

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ILUSTRASI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI MATERI
INTERAKSI SOSIAL**

SKRIPSI

**OLEH
WISNU NANDA SAPUTRA**

11130086



**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
NOVEMBER,2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ILUSTRASI PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI MATERI
INTERAKSI SOSIAL**

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

**OLEH
WISNU NANDA SAPUTRA
11130086**



**PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ILUSTRASI
PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI MATERI INTERAKSI SOSIAL
SKRIPSI

Oleh:

WISNU NANDA SAPUTRA

11130086

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing:

Dr. Abdul Basith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan IPS

Dr. Abdul Basith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1 003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ILUSTRASI
PADA MATA PELAJARAN SSILOGI MATERI INTERAKSI SOSIAL**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Nanda Saputra (11130086)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 November 2015

Dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang :

Dr. Hj. Sulalah, M. Ag

NIP. 196511121994032002

Sekretaris Sidang :

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Pembimbing :

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610022003121003

Penguji Utama :

Dr. Marno, M. Ag

NIP. 197208222002121001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang selalu memberikan kasih sayangnya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kedalam Islam

Saya persembahkan skripsi ini untuk orang yang selalu saya hormati dan kagumi, kepada Ayahanda Budi Chandra dan Ibunda Uswatun Hasanah, Adek Frana Bayu Chandra dan Pandhu Kusuma Chandra dan kepada Abunya Ali Musthofa dan Gus Luqman Al-Kariem, serta seluruh keluarga, sahabat dan siapapun yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat dan Inspirasi. Terima kasih banyak kepada seluruh jajaran dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan khususnya jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan semua yang telah mengajarkan pelajaran yang sangat berharga.

Terima kasih kepada semua teman Pendidikan IPS khususnya angkatan 2011, semua santri Ponpes Bahrul Maghfiroh dan semua teman organisasi HMI, DEMA yang telah mendukung saya.

Terima kasih kepada jajaran guru MAN Bangil Pasuruan yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian disana.

Terima kasih kepada semua orang yang telah mendukung saya untuk menyelesaikan Skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kebaikan kepada kalian semua.

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Wisnu Nanda Saputra

Malang, 4 November 2015

Lamp : 6 (Enam) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Wisnu Nanda Saputra

NIM : 11130086

Jurusan : P.IPS

Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial*

Maka selaku Pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Abdul Basith, M.Si
NIP. 197610022003121003

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 pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 5 November 2015

Wisnu Nanda Saputra

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkah dan limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial*”. Yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini khususnya kepada :

1. Prof. Dr. Mudjia Rahardjo, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Abdul Basith, M.Si selaku ketua jurusan pendidikan IPS sekaligus dosen pembimbing penulis yang senantiasa memberikan bimbingan dalam melaksanakan studi di jurusan Pendidikan IPS.
4. Ni'matuz Zuhroh, M.Si, selaku dosen wali. Terimakasih atas semua ilmu yang telah diberikan, dan terima kasih telah menjadi orang tua kedua bagi penulis selama masa perkuliahan.
5. Segenap staff pengajar Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Malang, untuk seluruh ilmu bermanfaat yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Drs. H. Alfian Makmur, MM. selaku kepala sekolah MAN Bangil Pasuruan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian disana.

7. Abi dan Umi tersayang, yang telah memberikan do'a, dukungan, motivasi, semangat dan apapun yang mereka miliki, terima kasih karna selalu menjadi yang terbaik bagi penulis.
8. KH. Ali Musthofa selaku wali dari penulis terima kasih atas semua doa dan dukungan yang beliau berikan.
9. KH. Burhanuddin dan KH. Lukman Al Kariem selaku guru penulis, terima kasih atas ilmu dan doa yang terus tercurahkan.
10. Kepada semua mahasiswa Pendidikan IPS angkatan 2011, HMJ P.IPS dan DEMA FITK. Terima kasih atas waktu dan pengalaman yang menyenangkan 4 tahun ini.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah berkenan memberikan bantuan kepada penulis. Kiranya Allah yang akan membalas kebaikan anda semua.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena keterbatasan waktu, tenaga, pikiran, kemampuan lain yang ada pada diri penulis pada saat penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya, bagi almamater, dan bagi ilmu pengetahuan.

Malang, 5 November 2015

Penulis,

Wisnu Nanda Saputra
11130086

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vowel (a) Panjang = â

Vowel (i) Panjang = î

Vowel (u) Panjang = û

C. Vokal Diphthong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	35
2. Gambar 4.1. Screenshot scene pembuka	44
3. Gambar 4.2. Screenshot peta konsep	45
4. Gambar 4.3 Screenshot definisi interaksi sosial	45
5. Gambar 4.4. Screenshot ciri interaksi sosial beserta contoh	48
6. Gambar 4.5. Scene pembuka.....	49
7. Gambar 4.6. Peta konsep.....	49
8. Gambar 4.7. Definisi interaksi sosial	49
9. Gambar 4.8. Ciri interaksi sosial.....	50
10. Gambar 4.9. Faktor interaksi sosial	50
11. Gambar 4.10. Syarat terjadinya interaksi.....	50
12. Gambar 4.11. Bentuk interaksi sosial	51
13. Gambar 4.12. Scene pembuka setelah revisi.....	55
14. Gambar 4.13. Scene pembuka setelah revisi.....	55
15. Gambar 4.14. Peta konsep setelah revisi.....	55
16. Gambar 4.15. Definisi interaksi sosial setelah revisi	56
17. Gambar 4.16. Ciri interaksi sosial setelah revisi.....	56
18. Gambar 4.17. Faktor interaksi sosial setelah revisi	56
19. Gambar 4.18. Syarat terjadinya interaksi setelah revisi.....	57
20. Gambar 4.19. Bentuk interaksi sosial setelah revisi	57
21. Gambar 4.20. Tambahan scene motivasi setelah revisi	57

22. Gambar 4.21. kredit title58

23. Gambar 4.22. Scene penutup58



DAFTAR TABEL

1. Table 2.1. Hubungan Tingkatan Pembelajaran dan Taksonomi Bloom	20
2. Table 3.1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan ADDIE	35
3. Table 3.3. Kriteria kelayakan berdasarkan buku multimedia interaktif	39
4. Table 4.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	46
5. Table 4.2. Angket Validasi isi / materi	52
6. Table 4.3. Angket validasi media 1.....	53
7. Table 4.4. Angket validasi media II	60
8. Table 4.5. Nilai Pretest dan Posttest siswa MAN Bangil Pasuruan	62
9. Table 4.6. Tabel Perhitungan	63
10. Table 5.1. Hasil belajar siswa kelas X IPS 3 MAN Bangil Pasuruan sebelum dan sesudah menggunakan media video ilustrasi	74

DAFTAR LAMPIRAN

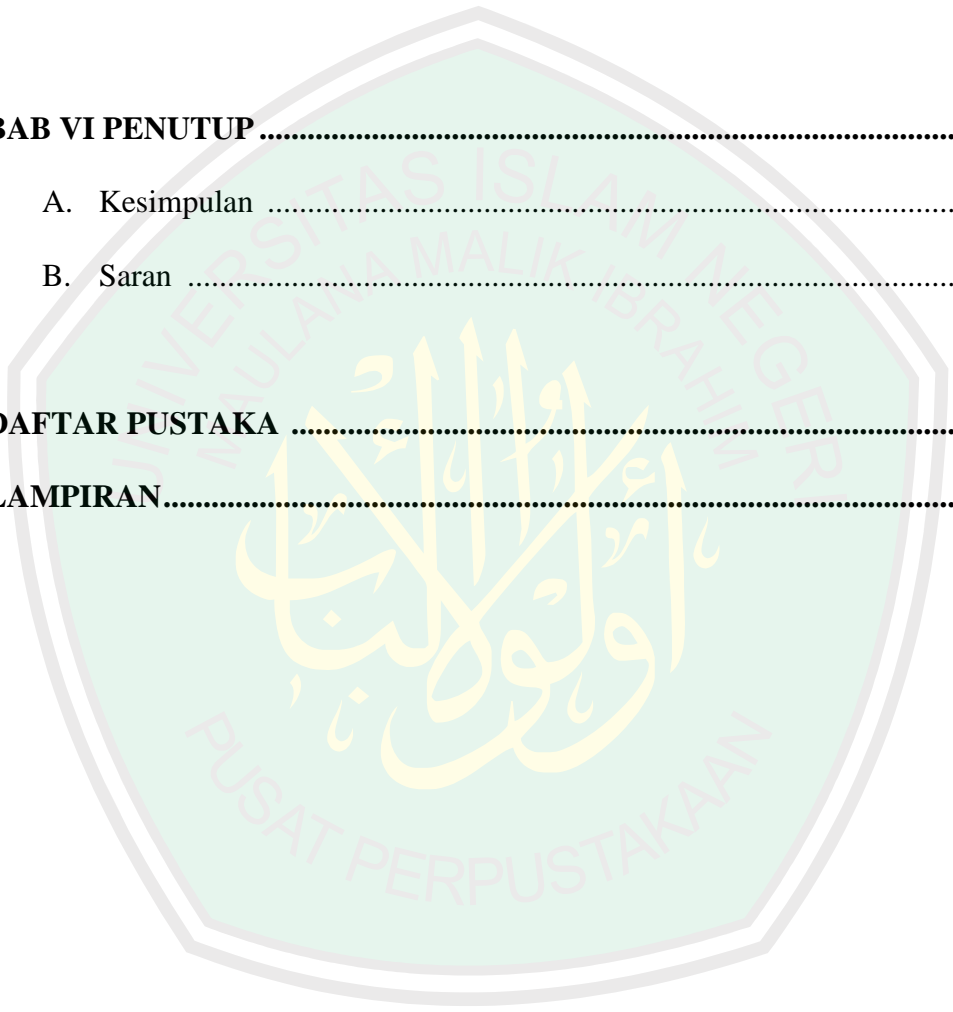
24. LAMPIRAN 1 : Surat Izin Penelitian
25. LAMPIRAN 2 : Surat Keterangan Penelitian
26. LAMPIRAN 3 : Bukti Konsultasi
27. LAMPIRAN 4 : Identitas Validator Ahli
28. LAMPIRAN 5 : Validasi Ahli Materi
29. LAMPIRAN 6 : Validasi Ahli Media
30. LAMPIRAN 7 : Soal Pretest
31. LAMPIRAN 8 : Soal Posttest
32. LAMPIRAN 9 : Rencana Program Pembelajaran
33. LAMPIRAN 10 : Dokumentasi
34. LAMPIRAN 11 : Biodata Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk	7
F. Batasan Masalah	10
G. Asumsi Pengembangan.....	10

H. Keterbatasan Pengembangan	11
I. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Pengertian Media Pembelajaran	12
B. Video Ilustrasi	15
C. Pengertian Hasil Belajar	18
D. Interaksi Sosial	23
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	32
B. Variabel Penelitian	36
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	36
D. Subyek Penelitian	42
E. Instrumen Penelitian	43
F. Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN	45
A. Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi	45
B. Validasi Produk	49
C. Hasil Uji Coba Produk	62

BAB V PEMBAHASAN	67
A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi	67
B. Hasil Validasi Ahli	72
C. Hasil Belajar Siswa	75
BAB VI PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN.....



ABSTRAK

Saputra, Wisnu Nanda. 2015. *Pengembangan Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Abdul Basith, M.Si.

Kata Kunci : Video Ilustrasi, Hasil Belajar Siswa.

Media pembelajaran Video Ilustrasi adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan audio dan visual. Namun jarang sekali sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran sosiologi berbasis media audio visual terutama pada materi Interaksi Sosial. Di sisi lain pembelajaran berbasis audio visual juga diperlukan agar memudahkan siswa untuk memvisualisasikan materi yang masih abstrak. Untuk mewujudkan pembelajaran tersebut maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran video ilustrasi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi Interaksi Sosial.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R & D), dengan mengadaptasi model penelitian R&D ADDIE yang memiliki 5 langkah pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di MAN Bangil Pasuruan kelas X IPS3 dan diambil sampel 20 siswa. Hasil wawancara guru IPS, didapatkan bahwa dalam pembelajaran Sosiologi masih terdapat banyak permasalahan, khususnya pada materi Interaksi Sosial.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran video ilustrasi mendapat penilaian kualifikasi yang baik, karena berdasarkan hasil validasi pertama diperoleh nilai dari ahli materi sebesar 96,7% yang berarti media pembelajaran video ilustrasi dinilai valid dan tidak memerlukan revisi dan nilai dari ahli media sebesar 54% yang berarti media pembelajaran video ilustrasi dinilai tidak valid dan revisi. Pada hasil validasi kedua diperoleh nilai dari ahli media sebesar 90% yang berarti media pembelajaran video ilustrasi dinilai valid dan tidak revisi. Pada hasil ujicoba diperoleh nilai 88,5%. Dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $5,616 \geq 2,093$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi, media pembelajaran Video Ilustrasi terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS3 MAN Bangil Pasuruan. Dengan melihat rerata diketahui X_2 lebih dari X_1 ($88,5 > 73$) juga menunjukkan bahwa post tes lebih tinggi dari pada pre test. Kesimpulannya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas X IPS3 MAN Bangil Pasuruan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video ilustrasi.

ABSTRACT

Saputra, Wisnu Nanda. 2015. Development of Learning Media Sociology Video Illustration in Social Interaction Matter. Essay. Social Science Department. Faculty of Tarbiyah and Teaching Science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Abdul Basith, M.Si.

Keywords : Video Ilustration, Students Result.

Illustrations Video instructional media is media that integrate audio and visual. But rarely do the schools with a learning system based on the sociology of audio-visual media, especially in the matter of Social Interaction. On the other side of the audio-visual-based learning is also necessary in order to facilitate the students to visualize the material that is still abstract. To realize that learning is required development of instructional media video illustration so as to improve student learning outcomes, especially in the matter of Social Interaction.

This research uses research and development Research and Development (R & D), by adapting the research model of R & D ADDIE which has 5 step of development. This study was conducted in class X IPS 3 MAN Bangil Pasuruan and taken a sample of 20 students. Results of IPS teacher interviews, it was found that in teaching sociology there is still a lot of problems, especially in the matter of Social Interaction.

Based on the results of the research showed that the learning media video illustration received a good assessment of qualification, because based on the results of the first validation of the values obtained materials experts at 96.7%, which means learning media video illustration assessed valid and did not require revision and the value of media specialists by 54% which means learning media video illustration deemed valid and revisions. In the second validation of the results obtained by the value of the media expert of 90%, which means learning media video illustration assessed valid and no revision. On the test results obtained value of 88.5%. By calculation using the t test with significance level of 0.05 was obtained results $t_{count} \geq 5.616 \geq 2.093$ t_{table} which means that H_0 is rejected and H_a accepted.

So, Illustrations Video media proven can significantly improve the results of class X student IPS3 Bangil MAN Pasuruan. By looking at more than the average known $X_2 > X_1$ ($88.5 > 73$) also shows that the post-test was higher than pre-test. In conclusion there are significant differences in the results of class X student IPS3 Bangil MAN Pasuruan before and after using instructional media video illustration.

المخلص

في يديو ال تعلم الإعلام وسائل تنمية تطوير 2015. نازدا في يشنو ساب و ترا، ال تربية وزارة. أطروحة. الاج تماعي ال تفاعل في بالموضوع الاج تماع علم ت و ضيحي جامعة. وال تدريس ال تدريس هيئة أعضاء طرب يه. الاج تماعية العلوم في وال تعلم ماجستير يرب يسب، ع بد. د: المشرف. مالانج إيه راهيم مالك مولانا الإسلامية الدولة

الطلاب نتائج في يديو، ت و ضيحي رسم: ال بحث كلمات

على عمل ال تي والإعلامية ال تعليمية الوسائل ال فيديو ال توضيحية الرسوم علم على ال قائم ال تعلم نظام مع المدارس ال فعل ما نادرا ولا كن. وبصري سمعي دمج الاج تماعي ال تفاعل مسألة في وخاصة ال بصرية، ال سمعية الإعلام وسائل الاج تماع أجل من أيضا ضروري وال بصرية، ال سمعية ال قائم ال تعلم من الآخر الجاذب على مطلوب هو ال تعلم أن ندرك أن مجردة تزال ال ال تي الامواد تصور على الطلاب ت سهل تعلم نتائج ل تحسدين وذلك الاعلام وسائل في يديو ال توضيح ال تعليمي تطوير الاج تماعي ال تفاعل مسألة في خاصته الطلاب،

نموذج كريف طريق عن وال تنمية، بحوث وال تطوير ل لبحث ال بحث هادي سد تخدم 20 من عينة وأخذ زقاق ال صف في الدراسة هذه أجريت وقد. الخطوة تنمية ال تي أبحاث هناك يزال لا الاج تماع علم تدريس في أن وجد فقد، المعلم المقابلات نتائج طلابا با الاج تماعي ال تفاعل مسألة في خصوصا المشاكل، من ك ثيرال

حصل ال تعلم الإعلام وسائل ال توضيحي ال فيديو وأن أظهرت الدراسة نتائج على و بناء ال قيم من الأول صحة من ال تحقق نتائج على بناء لأنه ال تأهيل، من جيد تقييم على ال فيديو وسائل ال تع يعني ما هو، في الامواد خبراء عليها الحصول تم ال تي 54% نسبة الإعلاميين وقيمة المراجعة ت تطلب ولم صديق تقييم ال توضيحي في. والمراجعات صالح ال توضيحي ال فيديو ووسائل ال تعلم يعني مما يع تبر، من الإعلامي الخبرة قيمة عليها حصلت ال تي ال نتائج من ال ثاني صحة من ال تحقق على. ولا صديق مراجعة تقييم ال توضيحي ال فيديو ووسائل ال تعلم يعني ما هو (ت) اخ تبار باسد تخدام حساب خلال من قيمة عليها الحصول تم ال تي الاخ تبار نتائج هوق بملت مرفوض هو أنه يعني مما ن نتائج على الحصول تم 0.05 الدلالة مسد توى مع

تحسن ثبت ال تعليمية الوسائل ال فيديو ال توضيحية الرسوم أن يمكن لذلك، يدل المعروف المعدل من أكثر في ال نظر خلال من زقاق طلاب في نتائج في ملحوظ ف روق هناك اخ تام وفي. الاخ تبار ق بل من أعلى كان ال بعدي الاخ تبار أن على أيضا ال تعليمي اسد تخدام وبعده ق بل زقاق طلاب في نتائج في إحصائية دلالة ذات الاعلام وسائل في يديو ال توضيح

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan yang urgen dalam sebuah bangsa. Adanya pendidikan di Indonesia dapat menciptakan generasi yang berkarakter, berkompeten, bermutu, dan profesional. Dalam upayanya, dapat disebut bahwa pendidikan sebagai tonggak majunya bangsa Indonesia. Selain itu, pendidikan yang di dalamnya terdapat kegiatan atau proses belajar dan mengajar berusaha dan mampu meningkatkan peserta didik dalam penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang bermutu. Sehingga, diupayakan masyarakat Indonesia nantinya mampu untuk bersaing di tengah-tengah kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era modernisasi.¹

Dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, pendidikan Indonesia mengalami beberapa hambatan dalam menghadapi tantangan global. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun produk hasil pendidikan itu sendiri.²

Pengembangan produk pendidikan seperti bahan ajar merupakan salah satu upaya yang dapat diusahakan dalam peningkatan mutu pendidikan. Adanyanya pengembangan bahan ajar juga akan memberikan dampak pada

¹ E. Mulyasa, Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013 (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 16-17

² Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008) page 179.

proses pembelajaran peserta didik, yang mana peran bahan ajar sangat penting bagi guru maupun siswa guna meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Begitu pula jika seorang siswa tanpa menggunakan bahan ajar, maka akan merasa kesulitan dalam belajar, apalagi jika strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru menggunakan strategi pembelajaran cepat. Dikhawatirkan jika siswa tidak menggunakan bahan ajar akan ketinggalan atau lupa dengan materi yang telah dipelajarinya. Oleh karenanya, bahan ajar merupakan penting dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu instrumen dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan di sekolah.³

Proses pembelajaran di sekolah selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya. Terjadi komunikasi hanya satu arah yaitu antara guru ke siswa dengan membelajarkan melalui pendekatan ekspositori yang merupakan andalan dalam metode pembelajaran. Interaksi pembelajaran antara guru dan siswa semacam ini sudah berlangsung lama yang berdampak verbalisme. Pembelajaran seperti ini masih bersifat konvensional karena keterlibatan guru dan siswa dalam suatu ruang kelas dalam bentuk tatap muka langsung. Upaya perubahan dalam pendidikan harus dimulai terlebih dahulu dari bagaimana siswa yang belajar, guru yang melaksanakan pembelajaran bukan langsung mengadakan perubahan pada hasil belajar. Tujuan pembelajaran dalam proses belajar tersebut yaitu siswa dapat menggunakan kemampuan mental, dan sikap untuk mempelajari bahan ajar. Jadi tujuan

³ Tian, Belawati, Pengembangan Bahan Ajar (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003) hlm.1.4

pembelajaran yang sesungguhnya adalah bagaimana cara belajar siswa itu sendiri.⁴

Kewajiban bagi seorang guru untuk mengembangkan materi pembelajaran atau dalam hal ini adalah kewajiban pengembangan bahan ajar tertera di dalam PP nomor 32 tahun 2013 pasal 20 dan pasal 43 ayat 6. Kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, antara lain memberikan syarat bagi para pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah sumber belajar.⁵ Sedangkan standar sumber belajar untuk setiap satuan pendidikan dalam rasio jumlah sumber belajar disesuaikan dengan jenis sumber belajar dan karakteristik satuan pendidikan.⁶

Perkembangan teknologi pembelajaran di era ini memunculkan pembelajaran berbasis multimedia, yang menyajikan kemasan sumber pembelajaran dalam bentuk *hypermedia* seperti *e-learning*, *blog*, *web course*, *website* dan sebagainya. Kondisi ini sangat menguntungkan dalam pembelajaran terutama peserta didik akan terangsang untuk belajar, siswa menjadi aktif dalam belajar, dan membuat siswa lebih kreatif karena sumber belajar yang bervariasi. Kasus yang mendukung pembelajaran multimedia

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) page 22.

⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*, 2008. Hlm. 3

⁶ PP RI No.32 tahun 2013 hasil amendemen PP No.19 tahun 2005.

didasarkan pada ide bahwa pesan-pesan instruksional harus dirancang sejalan dengan bagaimana otak manusia bekerja.⁷

Proses multimedia *learning* bisa dipandang sebagai akuisi informasi (pesan-pesan multimedia adalah kendaraan pengirim informasi), atau sebagai konstruksi pengetahuan (pesan-pesan multimedia adalah alat bantu untuk menciptakan penalaran). Hasil berupa pembelajaran yang penuh makna ini akan lebih bergantung pada aktivitas kognitif murid dari pada aktivitas perilakunya saat pembelajaran.⁸

Kehadiran multimedia dalam proses pembelajaran telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan. Perkembangan teknologi komputer dan gadget mendukung dalam media pembelajaran. Dengan komputer dan gadget dapat disajikan media pembelajaran. Salah satunya adalah video player.

Video player adalah sebuah fitur yang terdapat pada hampir semua sistem operasi saat ini, baik Windows, Ios, maupun Android. Secara umum video merupakan salah satu elemen penting yang ikut berperan dalam membangun sebuah sistem komunikasi yang dapat mempengaruhi penontonnya dalam bentuk gambar bergerak. Video sendiri terbentuk melalui beberapa tahap, antara lain tahap pengambilan video, memproses, mentransmisi dan menata ulang.

⁷ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) page 5.

⁸ A Said, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Bina Aksara, 1981) page 10.

Dari penjelasan tersebut, maka kehadiran multimedia di sekolah saat ini merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila nilai pembelajaran siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks lebih tinggi daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Selain itu, tidaklah sempurna jika suatu produk pembelajaran yang telah dibuat tidak diuji cobakan atau dieksperimenkan dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya pengembangan bahan ajar interaktif berbasis adobe flash tersebut perlu untuk diuji kelayakannya sekaligus diidentifikasi kegunaannya.

Terkait kegunaan pengembangan bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan, dapat diidentifikasi pengaruhnya pada hasil belajar siswa sebagai pengguna bahan ajar tersebut. Semakin siswa dapat belajar dengan optimal menggunakan sarana dan bahan ajar yang kreatif inovatif dan mudah untuk memahami materi-materi yang dipelajari, maka dugaan yang diberikan adalah siswa tersebut mendapatkan nilai atau hasil belajar yang optimal.

Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, peneliti akan mengambil objek penelitian di MAN Bangil Pasuruan. Alasan yang tepat sehingga peneliti memberikan keputusan untuk meneliti di MAN Bangil pasuruan Bojonegoro, yaitu sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melaksanakan kegiatan pra-penelitian (pra-riset) untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang ada di MAN Bangil Pasuruan. Hasil wawancara dengan Pak Fauzi guru Sosiologi di MAN Bangil Pasuruan

mengatakan bahwa siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Sosiologi secara konvensional. Menurut hasil wawancara kepada beberapa siswa, kebanyakan guru menggunakan slide power point untuk menjelaskan materi yang sudah ada dibuku. Dan media video ilustrasi yang kami tawarkan belum pernah ada dan dirasa cukup menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. supaya siswa bisa terbantu untuk memahami materi Interaksi Sosial dan dapat bermanfaat bagi siswa MAN Bangil Pasuruan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengantar produk pengembangan media pembelajaran video ilustrasi dalam pembelajaran Sosiologi materi Interkasi Sosial?
2. Bagaimana validitas produk media pembelajaran video ilustrasi dalam pembelajaran Sosiologi materi Interkasi Sosial?
3. Bagaimana ketercapaian hasil belajar siswa pada materi Interaksi Sosial dengan menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi?

C. Tujuan Penelitian

1. Memperkenalkan dan mengembangkan media pembelajaran video ilustrasi dalam pembelajaran Sosiologi materi Interkasi Sosial.
2. Menjelaskan tingkat validitas penggunaan media pembelajaran video ilustrasi dalam pembelajaran Sosiologi materi Interkasi Sosial.
3. Menjelaskan ketercapaian hasil belajar siswa pada materi Interaksi Interaksi Sosial dengan menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memfasilitasi guru Sosiologi sebagai media pembelajaran yang dapat membantu serta mempermudah dalam menyampaikan materi Interaksi Sosial kelas X SMA kepada siswa. Sehingga diharapkan proses pembelajaran ini menjadi menarik dan efektif.

2. Bagi Siswa

- a. Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan siswa mampu menyerap dan memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah.
- b. Meningkatkan motivasi belajar.

3. Bagi Peneliti

- a. Bentuk hasil penelitian yang dapat digunakan sebagai acuan peneliti selanjutnya.
- b. Menambah pengetahuan secara teoritis dan praktis dalam mengembangkan media pembelajaran video ilustrasi.
- c. Menumbuhkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan produk bahan ajar dengan ide-ide baru yang lebih kreatif serta berbasis IPTEK.

E. Spesifikasi Produk

Pengembangan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendesain produk berupa Video ilustrasi. Video ini berisikan materi interaksi sosial yang sesuai dengan materi yang ada di SMA/MA kelas X. Fungsinya lebih ditekankan sebagai alat bantu untuk mempermudah pembelajaran Sosiologi

materi Interaksi Sosial di SMA kelas X. Rincian spesifikasi produk yang dikembangkan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Komponen Produk

Komponen dari produk multimedia yang dikembangkan berasal dari komponen proses pembelajaran yang meliputi: materi yang memenuhi validasi isi dan kecernaan, pendekatan kontekstual yang dapat menghadirkan lingkungan nyata ke dalam pembelajaran, media yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dalam Interaksi Sosial.

- a. Materi bahan ajar disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar Sosiologi kelas X semester 1. materi yang dihadirkan dalam video ilustrasi difokuskan pada materi Interaksi Sosial.
- b. Pendekatan Kontekstual diaplikasikan dalam bentuk video ilustrasi yang berupa penjabaran materi secara singkat yang dilengkapi suara yang mendukung video tersebut.
- c. Komponen media adalah video ilustrasi sebagai penunjang penjelasan materi yang relevan.

2. Pengorganisasian Isi

Media pembelajaran video ilustrasi ini dapat dioperasikan di gadget apapun yang mendukung pemutar video. Komponen media terorganisir melalui story board yang kemudian di aplikasikan kedalam pembuatan video ilustrasi yang dibuat secara sederhana dan menarik agar dapat memberi pemahaman kepada penggunanya. Isi video meliputi :

- a. Scene pembuka yang berisi judul, salam, dan pengenalan. Bagian ini merupakan pembuka sebelum masuk dalam penerangan materi.
- b. Scene Inti yang berisi materi pembelajaran Interaksi sosial. Bagian ini menerangkan materi dengan cara mengilustrasikannya lewat gambar bergerak dan suara disertai contoh langsung yang dapat dilihat didalam video.
- c. Scene Penutup yang berisi credit dan motivasi kepada peserta didik dalam belajar. Bagian ini merupakan penutup sebelum video berakhir.

3. Pembuatan dan Pengoperasian

Pembuatan media ini mengikuti 3 tahap pembuatan film yaitu Pra-produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Tahap pra-produksi yaitu mempersiapkan bahan dan alat yang akan digunakan selama masa produksi. Tahap produksi yaitu pengambilan gambar dan terakhir pasca-produksi yaitu pengeditan dan finishing dengan menggunakan software Screen recorder Disamping itu ada beberapa software penunjang yang lain berupa *Adobe Audition* untuk merekam audio, *Adobe Photoshop* untuk mengedit gambar maupun ikon yang akan ditampilkan, dan *converter video* untuk mengedit dan merubah format video sesuai yang diinginkan.

Pengoperasian media ini dapat menggunakan semua gadget yang *Support* video player. Seperti Komputer, laptop, Handphone, Ipad dsb. Hal ini memudahkan pengguna mengakses media kapanpun dan dimanapun dengan mudah.

F. Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah yang ada didalam pengembangan media pembelajaran video ilustrasi :

1. Hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran Video Ilustrasi.
2. Penggunaan media pembelajaran Video Ilustrasi pada materi “Interaksi Sosial” mata pelajaran Sosiologi
3. Penelitian ini ditujukan bagi siswa kelas X IPS 3 MAN Bangil Pasuruan.

G. Asumsi Pengembangan

Berikut disajikan beberapa asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran Video Ilustrasi:

1. Media dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran materi Interaksi Sosial jauh lebih menarik.
2. Media yang dikembangkan bersifat sederhana dan mudah diakses sehingga siswa dapat lebih cepat dan belajar.
3. Konten media yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis materi, sehingga sesuai dengan kebutuhan.

H. Keterbatasan Pengembangan

1. Produk yang dihasilkan hanya dapat ditampilkan melalui gadget yang mendukung video player. Sehingga pengguna memerlukan gadget yang memadai.
2. Pemanfaatan media pembelajaran ini akan sulit dilakukan pada pengguna yang memiliki keterbatasan tersebut.
3. Media ini hanya dirancang untuk pelajaran Sosiologi materi Interaksi sosial.

I. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran Video Ilustrasi adalah media pembelajaran yang berupa video dan audio yang menerangkan materi lewat gambaran ilustrasi sederhana disertai contoh yang dapat disaksikan langsung.
2. Materi Interaksi Sosial merupakan materi dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA kelas X yang disajikan pada semester Ganjil.
3. Adobe Premierre adalah program aplikasi standar yang digunakan untuk mengedit dan menyusun video sesuai dengan keinginan pengembang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. 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.⁶

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, photografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

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 mengemukakan : Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian

⁶ Hujair AH. Sanaky, media pembelajaran (Jogjakarta : Safirialinsani press, 2009), hal 3

⁷ Azhar Arsyad, Media pengajaran (Jakarta : PT Raja grafindo persada, 1997), hal 3

dan kemajuan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarannya.⁸

Media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan siswa, buku teks sebagai sumber informasi, dan media media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dan media inilah, menurut I Nyoman sudana yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. hal belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media dan karena itu, tanpa media belajar tidak pernah terjadi.⁹

Maka secara umum media adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang perlu dikembangkan khususnya oleh guru, yakni: 1) strategi belajar memahami isi materi pelajaran; 2) strategi meyakini arti penting isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut. Tanpa pengembangan dua macam kecakapan kognitif ini, siswa akan sulit mengembangkan ranah afektif dan psikomotornya sendiri.¹⁰

⁸ Hujair AH. Sanaky, OpCit, hal 4

⁹ Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hlm 3

¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Rosdakarya, 2010) page 83.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran mempunyai tujuan sebagai berikut :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- 4) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran
- 5) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran
- 6) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kempster dan Dayton :¹¹

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran lebih menarik
- 3) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 4) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- 7) Peran guru yang mengalami perubahan kearah positif

Dalam penggunaannya media harus dipilih oleh guru dengan pertimbangan kondisi serta kebutuhan materi. Media pembelajaran menempati

¹¹ Daryanto. 2010 . Belajar dan Mengajar . Jakarta, Yrama Widya

posisi penting sebagai salah satu komponen pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus efektif memilih media yang sesuai dengan pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran :

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan menguasai tujuan pengajaran yang baik
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjabaran dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas yang lain yang dilakukan seperti : Mengawasi, melakukan, mendemonstrasikan dan lain – lain.

B. Video Ilustrasi

Ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera penglihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio

berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.¹²

Dalam new Encyclopedia illustration is pictorial material appearing with text and amplifying or enchancing it, although illustration may be maps, charts, diagrams, or objects related in some manner directly, indirectly, symbolically. (Ilustrasi adalah materi gambar yang ditampilkan dengan teks dan memperjelas atau memperindah/ membuat lebih menarik. Juga dapat berupa peta diagram hiasan, mereka biasanya ditampilkan dalam bentuk pemandangan, manusia, atau hubungan objek-objek dalam beberapa jenis secara tidak langsung dengan symbol).¹³

Wojirsch berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi.¹⁴ Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan.

Video Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai

¹² Kamus besar bahasa Indonesia Edisi kedua 1996. Jakarta: Balai Pustaka

¹³ *Funk & Wagnalls New Encyclopedia*

¹⁴ Wojirsch. (1995). Pengertian Ilustrasi. Tersedia di : <http://www.ejurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (30 April 2014)

dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan).

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹⁵

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses,

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm 49

menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

C. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.¹⁶

Belajar di sekolah menghasilkan perubahan pada siswa. Perubahan itu meliputi hal-hal yang bersifat internal seperti pemahaman dan sikap, serta mencakup sejumlah hal yang bersifat eksternal seperti keterampilan motorik. Perubahan yang didapat siswa setelah mengalami proses belajar disebut sebagai hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar kognitif umumnya dapat dilihat dari angka yang diperoleh oleh siswa di sekolah. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memang diberi tugas untuk mengutamakan perkembangan kognitif siswa, baik sebagai aspek perkembangan tersendiri maupun sebagai unsur yang ikut berperan dalam aspek perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan motorik.¹⁷

Hasil belajar tentunya diperoleh setelah siswa mengalami pembelajaran dalam sejumlah materi tertentu. Hasil pembelajaran adalah semua efek yang bisa

¹⁶ Hamzah B Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) page 17.

¹⁷ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1991) page 354.

dijadikan indikator nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. Dengan demikian hasil belajar merupakan kemampuan yang diukur meliputi penguasaan pengetahuan (ranah kognitif), sikap (ranah afektif), dan keterampilan (ranah psikomotorik).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan ukuran domain dari Bloom berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yang terkenal dengan Taksonomi Bloom.¹⁸

Taksonomi Bloom dapat digunakan untuk merumuskan hasil belajar, mengembangkan pertanyaan dan latihan belajar, dan mengkonstruksi instrumen evaluasi yang sejajar dengan hasil belajar dan strategi yang diterapkan. Berkaitan dengan hal tersebut pembelajaran dapat berlangsung berdasarkan empat tingkatan yaitu pada tingkatan fakta, konsep, generalisasi dan aplikasi personal.¹⁹ Hubungan tingkatan pembelajaran dan Taksonomi Bloom dapat dilihat pada tabel 2.1.

Berdasarkan taksonomi Bloom terdapat enam tahapan dalam tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, tahapan tersebut meliputi; mengingat (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan mencipta (C6). Keenam jenis perilaku ini bersifat hierarkis.²⁰

¹⁸ Achmad Amirudin, dkk, *Pengembangan Pembelajaran Kontekstual Melalui Outdoor Study Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah Siswa Pada Materi Geografi: Suatu Implementasi Dan Desiminasi* (Malang: Lemlit, 2009) page 3.

¹⁹ Orlich, dkk, *Teaching Strategis:A Guide To Better Instruction (4th ed)* (New York: Houghton Mifflin Company, 1998) page 92.

²⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) page 27.

Tingkatan secara hierarkis memiliki arti bahwa perilaku mengingat adalah tergolong terendah, dan perilaku mencipta tergolong tinggi. Tingkatan/ranah kognitif Bloom disusun secara hierarkis, dimana pada tingkatan tertentu itu meliputi tingkatan yang berada dibawahnya. Ketiga ranah tersebut memang tidak dapat dipisahkan dan satu sama lain memiliki saling keterkaitan dan saling penetrasi sehingga ada bagian-bagian masing, masing ranah itu saling bertumpang tindih.²¹ Pada tahun 2001, Anderson dkk melakukan revisi terhadap taksonomi Bloom di atas. Revisi ini perlu dilakukan untuk lebih bisa mengadopsi perkembangan dan temuan baru dalam dunia pendidikan. Taksonomi yang baru melakukan pemisahan yang tegas antara dimensi pengetahuan dengan dimensi proses kognitif. Pemisahan ini dilakukan sebab dimensi pengetahuan berbeda dari dimensi kognitif. Pengetahuan merupakan kata benda sedangkan proses kognitif merupakan kata kerja.²²

Tingkatan Pembelajaran	Taksonomi Bloom
Fakta	Pengetahuan
Konsep	Pemahaman
	Analisis
Generalisasi	Aplikasi
	Sintesis
	Evaluasi
Aplikasi Personal	

→ Ranah Kognitif (from Aplikasi, Sintesis, Evaluasi)
 → Ranah Afektif (from Aplikasi Personal)

Tabel 2.1. Hubungan Tingkatan pembelajaran dan Taksonomi Bloom

²¹ U. Saripudin, *Konsep Dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial Di Sekolah Menengah* (Jakarta: Departemen Pendidikan Tinggi, 1989) page 50.

²² Ari Widodo, *Profil Pertanyaan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Sains*, diakses dari (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/4206139148.pdf>, 2006), hal. 1, pada tanggal 15 Oktober 2014, pukul 09.50.

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penggunaan Media pembelajaran Video Ilustrasi sebagai bahan ajar yang pelaksanaannya menuntut keterlibatan siswa secara aktif pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial.

Tujuan Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran menurut Ronal Anderson, mengemukakan tentang beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :²³

1. Tujuan Kognitif

- a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi

²³ Anderson, Ronald H. Pemilihan dan pengembangan media untuk pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers 1987 hlm. 104

- b. Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c. Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2. Tujuan Afektif

- a. Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3. Tujuan Psikomotorik

- a. Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.
- b. Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi. Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran.

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

D. Interaksi Sosial

Sejak dilahirkan manusia mempunyai naluri untuk hidup dan bergaul dengan sesamanya. Naluri ini merupakan salah satu kebutuhan manusia yang paling mendasar untuk memenuhi kebutuhan hidup lainnya, yaitu kebutuhan afeksi, inklusi dan kontrol. Upaya manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya dilaksanakan melalui suatu proses yang disebut interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok dalam masyarakat yang sifatnya dinamis.

1) Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perseorangan, antara beberapa kelompok manusia, maupun antara perseorangan dengan kelompok. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Apabila kedua syarat itu tidak terpenuhi, maka tidak akan terjadi interaksi sosial. Syarat tersebut adalah 1) Adanya kontak sosial, 2) Adanya Komunikasi.²⁴

Homans mendefinisikan interaksi sebagai suatu kejadian ketika suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang terhadap individu lain diberi ganjaran atau hukuman dengan menggunakan suatu tindakan oleh individu lain yang menjadi pasangannya. Konsep yang dikemukakan oleh Homans ini mengandung pengertian bahwa suatu tindakan yang dilakukan oleh

²⁴ Soekanto, Soerjono, 1982, Sosiologi Suatu Pengantar, CV. Rajawali: Jakarta Hal :58

seseorang dalam interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya.²⁵

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perseorangan, antara beberapa kelompok manusia, maupun antara perseorangan dengan kelompok. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas sosial. Apabila kedua syarat itu tidak terpenuhi, maka tidak akan terjadi interaksi sosial. Syarat tersebut adalah;

- a. Adanya kontak sosial (social contact)
- b. Adanya komunikasi²⁶

2) Macam Interaksi Sosial

a. Interaksi antara individu

Interaksi sosial antar individu ialah hubungan timbal balik yang terjadi antara orang perseorangan. Hubungan terjadi karena adanya pengaruh, reaksi atau tanggapan yang diberikan oleh salah satu individu. Bentuk interaksi antar individu ini dapat berlangsung secara verbal seperti tersenyum atau mengedipkan mata. Dapat pula secara fisik terjadi kontak fisik, misalnya berjabat tangan.

b. Interaksi individu dan kelompok

Interaksi sosial antar individu dengan kelompok ialah hubungan timbal balik yang terjadi antara orang perorangan dengan kelompok.

²⁵ Ibid Hal :87

²⁶ Soekanto, Soerjono, 1982, Sosiologi Suatu Pengantar, CV. Rajawali: Jakarta Hal :58

Sebagai contoh Kepala sekolah sedang memberikan pembinaan kepada siswa pada saat upacara bendera.

c. Interaksi kelompok dengan kelompok

Setiap individu yang memiliki kepentingan dan tujuan yang sama dengan individu lainnya akan tergabung dalam kelompok-kelompok sosial. Kepentingan individu melebur menjadi kepentingan kelompok. Perbedaan kepentingan dan tujuan antar kelompok ini akan melahirkan interaksi. Contoh peringatan 17 Agustusan di Kampung yang melibatkan kerja sama antar kelompok Karang Taruna, kelompok Posyandu dan kelompok Remaja Masjid.

3) Faktor yang Mendasari Proses Interaksi

a. Imitasi

Imitasi ialah tindakan atau usaha untuk meniru tindakan orang lain sebagai tokoh idealnya. Usaha meniru atau tindakan tiruannya tidak selalu persis sama. Apabila tokoh itu berasal dari kelompok tertentu, maka tokoh ideal yang menjadi panutan disebut “reference group”, kelompok acuan, atau kelompok referensi. Kelompok reference merupakan kelompok yang menjadi ukuran bagi seseorang yang bukan anggota kelompok untuk membentuk pribadi dan kelakuannya.

Dengan demikian tindakan dapat dikatakan sebagai gaya seperti kelompok atau person idealnya, yang ditiru bisa sebagian tindakannya bisa juga berusaha meniru seluruhnya, seperti cara berpakaian, cara berbicara, cara berindak bahkan gaya berjalan atau bertingkah laku.

Imitasi memiliki segi negatif bagi pelakunya, yaitu daya kreasinya dapat tidak berkembang karena hanya ingin meniru orang lain. Segi positifnya ialah apabila yang ditiru adalah sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma.

b. Sugesti

Sugesti adalah pengaruh karena emosional/perasaan/kata hati tersentuh oleh pandangan, sikap, dan anjuran dari pihak lain. Pengaruh ini sifatnya kualitatif, bukan kuantitatif yang selalu diukur dengan korelasi regresif atau sejenisnya. Sugesti merupakan proses psikologis karena tindakan pihak lain yang berpengaruh pada dirinya. Proses sugesti bisa terjadi bila yang memberi pandangan adalah orang yang berwibawa, yang memiliki sifat otoriter, atau merupakan sikap sebagian besar anggota kelompok yang bersangkutan atau masyarakat seluruhnya.

c. Identifikasi

Kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi mengakibatkan terjadinya pengaruh yang lebih dalam dari sugesti dan imitasi. Proses indentifikasi dapat dimulai dari sugesti, kemudian simpati, imitasi dan indentifikasi. Contoh, seorang anak biasanya akan mengidentifikasi gaya dan perilaku orang tuanya.

d. Simpati

Proses seseorang yang merasa tertarik pada pihak lain. Pada proses ini perasaan seseorang sangat didorong untuk memahami pihak lain. Perbedaan utama dengan indentifikasi adalah dorongan oleh suatu keinginan untuk belajar dari pihak lain yang kedudukannya lebih tinggi dan harus dihormati karena mempunyai kelebihan atau kemampuan tertentu yang patut dijadikan contoh. Dorongan utama pada simpati ialah keinginan untuk memahami pihak lain untuk berkerja sama. Contoh perasaan simpati adalah ungkapan selamat atas keberhasilan seseorang, atau ungkapan turut berduka cita atas musibah yang dialami oleh seseorang.

e. Empati

Empati adalah kemampuan mengambil atau memainkan peranan secara efektif dari seseorang atau orang lain dalam kondisi yang sebenarnya, seolah-olah ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain tersebut, seperti rasa senang, sakit, susah dan bahagia. Contoh, kita turut merasakan empati terhadap masyarakat Yogya yang menjadi korban gempa Yogya.

f. Motivasi

Motivasi adalah dorongan, rangsangan, pengaruh atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu yang lain sedemikian rupa, sehingga orang yang diberi motivasi tersebut menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasi secara kritis, rasional dan penuh tanggung jawab. Motivasi memiliki sifat yang sama dengan sugesti

karena mem- berikan dorongan kepada individu lain untuk melakukan tindakan. Individu yang memberikan motivasi biasanya memiliki status dan kelebihan dari individu yang diberikan motivasi. Contoh seorang guru memberikan motivasi kepada murid-muridnya untuk belajar lebih giat agar mencapai prestasi.

4) Bentuk Interaksi Sosial

a. Proses Asosiatif

1. Bekerja sama (Cooperation)

Pola-pola kerja sama dapat dijumpai pada semua kelompok manusia. Umumnya kerja sama akan semakin kuat apabila ada bahaya atau anca- man dari luar. Kerjasama timbul apabila pada saat orang menyadari bahwa mereka memiliki kepentingan yang sama, dan pada saat yang sama itu pula ia mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian diri sendiri untuk memenuhi kepentingannya. Contohnya, di Indonesia kita mengenal kerjasama dalam bentuk tradisional yaitu gotong royong.

2. Akomodasi

Akomodasi merupakan suatu proses penyesuaian sosial dalam interaksi antara individu dan antar kelompok untuk meredakan pertentangan. Akomodai mempunyai 2 aspek pengertian yaitu :

a. Upaya untuk mencapai penyelesaian suatu konflik atau pertikaian. Jadi, pengertian ini mengarah pada prosesnya.

- b. Keadaan atau kondisi selesainya suatu konflik atau pertikaian tersebut. Jadi mengarah ke suatu kondisi berakhirnya pertikaian.

3. Asimilasi

Dalam proses asimilasi setiap individu mengidentifikasi dirinya dengan kepentingan atau tujuan kelompoknya. Apabila dua kelompok mengadakan asimilasi, maka batas antara dua kelompok itu hilang, keduanya menjadi satu kelompok. Kelompok-kelompok tadi ialah kelompok yang memiliki kebudayaan yang berbeda kebudayaannya. Individu sebagai anggota kelompoknya bergaul secara langsung dan insentif untuk waktu yang sangat lama sehingga kebudayaan dari kelompok manusia tadi berubah dan saling menyesuaikan diri. Ditinjau dari segi budaya, apabila dua kebudayaan atau lebih bertemu akan terjadinya sekurang-kurangnya tiga kemungkinan yaitu:

4. Akulturasi

Kedua kebudayaan hidup saling berdampingan, masing-masing individu pendukungnya mempertahankan budayanya, bila harus melepas tradisinya pendatang baru diharap mau menerima kebudayaannya, dan ia pun mau menerima kebudayaan baru.

b. Proses Dissosiatif

1. Kompetisi

Kompetisi atau persaingan merupakan proses sosial yang interaksinya ditandai dengan adanya orang perseorangan atau

kelompok manusia yang bersaing untuk mencari keuntungan tertentu yang pada saat itu menjadi perhatian perseorangan atau publik dengan cara atau usaha yang menarik, mempertajam prasangka, tanpa menggunakan kekerasan dan ada persaingan pribadi serta persaingan kelompok. Contoh bentuk-bentuk persaingan antara lain; persaingan dalam perekonomian, persaingan kebudayaan, persaingan kedudukan dan peran serta persaingan ras.

2. Kontravensi

Kontraversi merupakan suatu sikap mental yang tersembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur kebudayaan suatu golongan tertentu. Sikap tersebut dapat berubah menjadi kebencian, namun belum sampai pada tingkat pertentangan. Contravention dapat berupa perbuatan seperti, perlawanan, penolakan, keengganan, menghalangi protes, gangguan-gangguan, ataupun perbuatan-perbuatan yang mengacaukan rencana pihak lain, menyangkal pernyataan pihak lain di muka umum, penyebar desas desus sampai dengan mengumumkan rahasia ke pihak lain atau perbuatan berkhianat.

3. Konflik

Konflik merupakan salah satu interaksi sosial dalam suatu proses sosial individu atau kelompok manusia untuk mencapai tujuannya dengan jalan menentang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan. pribadi, pertentangan rasial, pertentangan

kelas, pertentangan politik dan pertentangan yang bersifat internasional. Konflik dapat disebabkan oleh adanya perbedaan individual yang menyebabkan timbulnya pertentangan perseorangan, perbedaan kebudayaan yang menyebabkan perbedaan antara kelompok, bentrokan kepentingan dan perubahan sosial yang cepat merubah nilai-nilai dalam masyarakat berakibat pada munculnya kelompok-kelompok yang memiliki perbedaan yang berbeda-beda dalam reorganisasi sistem nilai yang pada gilirannya menyebabkan disorganisasi dalam masyarakat. Konflik dapat menimbulkan perubahan kepribadian dalam diri seseorang, bertambahnya solidaritas “in Group” takluknya pihak lawan, retaknya persatuan kelompok, akomodasi, dominasi, akulturasi atau sintesis.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan yaitu mengembangkan sebuah rancangan atau desain, strategi, pendekatan, atau sebuah model. Penelitian yang berkenaan dengan pengembangan model atau rancangan, misalnya pengembangan rancangan model Dick and Carey, model Banathy, model IDI, dan sebagainya. Di samping itu penelitian pengembangan dapat dilakukan untuk pengembangan sebuah produk, misalnya media pembelajaran.²⁵

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mencatat, menulis, dan mengadakan penyempurnaan seperlunya terhadap semua kejadian yang berhubungan dengan proses belajar dan mengajar, sehingga akhirnya ditemukan prototipe metode penyampaiannya.²⁶

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap pengembangan.²⁷ Pengembangan produk video ilustrasi

²⁵ Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2012) page 80.

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006) page 6.

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) page 2.

pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial kelas X mengadaptasi dari model siklus pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey dengan metode *Research and Development* (R&D). R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.²⁸ Sedangkan Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan pendidikan yang sangat populer. Jika seseorang ingin mengembangkan atau membuat sebuah produk pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan model ini. Prosedur penelitian pengembangan menurut ADDIE adalah:

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga

²⁸ Nusa Putra, *Research & Development* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) page 67.

perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi, (2) apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan; (3) apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2. Design (Perancangan)

Design Dalam perancangan model / metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. Development (Pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil

evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

R&D membutuhkan waktu yang relatif panjang. Peneliti sering membagi kegiatan penelitian dalam beberapa tahap. Pada umumnya, kegiatan penelitian tahun pertama dirancang untuk mengidentifikasi masalah dan merancang produk. Pada tahun berikutnya, kegiatan penelitian dilakukan untuk mengimplementasikan rancangan produk pada pengguna. Proses penelitian yang panjang tersebut tentu saja membutuhkan berbagai jenis data, sumber data dan metode analisis data yang berbeda-beda. Peneliti dituntut mampu mengaplikasikan pengetahuan dasar tentang metode penelitian untuk dapat mengatasi masalah pada saat proses pengembangan berlangsung.

B. Variabel Penelitian

Adapun variabel dari penelitian pengembangan media pembelajaran video ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial adalah :

- a. Variabel bebas, variabel bebas dalam penelitian ini adalah Video Ilustrasi.
- b. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran video ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE dilaksanakan menurut tabel berikut:

Tahap Pengembangan	Analisis
Analysis	Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, bahan ajar) baru yang akan dikembangkan Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran
Design	Merancang konsep produk baru di atas kertas Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci
Develop	Mengembangkan perangkat produk (materi / bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan Berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya (materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk
Implementation	Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi

Evaluation	Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik
------------	--

Tabel 3.1 : Rangkuman Aktifitas model ADDIE

a. Studi Pendahuluan

Tahap awal yang ditempuh dalam studi pendahuluan pengembangan Video Ilustrasi adalah studi pendahuluan yang berupa menganalisis materi Interaksi Sosial sehingga dalam penyusunan media bisa dilakukan dengan efektif. Analisis dilakukan pada materi pelajaran Interaksi Sosial untuk SMA/MA yang diajarkan pada siswa kelas X.

b. Tahap Perencanaan

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, tahapan selanjutnya adalah perancangan sinopsis produk multimedia yang terdiri atas:

1) Desain Program

Desain program dilakukan untuk membuat tampilan video menjadi menarik dengan memasukkan materi-materi.

2) Desain sinopsis naskah pengembangan

Merupakan diagram yang menggambarkan alur dari video apabila video tersebut diputar. Desain sinopsis memberikan gambaran adanya interaksi dari penggunanya dan interaksi tersebut akan lebih mudah dilakukan apabila sinopsis tersebut dapat divisualisasikan.

c. Tahap Pengembangan produk

1) Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial yaitu:

- a) Perangkat keras: Laptop dengan spesifikasi Intel Core I3, 2 GB RAM, 320 GB HDD dan Kamera yang mendukung untuk Video Shooting.
- b) Perangkat lunak, perangkat lunak yang digunakan adalah: Windows 8, Adobe Flash Player, Adobe Premierre, Windows media player, Google Chrome, Microsoft office 2013.

2) Pembuatan *Story Board*

Yaitu tahap dalam persiapan yang memberi gambaran seperti apa materi media akan ditampilkan dalam layar komputer dengan rinci bagaimana gaya tampilan yang akan dibuat.

d. Tahap Validasi

Validasi dilakukan setelah media Video Ilustrasi selesai dibuat dengan cara mengumpulkan data dari subjek penelitian untuk perbaikan media. Validasi ini meliputi validasi isi materi dan validasi desain media. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diujicobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli materi dan ahli media mengisi angket sesuai pertanyaan yang telah disediakan. Yang menggunakan 4

skala yaitu : (SS) *sangat setuju*, (S) *Setuju*, (KS) *Kurang Setuju*, (TS)

Tidak setuju. Langkah selanjutnya dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = Skor yang diperoleh dari validator

$\sum X_1$ = Jumlah jawaban tertinggi²⁹

Setelah mendapatkan prosentase, kemudian dimasukkan kedalam data kualitatif dan menentukan skore maximal (100).

Prosentase (%)	Kriteria
90- 100	Sangat Baik (Tidak Perlu Revisi)
75-89	Baik (Tidak Perlu Revisi)
65-74	Cukup (Perlu Revisi)
55-64	Kurang Baik (Perlu Revisi)
0-54	Revisi Total

Table 3.2. Kriteria kelayakan berdasarkan buku multimedia interaktif

e. Tahap Revisi

Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan hasil produk. Revisi dilakukan berdasarkan angket dan rekomendasi yang diberikan oleh

²⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm. 112

validator ahli (media materi). Setelah dilakukan revisi produk dari para validator maka produk siap diuji di lapangan.

f. Tahap uji coba lapangan

Ujicoba lapangan dilakukan untuk menguji kualitas produk yang telah dikembangkan dan bagaimana produk bisa meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerima media Video Ilustrasi. Untuk pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran lama dan model pembelajaran baru.



Gambar 3.2. Desain eksperimen (sebelum - sesudah)

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O₁ dan O₂. O₁ adalah nilai hasil belajar siswa saat menggunakan sistem pembelajaran dengan tanpa bantuan Video Ilustrasi yang diukur dengan *pretest*, sedangkan O₂ adalah hasil dengan bantuan video ilustrasi yang diukur dengan *posttest*.

g. Tahap Revisi Akhir

Apabila produk masih kurang layak untuk diujikan maka perlu adanya revisi ulang dari para validator sesuai dengan rekomendasi. Data yang diperoleh dari hasil validasi disimpulkan dan diuraikan sebagai usaha untuk merevisi multimedia yang telah dibuat.

h. Tahap Diseminasi

Tahap diseminasi merupakan penyebarluasan produk yang telah di uji cobakan dengan cara *online* maupun *offline*.

D. Subyek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang bisa terdiri dari manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai tes, atau peristiwa, sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰ Berdasarkan pendapat tersebut dalam penelitian ini penulis mengambil kesimpulan yaitu bahwa populasi merupakan keseluruhan elemen yang telah ditetapkan menurut karakteristiknya untuk diteliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek peneliti adalah Media pembelajaran Video Ilustrasi dan yang menjadi populasi penelitian adalah siswa-siswi MAN Bangil Pasuruan kelas X.

2. Sample

Pengambilan sampel dilakukan untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan

³⁰ Sugiyono, *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Afabeta, 2011) page 117.

karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 20 orang siswa kelas X IPS 3 di MAN Bangil Pasuruan.

E. Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi materi Interaksi Sosial.

b. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan produk Video Ilustrasi dalam bentuk validasi produk yang akan diisi oleh validator.

c. Tes

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*).

F. Analisis Data

a. Memeriksa Hasil Tes

Penulis memberikan dua buah tes kepada responden, yaitu pretest dan posttest. *Pretest* adalah tes yang dilakukan sebelum responden menerima

materi Interaksi Sosial dalam bentuk Video Ilustrasi. *Posttest* adalah tes yang dilakukan setelah responden menerima materi Interaksi Sosial dalam bentuk Video Ilustrasi. Hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi oleh siswa kemudian diperiksa jawabannya oleh penulis. Setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden. Untuk membuktikan signifikansi perbedaan hasil belajar lama dan baru, perlu diuji secara statistik dengan t-test berkorelasi seperti pada gambar di bawah ini³¹:

$$t = \frac{d}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Gambar 10. Rumus t-test berkorelasi

Keterangan :

- t = Uji- T
d = Different ($X_1 - X_2$)
 d^2 = Variansi
n = Jumlah sampel

³¹ Subana dkk, *Statistik: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm.339

BAB IV

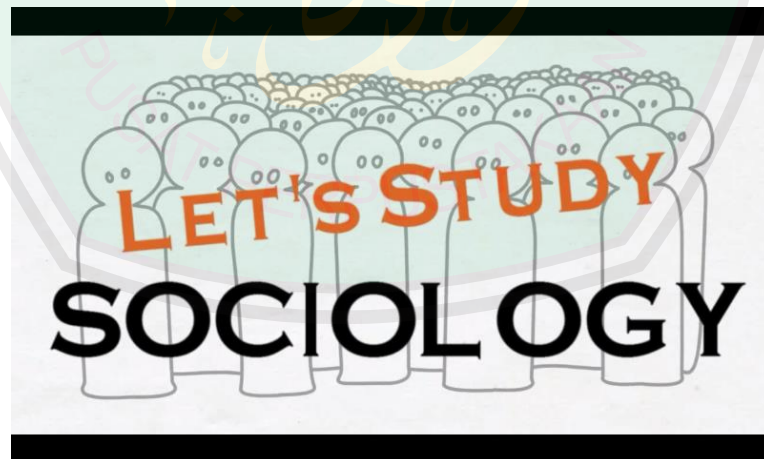
HASIL PENELITIAN

A. Produk Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi

Pengembangan media pembelajaran video ilustrasi mata pelajaran Sosiologi materi interaksi sosial dilakukan dalam beberapa tahapan seperti membuat skenario, rancangan desain, dan pemilihan materi.

1. Skenario

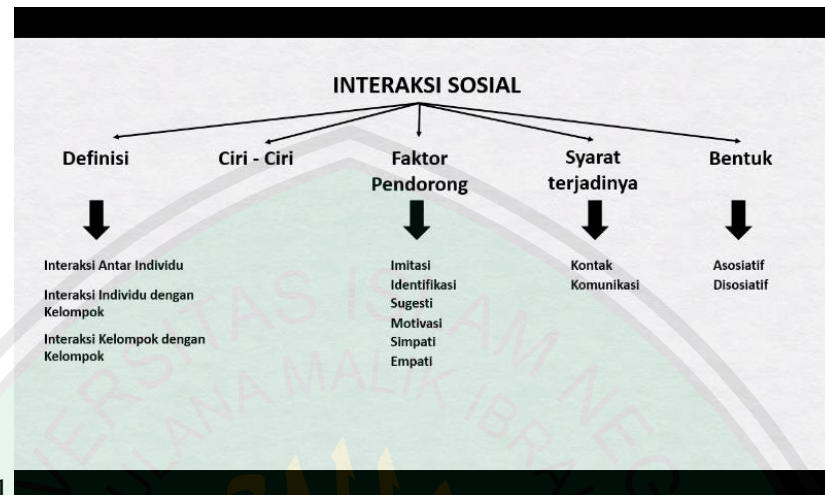
Pembuatan skenario yaitu merancang bagian-bagian yang akan dibuat sebagai awal pembuatan video ilustrasi dari pembukaan, pembahasan, dan penutup. Pada bagian pembukaan video berisi ajakan untuk belajar sosiologi.



Gambar 4.1. Screenshot scene pembuka

Pada bagian pembahasan terdapat ilustrasi peta konsep materi Interaksi Sosial yang sesuai dengan kebutuhan materi untuk dijelaskan.

Penjelasan Materi Interaksi social akan di jelaskan mulai Defini, ciri – ciri, Faktor pendorong, Syarat terjadinya dan yang terakhir bentuk interaksi



sosial.

Gambar 4.2. Screenshot scene peta konsep

2. Rancangan Desain

Mengingat pembuatan video ilustrasi ini tergolong mudah, rancangan desain pembuatan video ilustrasi ini menggunakan bantuan aplikasi *Power Point 2013*, screen recorder dan *Paint* yang terdapat pada komputer. Dengan aplikasi pada *Power Point* peneliti dapat memilih desain *slide* dan memberi animasi. Sedangkan aplikasi *Paint* untuk menambahkan gambar yang didesain sendiri menggunakan pensil dan warna yang ada pada *Paint*.



Gambar 4.3. Screenshot definisi Interaksi Sosial

Pada tampilan materi pembelajaran menggunakan Power Point dengan mengambil gambar lain yang sesuai untuk mengilustrasikan contoh dari macam interaksi sosial. Contoh yang dipilih sengaja dalam bentuk komik motivasi, komedi dan umum, hal ini dikarenakan agar siswa tidak merasa jenuh dengan contoh yang umum sehingga dapat membuat siswa semangat belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa.

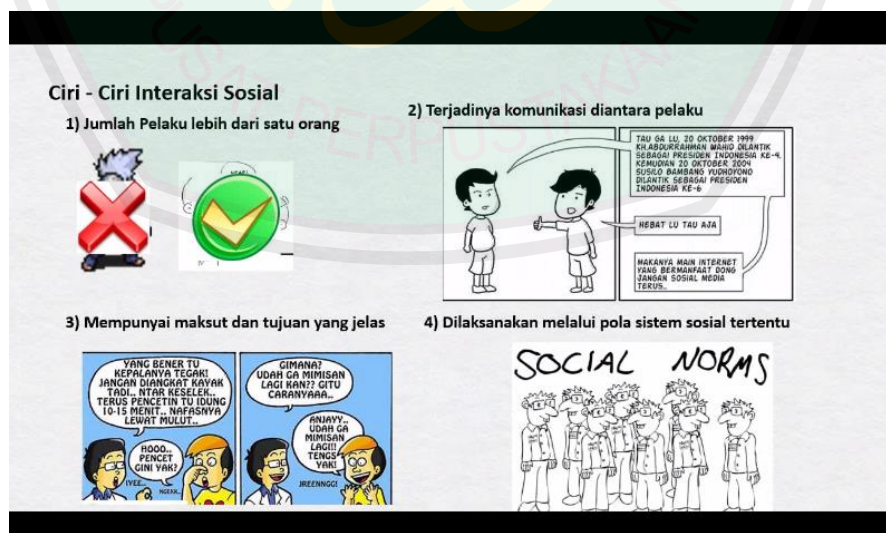
3. Rancangan Materi

Rancangan materi bertujuan untuk menentukan materi yang akan dicantumkan ke dalam video ilustrasi dengan KI/KD yang sesuai. Pada materi Interaksi Sosial menyesuaikan kurikulum yang digunakan di MAN Bangil Pasuruan yaitu Kurikulum 2013.

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
KI4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan rabah abstrak terkait dengan pengembangan daeri yang dipelajari disekolah 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 interkasi sosial

Tabel 4.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Materi yang dipilih bertujuan untuk membantu siswa dapat aktif, mudah memahami materi, dan dapat mengetahui contoh langsung dari adanya Interaksi Sosial. Adapun materi yang dipilih adalah materi yang menggunakan bahasa lugas, interaktif dan tidak terlalu banyak kata-kata yang digunakan tapi lebih mengutamakan gambar dan contoh.



Gambar 4.4. Screenshot ciri – ciri interaksi sosial beserta contoh

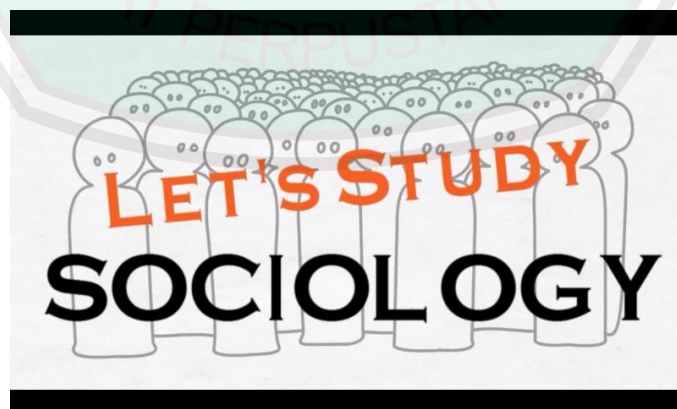
Seperti pada contoh potongan video di atas, gambar yang digunakan interaktif dan lugas. Pemilihan materi tidak hanya mencantumkan teori-teori yang ada tapi juga harus menitikberatkan pada siswa. Siswa tidak boleh merasa jenuh karena materi yang dimuat sangat banyak sehingga siswa malas untuk membaca materi ketika belajar. Oleh karena itu, produk ini bersifat sangat sederhana, mudah digunakan dan interaktif.

B. Validasi Produk

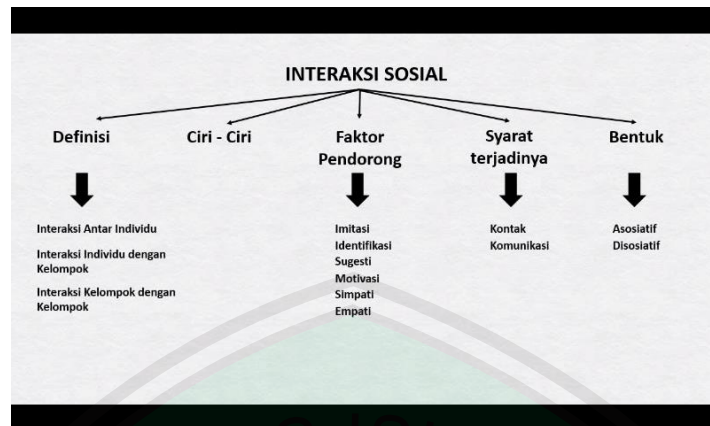
Dalam metode ADDIE terdapat dua kali validasi yang dilakukan oleh validasi isi/materi dan validasi media. Validasi bertujuan untuk menilai produk agar layak untuk diujikan. Produk yang layak harus mendapat persetujuan validator ahli. Adapun validasi yang dilakukan oleh peneliti kepada validator ahli adalah sebagai berikut:

1. Hasil Produk Sebelum Validasi

Adapun produk yang harus divalidasi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5. Scene pembuka



Gambar 4.6. Peta Konsep

Definisi Interaksi Sosial
 Hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok / kelompok dengan kelompok yang bersifat dinamis.

The comic strip shows several scenes of social interaction:

- Two boys talking in a classroom.
- A teacher talking to students.
- A group of people in a meeting.
- A group of people in a sports setting.

Gambar 4.7. Definisi Interaksi Sosial

Ciri - Ciri Interaksi Sosial

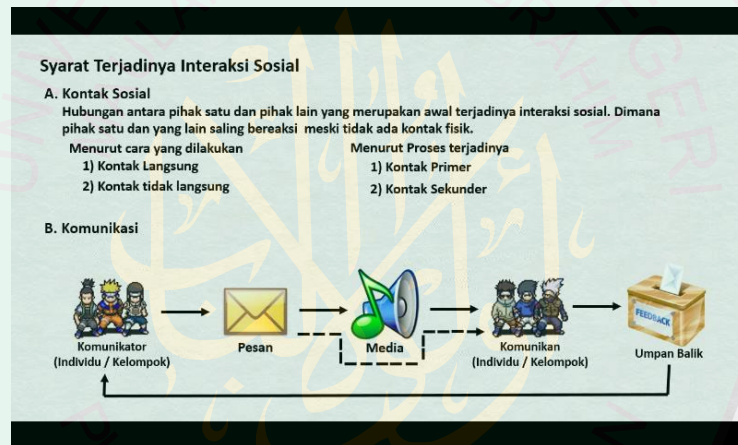
- Jumlah Pelaku lebih dari satu orang
 - Illustration: A red 'X' over a single person icon and a green checkmark over a group icon.
- Terjadinya komunikasi diantara pelaku
 - Illustration: Two people talking, with a speech bubble containing text about the 2009 Indonesian Presidential Election.
- Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas
 - Illustration: A comic strip where characters discuss a plan to "memilih" (choose) someone.
- Dilaksanakan melalui pola sistem sosial tertentu
 - Illustration: A group of people standing together under the heading "SOCIAL NORMS".

Gambar 4.8. Ciri Interaksi

Faktor Pendorong Interaksi Sosial

<p>Imitasi Tindakan untuk meniru segala sesuatu yang ada pada orang lain.</p> 	<p>Identifikasi Upaya seseorang untuk menjadi sama (identik) dengan yang ditirunya</p> 
<p>Sugesti Rangsangan, pengaruh / stimulus yang diberikan orang lain sedemikian rupa sehingga orang tersebut menuruti / melaksanakan apa yang d sugestikan tanpa berfikir kritis dan rasional</p> 	<p>Motivasi Rangsangan, pengaruh / stimulus yang diberikan orang lain sedemikian rupa sehingga orang tersebut menuruti / melaksanakan apa yang dimotivasikan dengan berfikir kritis, rasional dan penuh tanggung jawab</p> 
<p>Simpati Sikap ketertarikan seseorang kepada orang lain karena ada kesesuaian nilai yang dianut kedua belah pihak</p> 	<p>Empati Sikap ketertarikan seseorang kepada orang lain karena ada kesesuaian nilai yang dianut kedua belah pihak</p> 

Gambar 4.9. Faktor interaksi sosial



Gambar 4.10. Syarat terjadi Interaksi

Bentuk Interaksi Sosial

<p>+ Asosiatif</p> <p>+ Kerja Sama Interaksi yang dilakukan untuk memenuhi kepentingan atau kebutuhan bersama</p> 	<p>+ Akomodasi Proses penyesuaian sosial dalam interaksi untuk meredakan pertentangan.</p> 
<p>+ Asimilasi Pembauran 2 kebudayaan yang di sertai hilangnya ciri khas budaya asli sehingga membentuk budaya baru</p> 	<p>+ Akulturasi Perpaduan budaya yang kemudian menghasilkan budaya baru tanpa menghilangkan unsur asli budaya tersebut.</p> 
<p>- Disosiatif</p> <p>- Persaingan Perjuangan yang dilakukan untuk memperoleh hasil secara kompetitif</p> 	<p>- Kontravensi Sikap tidak senang baik secara tersembunyi / terang2an.</p> 
	<p>- Konflik Proses yang terjadi karna adanya paham dan kepentingan sehingga menimbulkan ketegangan.</p> 

Gambar 4.11. Bentuk Interaksi sosial

2. Hasil Validasi Pertama

Hasil produk selanjutnya akan divalidasi dan direvisi dengan melakukan validasi isi/materi dan validasi media. Adapun validasi isi/materi dan validasi media dari hasil produk adalah sebagai berikut:

a. Validasi Isi/Materi

Hasil penilaian dosen mata kuliah Sosiologi Universitas Islam Negeri Malang terhadap media pembelajaran Video Ilustrasi adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Audio & Visual	1. Kejelasan Ilustrasi video					√
		2. Kesesuaian isian pada materi					√
		3. Kesesuaian penjelasan audio dengan ilustrasi video				√	
2	Isi	4. Kesesuaian materi Interaksi Sosial dengan Kompetensi Mapel Sosiologi					√
		5. Kejelasan konsep Interaksi Sosial yang disampaikan pada Media Pembelajaran Video Ilustrasi					√
		6. Kesesuaian contoh pada media pembelajaran video ilustrasi dengan konsep yang terdapat pada materi Interaksi Sosial.					√
		7. Kejelasan Ilustrasi dalam menyampaikan konsep Interaksi Sosial					√
3	Bahasa	8. Kebakuan bahasa yang digunakan					√
		9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan				√	
		10. Keefektifan kalimat yang digunakan					√
		11. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa					√
		12. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					√

Tabel. 4.2 Angket validasi isi/materi

Sedangkan penilaian dosen mata kuliah Sosiologi Universitas Islam Negeri Malang dalam bentuk saran dan komentar mengatakan bahwa materi harus lebih kontekstual dan komunikatif agar siswa mudah menangkap informasi yang disampaikan oleh media. Seharusnya diperbanyak lagi penggunaan gambar-gambar animasi untuk memotivasi siswa.

Prosentase tingkat pencapaian bahan ajar pada penilaian validator materi dengan menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96,7\%$$

Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka presentase tingkat pencapaian 96,7% berada pada kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi.

b. Validasi Media

Hasil penilaian dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang terhadap Media Pembelajaran Video Ilustrasi materi Interaksi Sosial adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesederhanaan	1. Ilustrasi dalam media pembelajaran sederhana			√		
		2. Ilustrasi dalam media pembelajaran mudah dimengerti			√		
		3. Ilustrasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa		√			
		4. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti		√			
2	Keterpaduan	5. Urutan antar materi sudah sesuai				√	
		6. Ukuran gambar contoh sudah sesuai				√	
3	Bentuk	7. Ilustrasi yang digunakan menarik			√		
		8. Gambar menarik			√		
		9. Bentuk huruf mudah dibaca		√			
4	Warna	10. Warna sudah sesuai		√			
		11. Kekontrasan background dan tulisan sudah sesuai		√			

Tabel. 4.3. Angket validasi media I

Sedangkan penilaian dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang dalam bentuk saran dan komentar mengatakan bahwa penyampaian suara harus diperjelas dan lebih komunikatif.

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada penilaian validator media dengan menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{70} \times 100\%
 \end{aligned}$$

= 54%

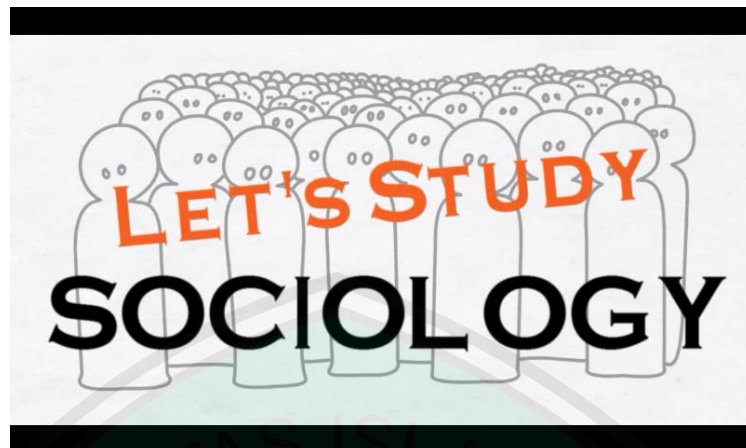
Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka presentase tingkat pencapaian 54% berada pada kualifikasi tidak layak sehingga media pembelajaran perlu direvisi. Komentar dan saran validator materi dijadikan pertimbangan untuk dapat membuat media pembelajaran Video Ilustrasi dengan lebih baik lagi. Validator juga menyarankan untuk memperbaiki lagi agar lebih baik dan layak diujikan.

3. Hasil Produk Setelah Validasi dan Revisi

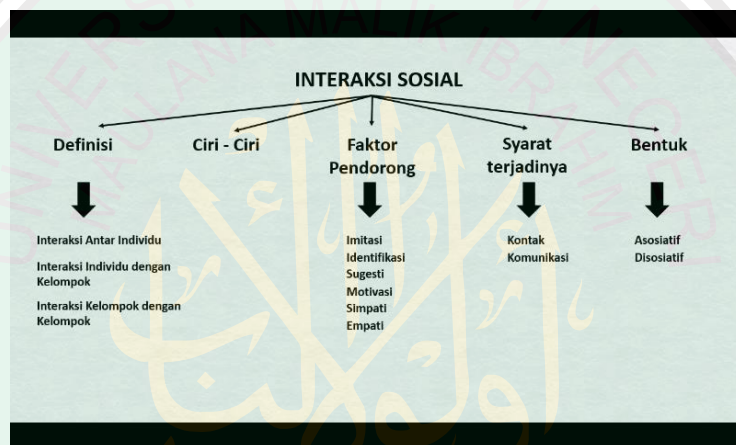
Setelah dilakukan validasi I, validator materi dan media menyarankan untuk memperbaiki lagi hasil produk yang telah dibuat. Adapun produk setelah dilakukan validasi dan revisi adalah sebagai berikut:



Gambar 4.12. Scene pembuka setelah revisi produk



Gambar 4.13. Scene pembuka setelah revisi produk



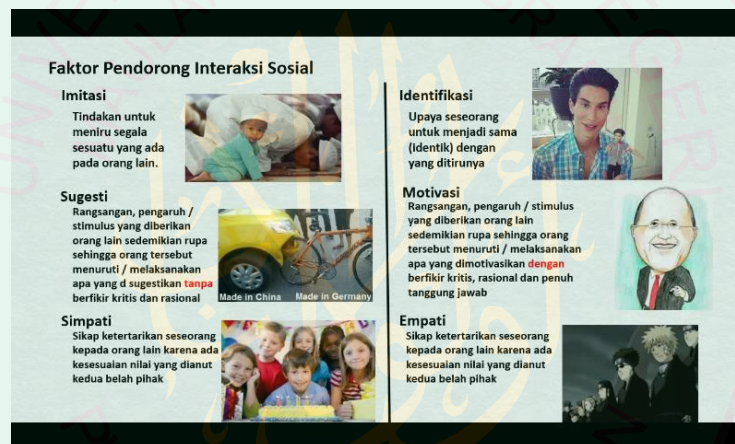
Gambar 4.14. Peta Konsep setelah revisi

Definisi Interaksi Sosial
 Hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok / kelompok dengan kelompok yang bersifat dinamis.

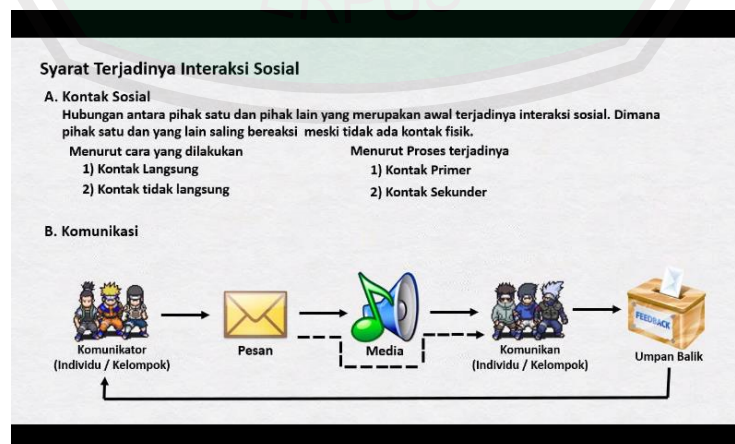
Gambar 4.15. Definisi Interaksi Sosial setelah revisi



Gambar 4.16. Ciri Interaksi setelah revisi



Gambar 4.17. Faktor interaksi sosial setelah revisi



Gambar 4.18. Syarat terjadi Interaksi setelah revisi



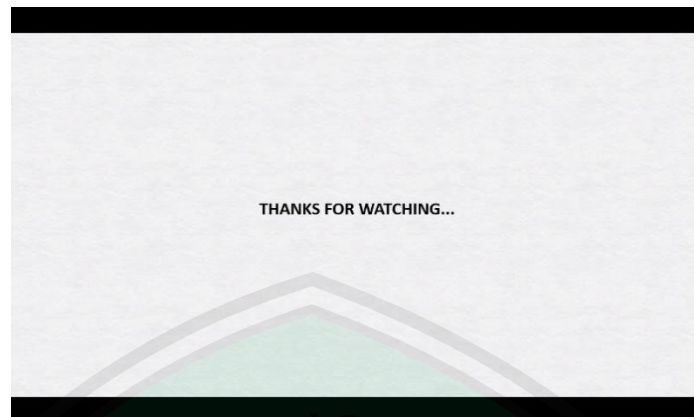
Gambar 4.19. Bentuk Interaksi sosial setelah revisi



Gambar 4.20. tambahan scene motivasi sosial setelah revisi

PRESENTED BY : WISNU NANDA SAPUTRA

Gambar 4.21. kredit title



Gambar 4.22. Scene terakhir

4. Hasil Validasi Kedua

Hasil produk yang telah melalui proses validasi dan revisi selanjutnya akan divalidasi kembali dengan melakukan validasi isi/materi dan validasi media. Adapun validasi isi/materi dan validasi media dari hasil produk adalah sebagai berikut:

a. Validasi Isi/Materi

Hasil penilaian dosen mata kuliah Sosiologi Universitas Islam Negeri Malang terhadap Media Pembelajaran Video Ilustrasi materi Interaksi Sosial sebelumnya sudah sangat memuaskan dan media tidak perlu untuk direvisi lagi. Dengan begitu layak untuk diuji cobakan kepada siswa-siswi MAN Bangil Pasuruan. Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada penilaian validator materi dengan menggunakan skala *likert* tetap yaitu

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$= \frac{58}{60} \times 100\%$$

$$= 96,7\%$$

Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka presentase tingkat pencapaian 96,7% berada pada kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi ulang dan dapat diuji cobakan pada siswa-siswi MAN Bangil Pasuruan. Komentar dan saran validator materi dijadikan pertimbangan untuk dapat membuat media pembelajaran video Ilustrasi lebih baik lagi.

b. Validasi Media

Hasil penilaian dosen mata Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang terhadap media pembelajaran Video Ilustrasi materi Interaksi Sosial adalah sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesederhanaan	1. Ilustrasi dalam media pembelajaran sederhana					√
		2. Ilustrasi dalam media pembelajaran mudah dimengerti				√	
		3. Ilustrasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa					√
		4. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti					√
2	Keterpaduan	5. Urutan antar materi sudah sesuai					√
		6. Ukuran gambar contoh sudah sesuai					√

4	Bentuk	7. Ilustrasi yang digunakan menarik				√	
		8. Gambar menarik				√	
		9. Bentuk huruf mudah dibaca					√
5	Warna	10. Warna sudah sesuai					√
		11. Kekontrasan background dan tulisan sudah sesuai				√	

Tabel. 4.4. Angket validasi media II

Sedangkan penilaian dosen mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Universitas Islam Negeri Malang dalam bentuk saran dan komentar mengatakan bahwa media pembelajaran Video Ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial sudah layak untuk diuji cobakan setelah sebelumnya melakukan beberapa revisi dan perubahan sederhana. Prosentase tingkat pencapaian bahan ajar pada penilaian validator media dengan menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{63}{70} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Setelah dikonversikan dengan table kelayakan, maka presentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi ulang dan dapat diuji cobakan pada siswa-siswi MAN Bangil Pasuruan. Komentar dan saran validator materi dijadikan pertimbangan untuk dapat membuat media pembelajaran Video Ilustrasi lebih baik lagi.

C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah melakukan beberapa kali validasi dan revisi hingga produk dinyatakan layak, maka peneliti menguji cobakan media pembelajaran Video Ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi Sosial di kelas X IPS3 MAN Bangil Pasuruan dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil dari *pretest* dan *posttest* siswa adalah sebagai berikut:

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Abdulloh Shofi	70	100
2.	Ahmad Beni Hasan	90	100
3.	Ainun Hikmah	70	80
4.	Aisyah Retno Anggraeni	80	100
5.	Akhmad Zainur Roziqin A	70	80
6.	Anisatul Islamiyah	60	100
7.	Cherly Jordan Fadh	100	100
8.	Dewi Anggraeni	90	90
9.	Dinda Zainia	70	100
10.	Dyah Arum Eka Sari	60	70
11.	Faradilah Meizza Rosadi	80	70
12.	Firdatul Isnaini	80	90
13.	Ilham Fajar Anas	70	90
14.	Ira Anggraeni Nur Cholis	70	90
15.	Isro'ur Rohmah	90	100
16.	Izzatin Nasihah	60	70
17.	Kamilatun Nisa' Tri M.	70	80
18.	Lailatul Izzah Alfaini	70	100
19.	Lisana Diah Permata Sari	60	90
20.	M.Chamdi Efendi	50	70
Rata-rata		73	88,5

Tabel 4.5. Nilai *pretest* dan *posttest* siswa MAN Bangil Pasuruan

Tabel di atas adalah nilai yang dihasilkan siswa sebelum dan setelah menggunakan media Video Ilustrasi dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*. Untuk soal *pretest* dan *posttest* peneliti menggunakan soal yang berbeda dengan tingkat kesulitan yang sama. Data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut selanjutnya akan dianalisis melalui t-test. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan t-test adalah:

1. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_o : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa materi Interaksi Sosial kelas X IPS3 MAN Bangil Pasuruan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa materi Interaksi Sosial kelas X IPS3 MAN Bangil Pasuruan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi..

2. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk statistik

$H_o: \mu_a = \mu_b$

$H_a: \mu_a \neq \mu_b$

3. Membuat tabel perhitungan

Responden	Pretest X_1	Posttest X_2	$X_1 - X_2 = d$	d^2
1	70	100	-30	900
2	90	100	-10	100
3	70	80	-10	100
4	80	100	-20	400
5	70	80	-10	100
6	60	100	-40	1600
7	100	100	0	0
8	90	90	0	0
9	70	100	-30	900
10	60	70	-10	100
11	80	70	10	100
12	80	90	-10	100
13	70	90	-20	400
14	70	90	-20	400
15	90	100	-10	100
16	60	70	-10	100
17	70	80	-10	100
18	70	100	-30	900
19	60	90	-30	900
20	50	70	-20	400
$\Sigma n=20$			$\Sigma d= 310$	$\Sigma d^2= 7700$

$$d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$= \frac{310}{20} = 15,5$$

4. Mencari t hitung dengan rumus

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{d}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{15,5}{\sqrt{\frac{7700 - \frac{(310)^2}{20}}{20(20-1)}}} \\
 &= \frac{15,5}{\sqrt{\frac{7700 - \frac{96100}{20}}{380}}} \\
 &= \frac{15,5}{\sqrt{\frac{7700 - 4805}{380}}} \\
 &= \frac{15,5}{\sqrt{\frac{2895}{380}}} \\
 &= \frac{15,5}{\sqrt{7,61842105}} \\
 &= \frac{15,5}{2,76014874} \\
 &= 5,6156
 \end{aligned}$$

5. Menentukan kaidah pengujian

Adapun cara pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya non signifikan, artinya H_1 ditolak.

$$t_{table} = t_{\alpha : db}$$

$$db = n - 1$$

$$= 20 - 1$$

$$= 19$$

$$\text{Jadi, } t_{\text{tabel}} = t_{0,05 : 19} = 2,093$$

6. Membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung}

$$\text{Jadi, } t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$$

$$t_{\text{hitung}}(5,616) \geq t_{\text{tabel}}(2,093)$$

Dengan demikian, hasilnya adalah signifikan, sehingga H_1 diterima.

7. Kesimpulan

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

H_1 = Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji t tersebut, hipotesisnya adalah diterima. Karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPS3 MAN Bangil Pasuruan setelah menggunakan Media Pembelajaran Video Ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi.

1. Rencana Pengembangan

Pada mulanya permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di MAN Bangil Pasuruan adalah belum terdapat media pembelajaran yang menggunakan Video Ilustrasi. Maka dari itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran video ilustrasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Interaksi Sosial kelas X di MAN Bangil Pasuruan.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran video ilustrasi ini sebagai pelengkap dan penyempurna media sebelumnya. Hal ini berorientasi pada tujuan dari media yang dikembangkan yang terdiri dari analisis KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar).

Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran video ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi sosial di MAN Bangil Pasuruan adalah untuk lebih memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Pada analisis kebutuhan guru, media pembelajaran menjadi salah satu solusi dalam memenuhi kebutuhan guru karena dengan adanya media pembelajaran video ilustrasi tersebut dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan siswa dapat memvisualisasikan materi Interaksi Sosial. Sedangkan pada analisis

kebutuhan siswa dengan adanya media pembelajaran video ilustrasi akan membantu dalam memahami materi Interaksi Sosial dan akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa akan mendapatkan contoh yang nyata.

Langkah-langkah dalam mengembangkan video ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi materi Interaksi sosial di MAN Bangil Pasuruan mengadaptasi model penelitian pengembangan dari ADDIE. Adapun langkah-langkah dalam mengembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Analisis, yaitu untuk menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut..
- b. Desain, yaitu proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi

hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

- c. Development, yaitu kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.
- d. Implementasi, Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.
- e. Evaluasi, Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin

dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

2. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini disusun secara sistematis, memotivasi peserta didik agar belajar lebih giat, memberikan konsep pada pemahaman peserta didik, dan memberikan evaluasi sebagai latihan.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai dua komponen yakni komponen tampilan dan komponen isi. Pada komponen tampilan dapat dilihat dari video yang ada dalam media pembelajaran. Sedangkan pada komponen isi terdapat tiga bagian yaitu bagian pembuka, inti, dan penutup. Adapun penjabaran kedua komponen tersebut adalah sebagai berikut:

Tampilan Video Ilustrasi pada materi Interaksi Sosial mempunyai aspek audio dan visual yang mendukung dan menarik untuk disimak. Isi dalam media pembelajaran untuk memenuhi kelayakan harus memenuhi kriteria KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) bersangkutan dengan kurikulum mata pelajaran. Komponen isi dalam video ilustrasi ada 3 scene, yaitu:

- a. Scene pembuka, terdiri dari judul dan ajakan untuk belajar.
- b. Scene inti, terdiri dari ilustrasi materi Interaksi Sosial beserta contohnya yang dikemas secara unik dan menarik.
- c. Scene penutup, terdiri dari motivasi dan kredit.

B. Hasil Validasi Ahli

Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli validasi media pembelajaran video ilustrasi ada dua penilaian yaitu validasi pertama dengan revisi dan kedua tanpa revisi. Adapun paparan data dari validasi media adalah sebagai berikut:

1. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi

a. Validasi Pertama

- 1) Pada aspek visual, kesesuaian isian pada materi Interaksi Sosial sudah baik dengan prosentase 93.3%. Media pembelajaran Video Ilustrasi ini tidak perlu adanya revisi dan sudah siap diujicobakan.
- 2) Pada aspek isi, kesesuaian materi Interaksi Sosial, kejelasan konsep Interaksi Sosial yang disampaikan pada media pembelajaran Video Ilustrasi, kejelasan Ilustrasi dalam menyampaikan konsep Interaksi Sosial sudah baik dan tidak perlu revisi dengan prosentase 100%. Media pembelajaran Video Ilustrasi ini tidak perlu adanya revisi dan siap diujicobakan..
- 3) Pada aspek bahasa, kebakuan bahasa yang digunakan, kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan, keefektifan kalimat yang digunakan, kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa,

penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) sudah baik dan tidak perlu revisi dengan prosentase 96% Media pembelajaran Video Ilustrasi ini tidak perlu adanya revisi dan sudah siap diujicobakan.

Nilai keseluruhan penilaian angket dipaparkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{52}{60} \times 100\% \\ = 96,7\%$$

2. Hasil Validasi Ahli Media

a. Validasi Pertama

- 1) Pada aspek kesederhanaan, Ilustrasi dalam media pembelajaran, kemudahan media untuk dimengerti, kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan karakteristik siswa, kemudahan kalimat yang digunakan kurang baik dengan prosentase 50% dan harus dilakukan revisi.
- 2) Pada aspek keterpaduan, kesesuaian urutan materi, sudah baik dengan prosentase 80% tapi peneliti melakukan revisi untuk perbaikan produk agar lebih layak diujicobakan.
- 3) Pada aspek bentuk, Ilustrasi yang digunakan, kemudahan bentuk huruf untuk dibaca kurang baik dengan prosentase 53% dan harus dilakukan revisi.
- 4) Pada aspek warna, kesesuaian warna kurang baik dengan prosentase 40% dan harus dilakukan revisi.

Nilai keseluruhan penilaian angket dipaparkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{70} \times 100\% \\
 &= 54\%
 \end{aligned}$$

b. Validasi Kedua

- 1) Setelah adanya revisi pada aspek kesederhanaan, Ilustrasi dalam media pembelajaran, kemudahan media untuk dimengerti, kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan karakteristik siswa, kemudahan kalimat yang digunakan sangat baik dengan prosentase 95% dan tidak perlu revisi lagi.
- 2) Setelah adanya revisi pada aspek keterpaduan, kesesuaian urutan materi sangat baik dengan prosentase 100 % dan tidak perlu revisi lagi.
- 3) Setelah adanya revisi pada aspek bentuk, Ilustrasi yang digunakan, kemudahan bentuk huruf untuk dibaca sudah baik dengan prosentase 86% dan tidak perlu revisi lagi.
- 4) Setelah adanya revisi pada aspek warna, kesesuaian warna sangat baik dengan prosentase 90% dan tidak perlu revisi lagi

Nilai keseluruhan penilaian angket dipaparkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{63}{70} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

C. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun 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 suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹

Kualitas media pembelajaran yang baik akan mempengaruhi minat siswa dalam belajar, jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa maka dapat dikatakan media tersebut layak digunakan, jika media yang digunakan kurang sesuai dengan pemahaman siswa maka harus ada pengembangan lebih baik lagi dari sebelumnya.

Apabila nilai hasil belajar (pencapaian indikator) sama atau lebih besar dari standar ketuntasan minimal, maka peserta didik tersebut dapat diinterpretasikan tuntas belajar (menguasai kompetensi dasar tersebut). Sebaliknya jika nilai yang diperoleh ternyata dibawah standar maka dapat diinterpretasikan belum tuntas. Sehingga peserta didik tidak dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Solusi bagi peserta didik yang belum tuntas adalah dengan mengikuti remedial.²

¹ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), page 276-277.

² Mimin Haryati, *Model dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007), page 22.

Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* pada kelas X IPS 3 dilaksanakan tanggal 21 dan 24 September 2015. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi pada mata pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial adalah sebagai berikut:

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	Abdulloh Shofi	70	100
2.	Ahmad Beni Hasan	90	100
3.	Ainun Hikmah	70	80
4.	Aisya Retno Anggraeni	80	100
5.	Akhmad Zainur Roziqin A	70	80
6.	Anisatul Islamiyah	60	100
7.	Cherly Jordan Fadh	100	100
8.	Dewi Anggraeni	90	90
9.	Dinda Zainia	70	100
10.	Dyah Arum Eka Sari	60	70
11.	Faradilah Meizza Rosadi	80	70
12.	Firdatul Isnaini	80	90
13.	Ilham Fajar Anas	70	90
14.	Ira Anggraeni Nur Cholis	70	90
15.	Isro'ur Rohmah	90	100
16.	Izzatin Nasihah	60	70
17.	Kamilatun Nisa' Tri M.	70	80
18.	Lailatul Izzah Alfaini	70	100
19.	Lisana Diah Permata Sari	60	90
20.	M.Chamdi Efendi	50	70
Jumlah		1460	1770
Rata-rata		73	88.5

Tabel 4.1. hasil belajar siswa kelas X IPS 3 MAN Bangil sebelum dan sesudah menggunakan media video ilustrasi

Data siswa kelas X IPS 3 MAN Bangil Pasuruan yang tidak tuntas *pretest*:

1. Annisatul Islamiyah dengan nilai 60
2. Diah Arum Eka Sari dengan nilai 60
3. Izzatin Nasihah dengan nilai 60
4. Lisana Diah Permata Sari dengan nilai 60
5. M. Chamdi Efendi dengan nilai 50

Dari table di atas menunjukkan bahwa hasil *posstest* dengan rata-rata 88,5 lebih tinggi dari hasil *pretest* dengan hasil 73. Hal ini terlihat bahwa setelah mendapat bantuan dari media video ilustrasi hasil belajar siswa meningkat dengan memenuhi SKM (Standar Ketuntasan Minimal) 65. Hasil perbedaan signifikan sebanyak 15,55 sekaligus diperkuat oleh hasil dari analisis *t-test* yang menunjukkan bahwa $5,616 (t_{hitung}) \geq 2,093 (t_{tabel})$.

Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi. Dengan adanya *pretest* dan *posttest*, maka dari hasil tes uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Video Ilustrasi tentang materi Interaksi Sosial berpengaruh positif, efektif, dan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara kepada 15 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran Video Ilustrasi tentang materi Interaksi Sosial sangat menarik dan tidak membuat bosan karena dalam video ini terdapat contoh langsung yang berhubungan dengan kehidupan terkini disertai dengan pembawaan yang lucu

dan bahasa yang tidak terlalu formal, sehingga mereka seperti melihat sebuah film yang menuntun mereka untuk mengerti tentang materi tersebut.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media pembelajaran Video Ilustrasi, meliputi:
 - a. Rencana pengembangan media pembelajaran Video Ilustrasi terdiri dari 5 tahapan dalam mengembangkannya dengan menggunakan model ADDIE yaitu:
 - 1) Analysis atau pengamatan dan persiapan laporan awal seperti menentukan materi, KI dan KD, dan menentukan tujuan dari adanya pembuatan media pembelajaran Video Ilustrasi.
 - 2) Desain Membuat skenario produk dan membuat *pretest* dan *posttest* sebagai pengukur keberhasilan produk. menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.
 - 3) Development yaitu kegiatan realisasi rancangan produk.
 - 4) Implementasi, pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas.

5) Evaluasi, untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode.

b. Spesifikasi media pembelajaran yang dihasilkan pada pengembangan ini terdapat 3 bagian yaitu scene pendahuluan, isi, dan penutup. Pada bagian pendahuluan terdiri dari ajakan dan logo. Pada bagian isi terdiri dari pengilustrasian materi Interaksi Sosial. Sedangkan pada bagian penutup terdiri dari profil pembuat dan motivasi. Tampilan bahan ajar ini menggunakan ilustrasi power point yang telah dikemas kedalam video ilustrasi.

2. Hasil Validasi Ahli Isi dan Media

- a. Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran Video Ilustrasi mata pelajaran materi Sosiologi Materi Interaksi Sosial berdasarkan penilaian dari validasi ahli materi/isi pertama 96,7% dan berdasarkan penilaian produk ini siap diujicobakan (sangat valid).
- b. Perolehan nilai pengembangan media pembelajaran Video Ilustrasi pada mata pelajaran materi Sosiologi Materi Interaksi Sosial berdasarkan penilaian dari validasi ahli media pertama 54% dan penilaian validasi ahli materi/isi kedua 90% (sangat valid).

Dari perolehan nilai para ahli, nilai prosentase tertinggi diperoleh dari validasi materi/isi dengan perolehan nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Video Ilustrasi layak digunakan pada proses pembelajaran.

Perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah produk dikembangkan yang diperoleh bahwa nilai *posttest* kelas X IPS 3 MAN Bangil Pasuruan mencapai 88,5 % lebih tinggi dari nilai *pretest* yang mencapai 73%. Hal ini diperkuat dengan uji t dimana t_{hitung} (5,616) lebih besar dari sama dengan t_{tabel} (2,093), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video Ilustrasi.

B. Saran

Media pembelajaran Video Ilustrasi yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran Sosiologi di kelas XI IPS 3 MAN Bangil Pasuruan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran Video Ilustrasi dapat memberikan manfaat dan menjadi pijakan dasar untuk lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan bahan ajar Sosiologi yang lebih praktis dan kreatif.

2. Bagi Guru

Menjadi tambahan referensi bagi guru terkait dalam mencari cara alternative untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan sebagai pengembang media pembelajaran sebelumnya dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Dapat melatih siswa untuk membiasakan diri berinteraksi dengan baik sesuai norma yang berlaku dan memberikan motivasi kepada siswa kelas XI IPS 3 agar dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Interaksi Sosial.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan pertimbangan, penambah wawasan serta menjadikan peneliti lain lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran di SMA.



DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, Achmad, dkk. 2009. *Pengembangan Pembelajaran Kontekstual Melalui Outdoor Study Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah Siswa Pada Materi Geografi (Suatu Implementasi Dan Desiminasi)*. Malang: Lemlit.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. and Gall, M. D. 1979. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman, Inc.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hakim, Arief Rahman. *Pengertian CD Room*, diakses dari (<http://www.arief-teknisi.com/2013/04/pengertian-dan-fungsi-cddvd-rom.html>), 28 April 2013 (18:09), on 19 Noember 2014.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. : PT Remaja Rosda Karya.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi 2004. *Menyemai Benih Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Orlich, dkk. 1998. *Teaching Strategis: A Guide To Better Instruction (4th ed)*. New York: Houghton Mifflin Company.

Pannen, Paulina Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: PAU PPAI. Ditjen Dikti. Depdiknas.

Prasetyo, Hari. 2014. *Autoplay Media Studio Preview*, accessed from (<http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-mediastudiopreview.html>), on 19 Noember 2014.

Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.

Prawiradilaga. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.

Punaji, Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana 2012.

Putra, Nusa. 2012. *Research & Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Said, A. 1981. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.

Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya.

Saripudin, U. 1989. *Konsep Dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial Di Sekolah Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Tinggi.

Sauri, Sofyan, 2009, *Strategi Pembelajaran Ips Strategi Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Komprehensif*, diakses dari <http://sofyanpu.blogspot.com/2009/05/strategi-pembelajaran-ips.html>, pada tanggal 16 Oktober 2014, pukul 08:49.

Sa'ud, Udin Syaefudin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sa'ud, Udin Syaefudin., dan Sumantri, Mulyani., (2007). Pendidikan Dasar dan Menengah. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang*. Bandung: IMTIMA.

Subana dkk. 2001. *Statistik: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresip*. Jakarta: Kencana 2010.

Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo, Ari. 2006. *Profil Pertanyaan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Sains*, diakses dari (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/4206139148.pdf>), pada tanggal 15 Oktober 2014, pukul 09.50.

Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta:PT Gramedia Widiasarana.

Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email :psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/189/2015
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

21 September 2015

Kepada
Yth. Kepala MAN Bangil Pasuruan
di
Pasuruan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Wisnu Nanda Saputra
NIM : 11130086
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)
Semester – Tahun Akademik : Ganjil - 2015/2016
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Video
Ilustrasi pada Mata Pelajaran Sosiologi
Materi Interaksi Sosial**

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,



Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

- Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan P.IPS
 2. Arsip



Certificate No. ID08/1219

Lampiran 2



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.00.11/679 /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.00.1/1852/2015 tanggal 21 September 2015 perihal sebagaimana pada pokok surat, maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa Saudara atas nama :

N a m a : **WISNU NANDA SAPUTRA**

N I M : 11130086

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS)

Semester : Ganjil - 2015/2016

Telah selesai melaksanakan Penelitian dalam rangka menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial*" dengan baik dan lancar .
Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya dan terima kasih.



Dr. Hasbi. Alfian Makmur, M.M.
NIP. 19681118 199703 1 001

Tembusan :

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

LAMPIRAN 3



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH


Terakreditasi "A" SK BAN-PT Depdiknas Nomor : 157/BAN-PT/Ak-XVI/S/VII/2013
Jl. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 551354 Fax. (0341) 572533

BUKTI KONSULTASI

Nama : Wisnu Nanda Saputra
NIM : 11130086
Jurusan : Pendidikan IPS
Dosen Pembimbing : Dr. Abdul Basith, M.Si
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Ilustrasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Interaksi Sosial

No	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Kamis, 02 Oktober 2014	Pengajuan Judul	VA
2	Jum'at, 10 Oktober 2014	Revisi Judul dan Outline	VA
3	Selasa, 10 Maret 2015	Revisi Outline dan Latar Belakang	VA
4	Jumat, 13 Maret 2015	ACC Proposal Skripsi	VA
5	Rabu, 18 Maret 2015	Revisi BAB I - III	VA
6	Jumat, 08 Mei 2015	Revisi Ayat dan Konsultasi BAB I-IV	VA
7	Jum'at, 22 Mei 2015	Revisi BAB I -IV	VA
8	Jum'at, 5 November 2015	Konsultasi BAB I-VI dan ACC	VA

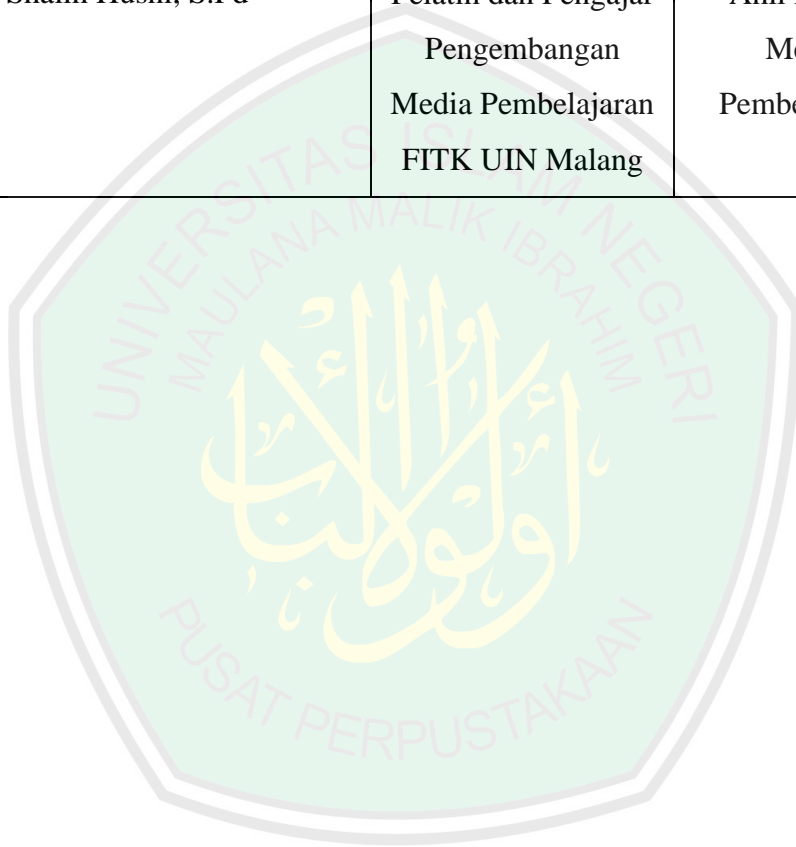
Malang, 5 November 2015
Mengetahui,
a.n. Dekan


Dr. H. Nur Ali M.Pd
NIP. 196504031998031002

Lampiran 4

IDENTITAS VALIDATOR AHLI

NO	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1	Mokhammad Yahya, Phd	Dosen Pendidikan IPS UIN Malang	Ahli Materi Sosiologi
2	Shalih Husni, S.Pd	Pelatih dan Pengajar Pengembangan Media Pembelajaran FITK UIN Malang	Ahli Desain Media Pembelajaran



Lampiran 5

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 Video Ilustrasi di 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

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli isi/materi.
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi.
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut.

1 = Tidak Bagus

2 = Kurang Bagus

3 = Sedang

4 = Bagus

5 = Sangat Bagus

C. Aspek Isi / Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Audio & Visual	1. Kejelasan Ilustrasi video					
		2. Kesesuaian isian pada materi					
		3. Kesesuaian penjelasan audio dengan ilustrasi video					
2	Isi	4. Kesesuaian materi Interaksi Sosial dengan Kompetensi Mapel Sosiologi					
		5. Kejelasan konsep Interaksi Sosial yang disampaikan pada Media Pembelajaran Video Ilustrasi					
		6. Kesesuaian contoh pada media pembelajaran video ilustrasi dengan konsep yang terdapat pada materi Interaksi Sosial.					
		7. Kejelasan Ilustrasi dalam menyampaikan konsep Interaksi Sosial					
3	Bahasa	8. Kebakuan bahasa yang digunakan					
		9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan					
		10. Keefektifan kalimat yang digunakan					
		11. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa					
		12. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					

D. Kritik dan Saran

E. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini :

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, 2015

Ahli Isi / Materi

NIP.

Lampiran 6

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 Video Ilustrasi di 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 media.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media.
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek media.
- Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut.

1 = Tidak Bagus

2 = Kurang Bagus

3 = Sedang

4 = Bagus

5 = Sangat Bagus

C. Aspek Desain / Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesederhanaan	1. Ilustrasi dalam media pembelajaran sederhana					
		2. Ilustrasi dalam media pembelajaran mudah dimengerti					
		3. Ilustrasi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa					
		4. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti					
2	Keterpaduan	5. Urutan antar materi sudah sesuai					
		6. Ukuran gambar contoh sudah sesuai					
3	Bentuk	7. Ilustrasi yang digunakan menarik					
		8. Gambar menarik					
		9. Bentuk huruf mudah dibaca					
4	Warna	10. Warna sudah sesuai					
		11. Kontras background dan tulisan sudah sesuai					

D. Kritik dan Saran

E. Kesimpulan

F. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini :

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang, September 2015

Ahli Desain / Media

NIP.

Lampiran 7

SOAL PRETEST

1. Interaksi sosial merupakan bentuk pelaksanaan kedudukan manusia sebagai makhluk sosial, artinya ...
 - a. manusia tidak dapat hidup sendirian
 - b. manusia senantiasa memilih teman untuk hidupnya
 - c. manusia senantiasa memerlukan kebersamaan dengan orang lain
 - d. manusia senantiasa berinteraksi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
 - e. manusia adalah makhluk yang senantiasa berkelompok

2. Hubungan timbal balik yang dinamis antar orang perorangan, atau orang dengan kelompok disebut ...
 - a. struktur sosial
 - b. kontak sosial
 - c. komunikasi sosial
 - d. interaksi sosial
 - e. proses sosial

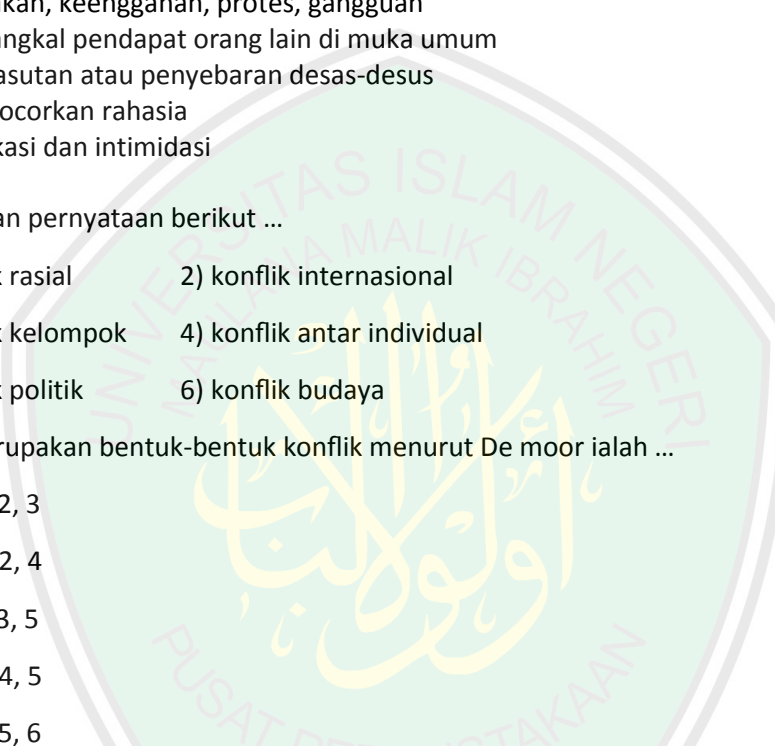
3. Interaksi sosial memiliki ciri-ciri sebagai berikut, kecuali ...
 - a. dapat dilakukan seorang diri
 - b. jumlah pelakunya lebih dari satu orang, atau lebih
 - c. adanya kontak sosial
 - d. terjadi komunikasi baik langsung atau pun tidak langsung
 - e. adanya tujuan yang jelas

4. Penyampaian pesan dari pihak pertama kepada pihak kedua tanpa perantara disebut ...
 - a. kontak langsung
 - b. kontak tidak langsung
 - c. kontak antar individu
 - d. kontak primer
 - e. kontak sekunder

5. Peniar radio menyampaikan berita langsung tentang kebakaran di kota yang terjadi sore tadi kepada pemirsa. Kontak yang terjadi merupakan kontak ...
 - a. kontak antar individu dengan individu
 - b. kontak antar kelompok
 - c. kontak langsung
 - d. kontak tidak langsung
 - e. kontak primer

6. Tindakan sosial yang meniru sikap, perilaku orang lain lain secara berlebihan disebut ...
 - a. motivasi
 - b. imitasi
 - c. simpati
 - d. empati
 - e. sugesti

7. Seorang anak akan berusaha untuk meniru dan menyamakan dirinya dengan ibunya, sikap demikian merupakan tindakan sosial berupa ...
 - a. identifikasi

- b. simpati
 - c. motivasi
 - d. akulturasi
 - e. asimilasi
8. Di bawah ini adalah faktor-faktor yang mempermudah asimilasi, kecuali ...
- a. adanya toleransi antar sesama kelompok
 - b. terjadinya pergaulan antar individu dengan kelompok
 - c. sikap terbuka dari masing-masing golongan
 - d. perkawinan campuran
 - e. memiliki musuh dan ancaman dari luar yang sama
9. Yang dimaksud dengan kontravensi sederhana ialah ...
- a. penolakan, keengganan, protes, gangguan
 - b. menyangkal pendapat orang lain di muka umum
 - c. penghasutan atau penyebaran desas-desus
 - d. membocorkan rahasia
 - e. provokasi dan intimidasi
10. Perhatikan pernyataan berikut ...
- 1) konflik rasial
 - 2) konflik internasional
 - 3) konflik kelompok
 - 4) konflik antar individual
 - 5) konflik politik
 - 6) konflik budaya
- Yang merupakan bentuk-bentuk konflik menurut De Moor ialah ...
- a. 1, 2, 3
 - b. 1, 2, 4
 - c. 2, 3, 5
 - d. 3, 4, 5
 - e. 3, 5, 6
- 

Lampiran 8

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 social 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 social 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 & imunisasi
 - b. reaksi & imunisasi
 - c. adaptasi & identifikasi
 - d. kontak & komunikasi sosial
 - e. situasi & kondisi

Lampiran 8

7. Beberapa remaja berusaha untuk tampil sama persis dengan tokoh yang dikagumi. dalam proses interaksi sosial tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor...
 - a. Identifikasi
 - b. Simpati
 - c. Motivasi
 - d. Empati
 - e. Sugesti
8. Para pemimpin negara di dunia menyatakan perang terhadap segala bentuk terorisme. upaya semacam itu termasuk proses interaksi sosial
 - a. antar individu
 - b. antar kelompok
 - c. individu dengan kelompok
 - d. kelompok dengan kelompok
 - e. individu dengan kelompok
9. Persaingan yang sehat diantara pelajar untuk memperoleh ranking tertinggi sifatnya...
 - a. asosiatif
 - b. disosiatif
 - c. asimilatif
 - d. akulturatif
 - e. imitatif
10. Perbudakan merupakan contoh bentuk akomodasi yang disebut...
 - a. arbitrase
 - b. mediasi
 - c. koersi
 - d. konsiliasi
 - e. kompromi
11. Berikut ini adalah ciri-ciri interaksi sosial, kecuali
 - a. adanya dimensi waktu
 - b. jumlah pelaku 2 orang atau lebih
 - c. bersifat statis
 - d. adanya kontak dan komunikasi sosial
 - e. ada tujuan yang hendak dicapai
12. Setiap individu membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya. naluri manusia yang demikian disebut...
 - a. makhluk sosial
 - b. individualistis
 - c. materialistis
 - d. dinamika sosial
 - e. interaksi sosial

LAMPIRAN 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. IDENTITAS

1. Satuan Pendidikan : MAN Bangil
2. Mata Pelajaran : Sosiologi
3. Kelas/Semester : X / I
4. Topik : Interaksi Sosial
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) 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 social Disosiatif
2. Menyebutkan dan Menjelaskan bentuk-bentuk Interaksi social Disosiatif

F. Materi Pembelajaran

(di buku siswa halaman 85-86)

1. Pengertian Interaksi social Disosiatif
2. Bentuk-bentuk Interaksi social Disosiatif

G. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : *Discovery Learning (pembelajaran berbasis Temuan)*

Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

H. Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan Pembelajaran	Alokasi waktu
A. Kegiatan Awal : <ol style="list-style-type: none">1. Menyapa dan memberi salam kepada siswa.2. Berdoa awal pembelajaran.3. Mengabsen siswa.4. Apersepsi (Guru menayangkan video mengenai koperasi).5. Penyampaian tujuan pembelajaran.	10 Menit
B. Kegiatan Inti : <p>Mengamati:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai interaksi sosial disosiatif. <p>Menanya:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa bertanya tentang interaksi sosial disosiatif yang kurang dipahami (Pendefinisian Masalah). <p>Mengumpulkan Informasi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa mengaitkan materi dengan referensi dari buku ataupun artikel (Pembelajaran Mandiri). <p>Mengasosiasikan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok heterogen.2. Masing-masing ketua kelompok maju untuk menerima tugas satu yang berbeda dari kelompok lain mengenai pengertian, bentuk interaksi sosial disosiatif.3. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif (Pertukaran Pengetahuan). <p>Mengkomunikasikan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Setelah selesai diskusi, perwakilan kelompok menyampaikan hasil pembahasan kelompok	20 Menit 10 Menit 10 Menit 30 Menit 30 Menit
C. Kegiatan Akhir : <ol style="list-style-type: none">1. Siswa memperhatikan masukan dan penjelasan dari guru mengenai hasil diskusi kelompok.	20 Menit

<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pertemuan hari ini, terutama hal-hal yang kurang berkenan sebagai masukan untuk perbaikan dalam pertemuan berikutnya. 3. Guru memberikan tugas individu untuk mengerjakan buku paket. 4. Guru menginformasikan materi pada pertemuan berikutnya. 5. Mengucapkan Salam 	
---	--

I. Penilaian Hasil Belajar

a. Non Tes

1. Lembar pengamatan kerja kelompok (terlampir)
2. Membuat makalah tentang “Interaksi sosial” (kriteria penilaian terlampir)

Format penulisan makalah:

- BAB I Pendahuluan**
BAB II Isi
BAB III Penutup
 a. **Kesimpulan**
 b. **Saran**

Daftar Pustaka/Rujukan

Catatan:

Makalah diketik dengan menggunakan huruf Tahoma, 12, spasi 1,5, *print-out* kertas A4, maksimal 15 lembar.

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	Kekritisn mengaitkan artikel dengan materi <ul style="list-style-type: none"> • Sangat kritis 	4

	<ul style="list-style-type: none"> • Kritis • Kurang kritis • Tidak kritis 	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

J. Lembar Penilaian Diskusi

Hari/Tanggal : Kamis, 01 Oktober 2015

Topik diskusi : Interaksi Sosial

No	Sikap/Aspek yang dinilai	Nama Kelompok/ Nama peserta didik	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
Penilaian kelompok				
1.	Menyelesaikan tugas kelompok dengan tepat waktu			
2	Partisipasi anggota dalam kerja kelompok			
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
--------------------	------------------	-------------------

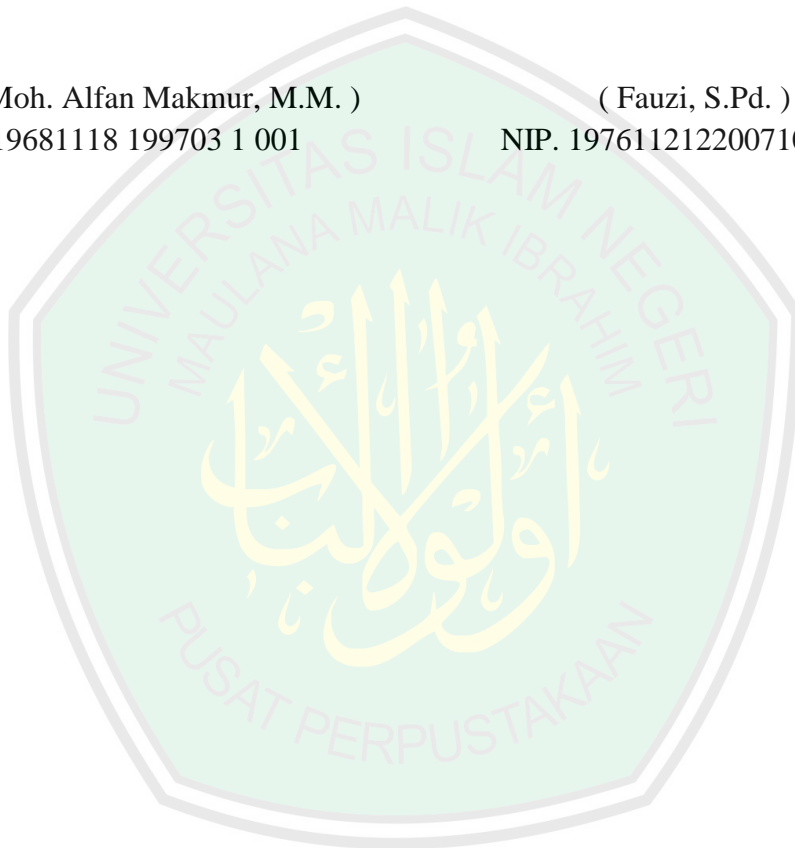
85-100	Memuaskan	4
75-84	Baik	3
60-74	Cukup	2
45-59	Kurang	1

Mengetahui :
Kepala Sekolah,

Pasuruan, Oktober 2015
Guru Mata Pelajaran,

(Drs. H. Moh. Alfian Makmur, M.M.)
NIP. 19681118 199703 1 001

(Fauzi, S.Pd.)
NIP. 197611212200710 1 002



LAMPIRAN 10

DOKUMENTASI



Pengenalan Produk



Post test



BIODATA MAHASISWA

Nama : Wisnu Nanda Saputra

NIM : 11130086

Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 26 November 1991

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

Tahun Masuk : 2011

Alamat Rumah : Genukwatu RT.04 RW.02 Sidomulyo Kec.
Bangsal Kab. Mojokerto

No Tlp. Rumah/Hp : 085785558107

