengan menggunakan media animasi berbasis *video scribe* MA/SMA, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai pelaksana pembelajaran sosiologi kelas X. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial terutama sosiologi. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
2. Apakah media ini memudahkan dalam mengajar?
 - a. Sangat memudahkan
 - b. Cukup memudahkan
 - c. Kurang memudahkan
 - d. Tidak memudahkan
3. Apakah isi media ajar ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013?

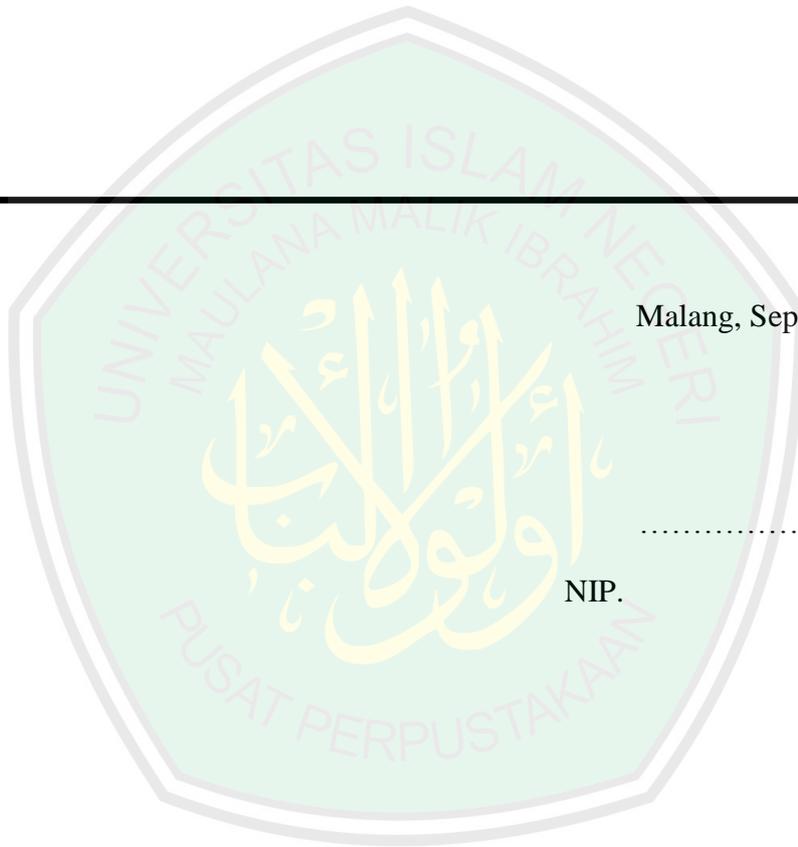
Lampiran 4

- a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
4. Bagaimanakah kesesuaian antara gambar dan materi?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 5. Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa/i memahami materi?
 - a. Sangat membantu
 - b. Cukup membantu
 - c. Kurang membantu
 - d. Tidak membantu
 6. Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 7. Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?
 - a. Sangat jelas
 - b. Cukup jelas
 - c. Kurang jelas
 - d. Tidak jelas
 8. Apakah contoh-contoh gambar/video penguat mampu mempermudah dalam memahami materi?
 - a. Sangat mampu
 - b. Cukup mampu
 - c. Kurang mampu
 - d. Tidak mampu
 9. Bagaiman tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 10. Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

D. Kritik dan Saran

Malang, September 2015

.....
NIP.



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA

A. Pengantar

Nama :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Siswa/i membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Siswa/i anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media ajar ini dapat memudahkan adik dalam belajar sosiologi?
 - b. Sangat memudahkan
 - c. Cukup memudahkan
 - d. Kurang memudahkan
 - e. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan media ajar ini dapat memberi semangat adik dalam belajar sosiologi?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Cukup memberi semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat
3. Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar sosiologi ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Cukup mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Tidak mudah
4. Menurut adik, Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai

Lampiran 6

- d. Tidak sesuai
5. Apakah ilustrasi gambar/video dalam media ajar dapat memperjelas materi?
 - a. Sangat memperjelas
 - b. Cukup memperjelas
 - c. Kurang memperjelas
 - d. Tidak memperjelas
6. Bagaimana tampilan dari media ajar sosiologi ini, apakah adik menyukai tampilannya?
 - a. Sangat menyukai
 - b. Cukup menyukai
 - c. Kurang menyukai
 - d. Tidak menyukai
7. Apakah media pembelajaran ini memudahkan dalam memahami materi sosiologi?
 - e. Sangat memudahkan
 - f. Cukup memudahkan
 - g. Kurang memudahkan
 - h. Tidak memudahkan
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar ini mudah dipahami?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
9. Bagaimana kesan Adik terhadap media *video scribe* atau media pembelajaran sosiologi ini?
 - a. Sangat menarik
 - b. Cukup menarik
 - c. Kurang menarik
 - d. Tidak menarik
10. Setelah menggunakan media ajar ini, apakah kalian merasa senang belajara sosiologi?
 - a. Sangat senang
 - b. Cukup senang
 - c. Kurang senang
 - d. Tidak senang



**KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI BANGIL
KABUPATEN PASURUAN.**

Jl. Balai Desa Glanggang 3A Beji Telp. (0343) 742690 PO. BOX 17 Bangil 67153

Nomor : Ma.15.15/PP.00.11/674/2015

Pasuruan, 2 Oktober 2015

Lampiran : - - -

Perihal : *Izin Penelitian*

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Di

MALANG

Memperhatikan surat Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1714/2015 tanggal 24 Agustus 2015 perihal sebagaimana pada pokok surat, maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa Saudara atas nama :

Nama : **ILHAM MUSYADAD**
NIM : 11130002
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Semester : Ganjil - 2015/2016

Telah selesai melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X MAN Bangil*" dengan baik dan lancar.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya dan terima kasih.



Drs. H. Alfian Makmur, M.M.

NIP. 19681118 199703 1 001

Tembusan :

1. Yth. Kepala Kantor Kemenag Kab. Pasuruan
2. Yth. Mahasiswa yang bersangkutan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS

1. Satuan Pendidikan : MAN Bangil
2. Mata Pelajaran : Sosiologi
3. Kelas/Semester : X / I
4. Topik : Interaksi Sosial Antarindividu dan Antarkelompok
5. Pertemuan ke- : 16
6. Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

B. Kompetensi Inti

1. *Menghayati dan mengamalkan* ajaran agama yang dianutnya
2. *Mengembangkan perilaku* (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan *faktual, konseptual, prosedural* dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. *Mengolah, menalar, dan menyaji* dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

C. Kompetensi Dasar :

- 1.1 Memperdalam nilai agama yang dianutnya dan menghormati agama lain
- 2.1 Mensyukuri keberadaan diri dan keberagaman sosial sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Kuasa
- 2.2 Merespon secara positif berbagai gejala sosial di lingkungan sekitar

- 3.2 Menerapkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok
- 4.2 Melakukan kajian, diskusi, dan menyimpulkan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antar kelompok

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memperdalam nilai agama yang di anutnya dan menghormati antar pemeluk agama lain
2. Mensyukuri keberagaman sosial sebagai anugerah Allah SWT Tuhan Yang Maha Kuasa
3. Merespon secara positif berbagai gejala sosial di lingkungan sekitar
4. Mengidentifikasi konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok
5. Merangkum konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok
6. Menjelaskan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok
7. Menganalisis konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok
8. Menguraikan konsep-konsep dasar Sosiologi untuk memahami hubungan sosial antar individu, antara individu dan kelompok serta antara kelompok dengan kelompok.

E. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu;

1. Menjelaskan pengertian Interaksi sosial
2. Menyebutkan dan Menjelaskan bentuk-bentuk Interaksi sosial

F. Materi Pembelajaran

(di buku siswa halaman 85-86)

1. Pengertian Interaksi sosial
2. Bentuk-bentuk Interaksi sosial
3. Syarat terjadinya interaksi sosial

G. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Menggunakan media pembelajaran *Video Scribe*
Metode : Melihat, Membaca, Memahami, dan Evaluasi

H. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan ke 15

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Memberikan salam• Mempersilakan salah satu siswa memimpin doa• Menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar• Menanyakan kehadiran siswa• Tanya jawab materi sebelumnya.• Menyampaikan materi dengan topik Interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok dan tujuan pembelajaran melalui media <i>Video Scribe</i>	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyiapkan media yang akan ditampilkan• Guru memberikan penguatan dari video yang sudah di tampilkan• Kemudian memberi evaluasi dengan membri soal terkait isi materi dari media pembelajaran• Selama KBM berlangsung guru sesekali mengadakan penilaian terhadap aktivitas dan hasil kerja siswa.	100 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Klarifikasi/kesimpulan siswa dibantu oleh guru menyimpulkan materi Interaksi sosial antarindividu dan antarkelompok dari media pembelajaran yang sudah di tonton• Evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran• Sebelum mengakhiri KBM, guru membimbing siswa merefleksi pesan moral yang dapat di aplikasikan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.• Guru menyampaikan informasi terkait Ujian Semester Ganjil.• Siswa membuat tugas dengan topik “interkasi sosial antarindividu dan antarkelompok” yang terjadi di dalam lingkungan sekitar berdasarkan positif dan negatifnya.• Untuk menutup KBM Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do’a• Mengucapkan salam	20 enit

I. Penilaian Hasil Belajar

a. Non Tes

1. Lembar pengamatan keaktifan siswa/i
2. Membuat kesimpulan tentang “Interaksi sosial” (kriteria penilaian terlampir)

Catatan:

Tugas di tulis tangan dengan menggunakan bolpoint.

Lampiran 1

No	Aaspek yang Dinilai	Skor
1	Keanalitisan membuat kesimpulan <ul style="list-style-type: none">• Sangat analitis• Analitis• Kurang analitis• Tidak analitis	4 3 2 1
2	Kekritisian mengaitkan artikel dengan materi <ul style="list-style-type: none">• Sangat kritis• Kritis• Kurang kritis• Tidak kritis	4 3 2 1
3	Presentasi <ul style="list-style-type: none">• Sangat percaya diri• Percaya diri• Kurang percaya diri• Tidak percaya diri	4 3 2 1

B. Penilaian Hasil Belajar

a. Tes Uraian

1. Jelaskan pengertian interasi sosial
2. Jelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial
3. jelaskan syarat terjadinya interaksi sosial

b. Non Tes

1. Lembar pengamatan keaktifan siswa/i

A. Lembar Penilaian Diskusi

Hari/Tanggal :

Topik diskusi :

No	Sikap/Aspek yang dinilai	Nama Kelompok/ Nama peserta didik	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
Penilaian kelompok				
1.	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			
2	Partisipasi anggota dalam proses belajar			
3	Hasil tugas			
Jumlah Nilai Kelompok				
Penilaian Individu Peserta didik				
1.	Berani mengemukakan pendapat			
2.	Berani menjawab pertanyaan			
3.	Inisiatif			
4.	Ketelitian			
Jumlah Nilai Individu				

Kriteria Penilaian :

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
85-100	Memuaskan	4
75-84	Baik	3
60-74	Cukup	2
45-59	Kurang	1

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Cipatat, 15 Juli 2013
Guru Mata Pelajaran,

(_____)
NIP.

(_____)
NIP.

Lampiran 5

Soal Latihan

1. Hubungan timbal balik dan saling mempengaruhi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok disebut....
 - a. integrasi sosial
 - b. jalinan sosial
 - c. kebiasaan sosial
 - d. interaksi sosial
 - e. situasi sosial
2. Arman melambatkan tangannya pada pengemudi bus yang sedang lewat. selanjutnya pengemudi menghentikan bus yang dikemudikannya. interaksi sosial tersebut dapat terjadi setelah makna pesan dipahami melalui proses?
 - a. Tindakan sosial
 - b. Kontak sosial
 - c. Sugesti sosial
 - d. Simpati sosial
 - e. Komunikasi sosial
3. Interaksi sosial yang dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tidak langsung atau menggunakan bantuan sarana disebut...
 - a. Konsep sosiologi
 - b. Kontak sosial primer
 - c. Kontak sosial sekunder
 - d. Proses interaksi sosial
 - e. Konsep sosial
4. Seorang remaja berdandan seperti Michael Jackson, baik gaya, penampilan, maupun cara berbicara. Remaja tersebut melakukan bentuk interaksi sosial yang disebut...
 - a. Motivasi
 - b. Simpati
 - c. Identifikasi
 - d. Imitasi
 - e. Empati
5. Ketika berinteraksi dengan dokter, seorang pasien cenderung mematuhi perintah yang minta oleh dokter tanpa bertanya. pasien tampak menurut dan patuh karena dipengaruhi oleh faktor...
 - a. koersi
 - b. motivasi
 - c. simpati
 - d. empati
 - e. sugesti
6. Syarat terjadinya interaksi sosial, yakni...
 - a. sugesti & imunitasi
 - b. reaksi & imunitasi
 - c. adaptasi & identifikasi
 - d. kontak & komunikasi sosial

- e. situasi & kondisi
7. Beberapa remaja berusaha untuk tampil sama persis dengan tokoh yang dikagumi. dalam proses interaksi sosial tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor...
- Identifikasi
 - Simpati
 - Motivasi
 - Empati
 - Sugesti
8. Para pemimpin negara di dunia menyatakan perang terhadap segala bentuk terorisme. upaya semacam itu termasuk proses interaksi sosial
- antar individu
 - antar kelompok
 - individu dengan kelompok
 - kelompok dengan kelompok
 - individu dengan kelompok
9. Setiap individu membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. naluri manusia yang demikian disebut...
- mahluk sosial
 - individualistis
 - materialistis
 - dinamika sosial
 - interaksi sosial
10. Berikut ini adalah ciri-ciri interaksi sosial, kecuali
- adanya dimensi waktu
 - jumlah pelaku 2 orang atau lebih
 - bersifat statis
 - adanya kontak dan komunikasi sosial
 - ada tujuan yang hendak dicapai
- 