



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *FEATURE* VIDEO DALAM MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SMP NEGERI 2 DEMAK**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian Studi Strata 1
untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Galih Maulana Rizqy

1102411007

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature* Video dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Senin

Tanggal : 20 April 2015

Semarang, 20 April 2015


Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan



Dra. Nurussa'adah, M. Si
NIP. 195611091985032003

Pembimbing I



Dr. Titi Prihatin, M. Pd
NIP. 196302121999032001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Senin

Tanggal : 27 April 2015

Panitia Ujian

Ketua




Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd
NIP. 195604271986031001

Sekretaris




Drs. Haryanto
NIP. 195505151984031002

Penguji I




Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd., M.Pd
NIP. 197904152003122002

Penguji II



Drs. Haryanto
NIP. 195505151984031002

Penguji III / Pembimbing



Dr. Titi Prihatin, M. Pd
NIP. 196302121999032001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature* Video dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak” ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 20 April 2015



Galih Maulana Rizqy

NIM. 1102411007

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Berpegang dengan suatu pendapat itu lebih selamat dari pada berkelebihan dan penyesalan (Imam Syafi'i).
- Ketika kita harus menjalani peran bukan dalam pilihan utama, maka ketika itu pula Allah mempersiapkan hal yang terlebih indah dari pilihan tersebut (Galih Maulana Rizqy).

Persembahan

- Kedua orangtua saya yang senantiasa berpanjat do'a dan memenuhi segala apa yang saya butuhkan demi kesuksesan saya, serta adik-adik saya sebagai pendorong dalam menyelesaikan skripsi ini.
- SMP Negeri 2 Demak yang telah memberi izin untuk mengadakan penelitian.
- Teman spesial, *partner* dan teman-teman seperjuangan TP 2011 yang selalu memberikan dukungan dan bantuan.
- Almamater tercinta.
- Sahabat seperjuangan, PPL UNNES SMP N 2 Demak 2014, KKN UNNES Kel. Sumurrejo 2014, Golok, Compagnie, AIUEO dan Melodika yang selalu memotivasi saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, berkah, rahmat dan hidayah yang tak terhingga sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature* Video dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak” dapat terselesaikan dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, dan oleh karenanya dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Demak;
3. Dra. Nurussa'adah, M.Si. Ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi;

4. Dr. Titi Prihatin, M.Pd. Dosen Wali sekaligus Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini;
5. Rafika Bayu Kusumandari, S.Pd., M.Pd. Dosen Penguji I dan Drs. Haryanto Dosen Penguji II, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk;
6. Drs. Setyo Budi, M.Pd. Kepala SMP Negeri 2 Demak yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini;
8. Dra. Lilik Werti Yuwono, M.Pd. M.Par. Dosen Pembimbing media sekaligus ahli media bersama dengan Eko Sudinuryanto, S.Pd. Guru dan kreator media pembelajaran SMP Negeri 2 Demak yang telah bersedia membantu mengkaji produk media pembelajaran;
9. Valentina Hermin Purwanti, S.Pd. dan Nur Cipto, S.Pd. Guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Demak sekaligus ahli materi yang telah bersedia membantu mengkaji konten materi dalam produk media pembelajaran;
10. Siswa siswi SMP Negeri 2 Demak atas partisipasi dan kerjasama yang baik dalam penelitian ini;
11. Rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan 2011 dan keluarga besar KTP UNNES atas bantuan dan dukungannya;
12. Serta semua pihak terkait yang telah membantu terselesainya skripsi ini.

Besar harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk pembangunan pendidikan. Bak gading yang tak retak, pepatah tersebut selaras dengan penyusunan skripsi ini yang jauh dari kesempurnaan sehingga penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 20 April 2015

Penulis

ABSTRAK

Rizqy, Galih Maulana (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 2 Demak.* **Dosen Pembimbing : Dr. Titi Prihatin, M.Pd.**

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran, *feature* video, mata pelajaran IPS

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan individu yang dalam prosesnya tidak dapat dilepaskan dari peran teknologi pendidikan. Iklim pendidikan di Indonesia yang kurang kondusif serta kemunculan kurikulum 2013 menjadi tantangan teknologi pendidikan untuk menjawab permasalahan yang ada. Dalam konteks belajar sebenarnya diprioritaskan pada pengalaman subyek belajar sendiri bukan secara penuh menggunakan model konvensional seperti yang dilakukan sampai saat ini. Pembelajaran IPS sejatinya merupakan telaah tentang manusia dalam hubungan masyarakat dengan sesamanya, sehingga membutuhkan metode atau media pembelajaran yang dapat mentransformasikan ilmu sosial dengan peran aktif dan pengalaman siswa. Dengan begitu perlu adanya terobosan yang dapat mengemas kehadiran pembelajaran menjadi bentuk pengalaman siswa, serta untuk meminimalisir kesulitan materi yang dihadirkan perlu dikemas secara ringan dan menghibur yang salah satunya dalam bentuk media pembelajaran berupa *feature* video. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan serta mengetahui dan mengukur *feature* video sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas sistem pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Adapun populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Demak. Sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas VII E yang dipilih dengan teknik *Sampling Purposive*. Metode pengumpulan data berupa dokumentasi, observasi dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan pertimbangan penilaian serta pernyataan kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Media ini juga terbukti berperan dalam peningkatan sistem pembelajaran yang telah diukur dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa, serta diuji dengan aplikasi uji-t diperoleh hasil yang baik. Hasil perhitungan pada $\alpha = 5\%$ dengan db $(N-1) = 29$ diperoleh $t_t = 2,045$ dan pada $\alpha = 1\%$ dengan db $(N-1) = 29$ diperoleh $t_t = 2,756$. Didapat t hitung (t_c) = 5,409, sehingga perbandingannya adalah $2,045 < 5,409 > 2,756$. Karena $t_t (5\%) < t_c > t_t (1\%)$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan H_0 ditolak dan disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sistem pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video.

Dari hasil penelitian ini disarankan perlunya pengembangan media *feature* video sebagai alternatif media tambahan atau pelengkap yang dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka pada mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran yang lain.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Penegasan Judul	11
BAB II LANDASAN TEORETIS	15
2.1 Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran	15
2.1.1 Media Pembelajaran	18
2.1.2 Posisi Media Pembelajaran	20
2.1.3 Komponen Sistem Pembelajaran	21
2.1.4 Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran	23
2.1.5 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.1.6 Kelebihan Media Pembelajaran	25

2.1.7	Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran	25
2.1.8	Klasifikasi Media Pembelajaran	26
2.1.9	Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran	32
2.1.10	<i>Feature Video</i>	36
2.1.11	Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kurikulum 2013 ...	42
2.1.12	Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan	44
2.2	Kerangka Berpikir	46
2.3	Hipotesis	49

BAB III METODE PENELITIAN 50

3.1	Desain Penelitian dan Pengembangan	50
3.2	Prosedur Penelitian	53
3.2.1	Pengumpulan Informasi Tentang SMP N 2 Demak	53
3.2.2	Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	53
3.2.3	Pengembangan Alat pengukur Keberhasilan	55
3.2.4	Penulisan Naskah Media Pembelajaran	56
3.2.5	Proses Produksi	57
3.2.6	Validasi Ahli	57
3.2.7	Revisi Produk	58
3.2.8	Uji Coba Produk dalam Pembelajaran	58
3.3	Populasi dan Sampel	59
3.3.1	Populasi	60
3.3.2	Sampel	60
3.4	Teknik Pengumpulan Data	60
3.4.1	Dokumentasi	60
3.4.2	Observasi	61
3.4.3	Angket	61
3.5	Teknik Analisis Data	62
3.5.1	Deskriptif Presentase	62
3.6.1	Uji T	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 67

4.1	Hasil Penelitian	67
4.1.1	Deskripsi SMP Negeri 2 Demak	67
4.1.1.1	<i>Profil SMP Negeri 2 Demak</i>	68
4.1.1.2	<i>Visi, Misi dan Nilai Inti SMP Negeri 2 Demak</i>	68
4.1.1.3	<i>Tenaga Pendidik, Tenaga Kependidikan, Siswa dan Identitas Sekolah</i>	70
4.1.1.4	<i>Keterkaitan SMP Negeri 2 Demak dengan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video</i>	70
4.1.2	Deskripsi Pembuatan Garis Besar Isi Program Media	72
4.1.2.1	<i>Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video</i>	72

4.1.2.2	<i>Perancangan (Design) Media Pembelajaran Berbasis Feature Video</i>	77
4.1.3	Deskripsi Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Feature Video</i>	80
4.1.3.1	<i>Pra Produksi</i>	80
4.1.3.2	<i>Produksi</i>	81
4.1.3.3	<i>Pasca Produksi</i>	82
4.1.4	Uji Coba Produk dalam Pembelajaran	85
4.1.4.1	<i>Pelaksanaan Pretest untuk Mengukur Sistem Pembelajaran Tanpa Menggunakan Media</i>	85
4.1.4.2	<i>Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Feature Video</i>	86
4.1.4.3	<i>Pelaksanaan Posttest untuk Mengukur Peningkatan Sistem Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran</i>	86
4.1.5	Evaluasi	87
4.1.5.1	<i>Analisis Hasil Pretest dan Posttest</i>	87
4.1.5.2	<i>Uji Hipotesis Penelitian</i>	88
4.1.5.3	<i>Penarikan Kesimpulan</i>	89
4.2	Pembahasan	89
4.2.1	Penyusunan Garis Besar Isi Program Media	89
4.2.2	Proses Produksi Media Pembelajaran Berbasis <i>feature Video</i>	90
4.2.3	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>feature Video</i>	91
4.2.4	Hasil Uji Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Feature Video</i> Menurut Ahli Media dan Ahli Materi	92
4.2.5	Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis <i>Feature Video</i> Berdasarkan Hasil <i>Posttest</i>	94
4.2.6	Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Media Pembelajaran <i>Feature Video</i> Berdasar Pengamatan	95
BAB V PENUTUP		98
5.1	Simpulan	98
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		105

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
3.1	Alat Pengukur Keberhasilan	55
3.2	Range Presentase dan Kriteria Kualitatif	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Tampilan <i>Interface Pinnacle Studio 15</i>	45
2.2	Tampilan <i>Interface Cool Edit Pro</i>	46

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan	17
2.2 Hubungan Teknologi Pendidikan dalam Media Pembelajaran ..	18
2.3 Posisi Media Pembelajaran	20
2.4 Komponen Sistem Pembelajaran	21
2.5 Fungsi Media Pembelajaran	25
2.6 Kerucut Pengalaman (<i>Cone of Experience</i>)	32
2.7 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran	35
2.8 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Feature Video</i>	49
3.1 Alur Desain Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran dan Perannya dalam Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	105
2 Instrumen Penelitian (Angket) untuk Ahli Media	108
3 Instrumen Penelitian (Angket) untuk Ahli Materi	111
4 Instrumen Penelitian (Angket) untuk Siswa	114
5 Form Hasil Penilaian Ahli Media	118
6 Form Hasil Penilaian Ahli Materi	125
7 Hasil <i>Pretest</i> Sistem Pembelajaran Tanpa Media	132
8 Hasil <i>Posttest</i> Sistem Pembelajaran Tanpa Media	133
9 Form Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	134
10 Data Perbandingan untuk Uji T	136
11 Langkah-langkah Perhitungan Uji T	137
12 Daftar Nama Siswa Kelas VII E	138
13 Nilai-nilai dalam Distribusi T	139
14 Peta Materi	140
15 Peta Kompetensi	141
16 Garis Besar Isi Program Media (GBIPM)	142
17 Jabaran Materi	146
18 Rancangan Produksi Media	150
19 Silabus Mata Pelajaran IPS	174
20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	188
21 Surat Izin Penelitian ke SMP Negeri 2 Demak	193

22	Surat Izin ke Kantor BPS Demak	194
23	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	195
24	Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing	196
25	Gambar Tampilan Media <i>Feature</i> Video	197
26	Dokumentasi	198

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam setiap aspek kehidupan yang selalu menjadi bagian utama dalam mendasari perwujudan atau ketercapaian target obyek pendidikan, termasuk pemerintah yang menjadikan pendidikan menjadi sasaran pokok untuk meningkatkan kualitas manusia yang berujung pada peningkatan kesejahteraan. Sebagaimana dalam buku pengantar ilmu pendidikan (Munib *dkk.* 2011:32), Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelekt) dan tubuh anak.

Pernyataan Crow and Crow (dalam Munib *dkk.* 2011:32), menyebut bahwa pendidikan merupakan proses tentang bermacam kegiatan yang sesuai bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meregenerasi adat, budaya serta kelembagaan sosialnya.

Pengertian pendidikan juga dijelaskan dalam UU No. 20 pasal 1 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional dengan menyebutkan sebagai berikut.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Berkaitan dengan pengertian pendidikan di atas, pada dasarnya dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari peran teknologi pendidikan. Karena dalam

proses pendidikan sangat diperlukan metode serta media pembelajaran yang sangat mendukung praktik proses pendidikan. Pendidikan juga akan terkesan lebih baik jika dirancang dan dipersiapkan secara maksimal, terutama dalam hal pengembangan desain pembelajaran (*instructional design*) yang tepat. Fakta tersebut merujuk pada produk teknologi pendidikan berupa metode, media dan desain pembelajaran yang merupakan hal penting dalam praktik pendidikan.

Jika merujuk pada definisi formal dari Association for Educational Communications and Technology (AECT) tahun 2004 diedit oleh Januszewski & Molenda 2008 (dalam Subkhan *dkk.* 2014:5) sebagai berikut, “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”. Pengertian ini memberikan pemahaman tentang bidang garapan teknologi pendidikan yang diarahkan untuk memfasilitasi praktik pendidikan berupa pembelajaran dan peningkatan kualitas kinerja dengan mengkreasi, menggunakan dan melakukan pengelolaan berupa media serta metode pembelajaran yang tepat.

Menengok pada kondisi pendidikan di Indonesia sekarang ini yang muncul dengan berbagai permasalahan dan kecenderungan mengarah pada kebebasan yang kurang terkendali karena efek dari iklim perpolitikan yang kurang kondusif, teknologi pendidikan hadir menawarkan berbagai produk untuk turut serta memecahkan permasalahan tersebut. Hal ini relevan dengan kemunculan kurikulum 2013 yang dalam implementasinya menitikberatkan pada penerapan kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter (*competency and*

character based curriculum), untuk memberi bekal peserta didik dengan sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan teknologi (Mulyasa 2013:6).

Kurikulum 2013 dengan basis yang sedemikian rupa memiliki orientasi untuk mengubah pola pendidikan dari orientasi terhadap hasil dan materi ke pendidikan sebagai proses, dengan melalui pendekatan saintifik. Oleh karena itu, pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan peserta didik agar mampu bereksplorasi untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah. Disinilah tuntutan kreatifitas guru dan aktifitas peserta didik harus dipadukan secara tepat untuk mencapai tujuan secara optimal. Kreatifitas guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya bahkan dalam menentukan berhasil atau tidaknya keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Konteks belajar menurut Kimble (dalam Hergenhahn & Olson 2009:2), disebutkan bahwa belajar sebagai perubahan yang relatif tetap (permanen) di dalam *behavioral potentiality* (potensi behavioral) yang terjadi sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat). Secara ringkas perlu dipahami bahwa belajar yang sebenarnya terjadi ketika subyek belajar yang dalam hal ini diprioritaskan kepada peserta didik mengalami sendiri sasaran belajar tersebut. Baik dengan melihat, mendengar, melakukan, merasa, mencoba, mempraktikkan, menciptakan, memodifikasi hingga mengembangkan. Hal ini selaras dengan bentuk belajar yang diharapkan dalam kurikulum 2013, yaitu peserta didik dapat belajar dengan mengalami sendiri sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Praktik pembelajaran hingga saat ini sangat kental dengan model konvensional yang dianggap praktis dan tidak memerlukan banyak media bantu dalam proses pembelajarannya. Padahal model pembelajaran ini, guru memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam pembelajaran. Sementara peserta didik hanya mendengarkan secara cermat serta mencatat pokok penting yang disampaikan oleh guru sehingga pada prosesnya sangat didominasi oleh guru. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi pasif, karena hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru sehingga sangat memungkinkan peserta didik mudah jenuh, kurang inisiatif dan bergantung pada guru. Termasuk pula dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah yang sejatinya merupakan telaah tentang manusia dalam hubungan sosial masyarakat dengan sesamanya, mulai hubungan antar anggota keluarga sampai masyarakat, baik pada lingkup lokal, nasional, regional bahkan global. Alasan ini yang seharusnya dipegang teguh oleh pelaku belajar untuk tidak hanya berpaku pada model konvensional, karena transformasi ilmu sosial harus disertai dengan peran aktif siswa juga pengalaman siswa.

Inilah yang sangat menyimpang dari pengharapan pembelajaran efektif dalam kurikulum 2013. Menurut Khanifatul (2013:15) bahwa pembelajaran yang efektif adalah “proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai peserta didik, melainkan bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan”. Seiring perkembangan waktu, inovasi pembelajaranpun juga ikut

berkembang sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Maka perlu untuk terus dimunculkan inovasi dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan pembelajaran agar esensi pembelajaran efektif dapat tercapai secara maksimal.

Berkaitan dengan hal tersebut, tentunya dibutuhkan terobosan atau alternatif untuk mengemas dan menghadirkan bentuk belajar yang diharapkan. Salah satunya adalah dengan adanya media pembelajaran. Ibrahim, *dkk* (2000:4) menegaskan pengertian media pembelajaran sebagai berikut.

“Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan mengenai materi atau bahan pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran yang dimaksud dapat berupa gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang akan dihadirkan”.

Secara konseptual, dapat kita tarik pengertian bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi untuk menyampaikan pesan demikian juga merupakan suatu sistem. Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen dalam sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak mungkin akan terjadi begitu juga dengan keberlangsungan proses pembelajaran. Maka secara ringkas media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu komponen penting dari suatu sistem pembelajaran. Tidak hanya itu, media pembelajaran dikatakan efektif apabila sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang harus juga memperhatikan kondisi dan respon peserta pembelajaran. Artinya tidak semua jenis media pembelajaran secara sembarang dapat diimplementasikan dalam sebuah pembelajaran tertentu. Selain sebagai alat bantu penyampai pesan atau secara singkat alat komunikasi dalam pembelajaran,

media pembelajaran sangat diharapkan dapat menjadi pemenuh atau penarik minat peserta pembelajaran dalam memahami secara lebih jauh konten atau materi yang perlu dikuasai dalam suatu pembelajaran tanpa membuat peserta pembelajaran merasa terkekang oleh suatu sistem konvensional yang sering digunakan dalam suatu pembelajaran selama ini.

Perkembangan media pembelajaran juga tergantung atas tempat sasaran implementasinya yang dalam hal ini adalah sekolah. Mulai dari faktor sumber daya manusia sebagai pengguna atau *user* yang nantinya akan memanfaatkan media pembelajaran ini seperti guru, peserta didik ataupun tenaga kependidikan lainnya, fasilitas yang terdapat pada sekolah sasaran, hingga lokasi sekolah tersebut. Sehingga media pembelajaran yang akan dibuat ini sudah dilakukan perkiraan dalam pengimplementasiannya.

Bentuk media yang dikembangkan untuk pembelajaran sebenarnya sudah banyak dengan berbagai jenisnya. Mulai dari media cetak, audio, visual, audio-visual hingga komputer atau internet telah banyak dikreasikan menjadi media pembelajaran yang diperuntukkan dalam pembelajaran. Namun, tidak semua jenis media pembelajaran dapat dikembangkan dan digunakan secara maksimal. Seperti informasi yang peneliti himpun dari lapangan, kebanyakan bentuk media pembelajaran yang sering digunakan adalah media berbasis *Power Point* maupun *Flash*. Hal ini dikarenakan penyesuaian kemampuan kreator yang lebih mumpuni untuk media basis tersebut. Padahal jenis penggunaan media harus disesuaikan dengan kebutuhan konten materi dan karakteristik sasaran.

Masalah di atas serta keinginan peneliti untuk berkontribusi menambah macam alternatif media pembelajaran, menjadi dasar peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *feature* video untuk pembelajaran di SMP. *Feature* adalah tulisan yang di dalamnya berisi tentang hal yang berkaitan dengan sumber berita, disajikan dengan gaya yang khas sehingga mengandung nilai berita dan nilai estetik (Isnawijayani 2013:7). Selain itu, Phyrman (2008) juga mengungkapkan bahwa *feature* adalah jenis berita yang sifatnya ringan dan menghibur. Selaras dengan kutipan sebelumnya, Oktavadi (2011) mengungkapkan pula bahwa istilah *feature* muncul dari jurnalisme cetak yang menggambarkan salah satu jenis laporan jurnalistik dengan memberikan kebebasan bagi penulisnya dalam mengemas laporan menjadi lebih kreatif sehingga tulisan terkesan ringan lebih nyaman dibaca dan tidak kaku. Sebagai karya jurnalistik, *feature* cetak kental dengan pembatasan kode etik dan prinsip nilai-nilai berita.

Berdasarkan pernyataan tersebut, muncul suatu pernyataan kembali bahwa *feature* dalam bentuk video merupakan percampuran karya dalam bentuk video yang juga menganut pembatasan kode etik jurnalistik dan prinsip nilai berita seperti halnya *feature* cetak. Dalam hematnya, *feature* yang dalam bahasa Inggris berarti ciri khas atau keistimewaan. Dalam konteks *feature* video berisi liputan yang memiliki ciri khas atau keistimewaan sendiri yang terletak pada kevariatifan penyajiannya yang menggabungkan narasi, wawancara, dialog, diskusi dan reportase.

Kesinambungan antara *feature* video sebagai media pembelajaran dengan kurikulum 2013, dirasakan peneliti dapat menjadi bentuk keselarasan yang

mutualis. Peneliti mencoba memberikan alternatif kehadiran pengalaman dalam pembelajaran sebagai bentuk belajar yang diharapkan kurikulum 2013 yaitu peserta didik belajar dengan mengalami. Dengan berbekal imajinasi, pengalaman hingga penalaran dari peserta didik, *feature* video diharapkan dapat digunakan untuk mempraktikkan esensi dari pendekatan saintifik dengan maksimal oleh peserta didik tersebut. Peneliti juga telah menghimpun informasi berkenaan dengan hal tersebut, bahwa kendala belajar dengan mengalami adalah target waktu penguasaan materi dengan pengalaman alami yang tidak bisa ditentukan atau direncanakan sebelumnya. Sehingga terpaksa target pengalaman belajar tersebut didapat dengan cara lain yang lebih mementingkan penguasaan secara instan dan tentu saja temporer dalam hal pemahamannya.

Berkaitan dengan hal tersebut diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan produksi media pembelajaran yang berbentuk *feature* video, untuk kemudian diterapkan pada sistem pembelajaran target atau sasaran untuk dilakukan penelitian. Peneliti menyasar target penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Demak pada sistem pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pemilihan pokok bahasan, peneliti menggunakan pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia yang merupakan salah satu pokok bahasan dalam semester gasal. Pengambilan keputusan pokok bahasan yang akan peneliti ambil atas kesepakatan bersama guru mata pelajaran dengan pertimbangan merupakan pokok bahasan yang tepat untuk dikemas dengan bentuk *feature* video dan konten dapat terwadahi secara benar dengan mengoptimalkan peranan di lingkungan sekitar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan *feature* video untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Demak?
- 2) Bagaimana *feature* video sebagai media pembelajaran dapat berperan dalam peningkatan sistem pembelajaran dalam mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Demak?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Menganalisis proses pengembangan *feature* video untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Demak.
- 2) Mengetahui dan mengukur *feature* video sebagai media pembelajaran yang berperan dalam peningkatan sistem pembelajaran pada mata pelajaran IPS pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, baik dalam segi manfaat teoretis maupun manfaat praktis adalah sebagai berikut.

1) **Manfaat Teoretis**

Manfaat teoretis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat berkontribusi untuk menambah khasanah wacana baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran inovatif.

2) **Manfaat Praktis**

Manfaat yang juga diharapkan dalam penelitian ini adalah manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan serta mendapatkan arena penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan terhadap problematika yang harus dihadapi di dunia nyata.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini, dapat menjadi salah satu bahan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sesuai dengan model kurikulum 2013.

c. Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan referensi bentuk media pembelajaran berupa *feature* video bagi pihak jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, dalam upaya meningkatkan

kompetensi dan kemampuan mahasiswa untuk berkreasi dan berinovasi dalam produksi media pembelajaran.

1.5 Penegasan Judul

Untuk mempertegas ruang lingkup permasalahan serta memberi arah jelas pada penelitian ini, maka istilah dalam judul penelitian diberi batasan sebagai berikut.

1) Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan : pemerintah selalu berusaha dalam pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yang dikehendaki (KBBI Offline v1.3). Dari pengertian di atas peneliti menarik pengertian bahwa pengembangan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah suatu cara atau perilaku untuk menjadikan sesuatu ke hal yang lebih baik dengan memanfaatkan media alternatif. Dalam penelitian ini, yang dimaksudkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video yang digunakan sebagai alternatif media dalam praktik pembelajaran.

2) Media Pembelajaran

Ditinjau dari arti katanya, media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ibrahim, *dkk* 2000:3). Menurut AECT (dalam Ibrahim, *dkk* 2000:4), media adalah semua bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Secara ringkas peneliti menarik pengertian bahwa media adalah perantara atau saluran dalam

proses informasi sehingga terjadi komunikasi. Media ini dapat berbentuk audio, visual maupun audio visual yang hendaknya dapat dikreasi, dilihat dan didengar. Dalam hal ini peneliti memilih media audio visual sebagai penyalur pesan kepada sasaran media yaitu peserta didik sehingga dapat memberikan rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam proses belajar.

Media pembelajaran sendiri memiliki pengertian bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Khanifatul 2013:30). Selain itu menurut Ibrahim, *dkk* (2000:4) menyebutkan sebagai berikut, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu”.

Hematnya, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur informasi dalam hal ini konten pembelajaran untuk menjalin komunikasi yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

3) *Feature* Video

Feature adalah tulisan yang di dalamnya berisi tentang hal yang berkaitan dengan sumber berita, disajikan dengan gaya yang khas sehingga mengandung nilai berita dan nilai estetik (Isnawijayani 2013:7). Pengertian lain disampaikan oleh Jullian Harris (dalam Sumadiria 2005:152) bahwa secara umum, arti kata

feature meliputi suatu daftar panjang tentang berbagai bahan tulisan, yang tidak digolongkan dalam suatu berita. Artinya, secara khusus *feature* adalah tulisan yang semata-mata berdasarkan *human interest* yang tidak terlalu terikat pada tata penulisan baku yang kaku seperti dalam penulisan berita.

Feature awalnya berkembang di dunia jurnalistik dalam media cetak. Adanya *feature* dapat dikatakan sejak adanya surat kabar. Kemudian berkembang dalam media radio dan televisi yang disebut dengan *feature* udara. Mengadopsi dari *feature* udara yang berkembang dalam media televisi, peneliti hendak mengimplementasikan bentuk *feature* tersebut ke dalam bentuk video untuk media pembelajaran. Tentunya dengan esensi dan komposisi yang relatif sama dengan *feature* yang berkembang di media televisi.

4) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Peneliti memilih mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *feature* video dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII SMP pada pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia.

5) SMP Negeri 2 Demak

Sebagai tempat dilaksanakannya penelitian adalah sebuah sekolah terkemuka di kabupaten Demak, yaitu SMP Negeri 2 Demak yang berlokasi di Jalan Sultan Fatah No. 48 Demak.

Berdasarkan penegasan istilah-istilah di atas, maka dapat dijelaskan bahwa maksud dari judul penelitian ini adalah cara yang peneliti lakukan untuk menyalurkan informasi berupa konten pembelajaran untuk menjalin komunikasi yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam

kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu dengan memanfaatkan media pembelajaran alternatif yang bersifat ringan dan menghibur serta berdasarkan *human interest* berupa *feature* video. Perlakuan ini peneliti implementasikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 2 Demak dengan pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. Adapun target yang disasar dalam penelitian ini adalah peningkatan sistem pembelajaran dengan penggunaan *feature* video sebagai media dalam proses pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

2.1 Teknologi Pendidikan dan Media Pembelajaran

Teknologi pendidikan sangat berperan penting dalam praktik pendidikan terlebih pada sistem pembelajaran, terutama dalam mengkreasi, menggunakan dan mengelola media pembelajaran sebagai salah satu bidang garapannya. Dalam penelitian ini, konsentrasi penelitiannya adalah pada pengembangan media dan besar pengaruhnya terhadap sistem pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran tersebut. Untuk itu perlu dicermati beberapa landasan yang menjadi dasar penelitian ini.

Merujuk pada definisi Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT (1994) mengenai teknologi pendidikan adalah sebagai berikut.

“Teknologi pendidikan adalah merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Teknologi pendidikan adalah teori yang berkenaan dengan cara bagaimana masalah-masalah belajar manusia diidentifikasi dan dipecahkan. Disebutkan pula bahwa teknologi pendidikan juga merupakan suatu bidang yang mencakup penerapan proses yang kompleks dan terpadu dalam menganalisis dan memecahkan masalah-masalah belajar manusia. Sementara itu, teknologi pendidikan juga merupakan profesi dalam bentuk usaha yang terorganisasikan untuk menerapkan teori, teknik intelektual dan penerapan praktis teknologi pendidikan”. (AECT, 1994 : 1)

Selain itu pada definisi formal dari *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) tahun 2004 diedit oleh Januszweski & Molenda 2008 (dalam Subkhan *dkk.* 2014:5) sebagai berikut, “*Educational*

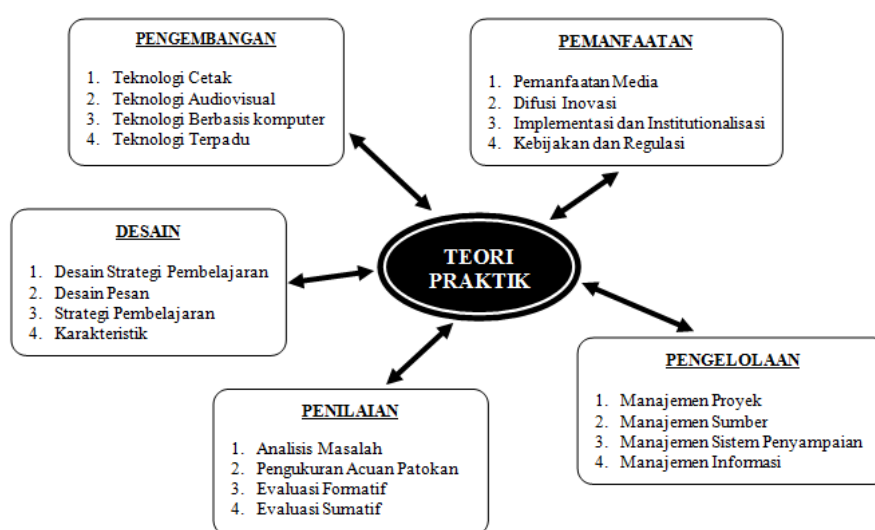
technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.

Berdasar definisi resmi dari AECT tersebut, teknologi pendidikan dipahami dari dua sisi, yaitu : (1) sebagai bidang kajian (*study*), teknologi pendidikan diarahkan untuk menghasilkan pengetahuan dalam upaya memfasilitasi pembelajaran, dan (2) Sebagai praktik (*ethical practice*), teknologi pendidikan diarahkan untuk menghasilkan produk dalam memfasilitasi pembelajaran. Dalam sisi sebagai praktik, teknologi pendidikan memiliki dua hal utama yang dikreasi, digunakan, dan dikelola, yaitu desain pembelajaran serta media dan sumber belajar.

Teknologi pendidikan sering dihubung-hubungkan dengan “teknologi dalam pendidikan” dan “teknologi instruksional”. Padahal jika dilihat secara seksama teknologi dalam pendidikan merupakan penerapan teknologi terhadap sembarang proses dalam pekerjaan lembaga yang bergerak dalam usaha pendidikan. Sedangkan teknologi instruksional merupakan bagian teknologi pendidikan yang berdasar pada konsep bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan (AECT 1994:2-3).

Perkembangan senantiasa dialami oleh definisi teknologi pendidikan. Berdasarkan AECT 1994 (dalam Purwanto 2013:9) disebutkan sebagai berikut. “Teknologi pembelajaran merupakan suatu bentuk teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian, proses dan sumber untuk keperluan belajar yang merupakan komponen besar dalam definisi tersebut”.

Sebagaimana diungkapkan oleh Barbara (1994:28) dalam Cahyadi (2014:11) mendefinisikan lima kawasan atau bidang garapan dalam teknologi pendidikan. Adapun kelima kawasan tersebut tentunya saling memberikan kontribusi terhadap kawasan teknologi pendidikan lainnya yang tampak dalam bagan berikut ini.

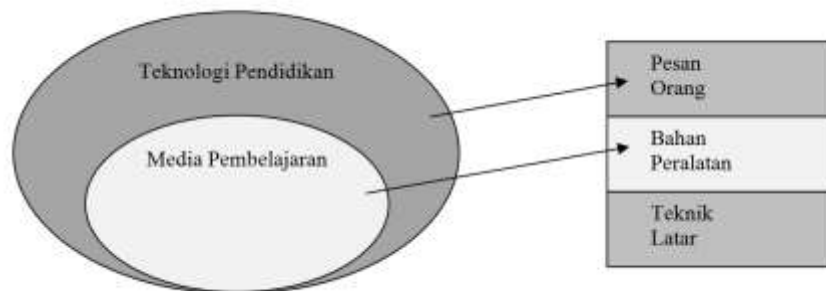


Bagan 2.1. Kawasan Teknologi Pendidikan (Barbara, 1994:28)

Mengarah pada hal yang lebih kompleks, teknologi pendidikan hadir sebagai salah satu pemeran dalam pemecah persoalan belajar manusia. Dengan kata lain, teknologi pendidikan berupaya untuk mengemas persoalan belajar bagi manusia dalam hal ini menekankan pada peserta didik menjadi lebih mudah dipahami untuk mencapai hasil yang optimal. Upaya tersebut terkemas dalam bentuk media dan sumber belajar yang merupakan komponen dalam pendidikan yang ditempuh dengan melalui tahapan proses analisis masalah, penentuan upaya pemecahan, pelaksanaan, evaluasi hingga revisi sesuai dengan kebutuhan yang

tercemin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistik dan penyebarluasan/pemanfaatan. Perlu adanya koordinasi yang kegiatannya tercemin dalam fungsi pengelolaan pendidikan yang meliputi pengelolaan organisasi dan pengelolaan personal, agar semua fungsi ini berjalan dengan baik.

Menurut Sukirman (2012) dalam Cahyadi (2014:26) menerangkan bahwa hubungan antara media dengan teknologi pendidikan tidak dapat di lepaskan. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pendidikan. Jika di gambarkan dalam sebuah skema hubungan antara media pembelajaran dengan teknologi pendidikan akan tampak sebagai berikut.



Bagan 2.2. Hubungan teknologi pendidikan dalam media pembelajaran

(Sukirman, 2012)

2.1.1 Media Pembelajaran

Ditinjau dari arti katanya, media adalah kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Ibrahim, *dkk* 2000:3). Menurut Sadiman (2009:7) dalam Cahyadi (2014:16) menyatakan bahwa, “media

adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”.

Sedangkan pembelajaran dimaknai oleh Rusman (2013:134) dalam Kurniawati (2014:20) sebagai suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik secara langsung maupun secara tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sementara menurut Khanifatul (2013:15) memaknai pembelajaran yang efektif sebagai proses belajar mengajar yang tidak hanya beracuan pada hasil yang dicapai siswa, namun juga mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku yang diaplikasikan dalam kehidupan.

Berdasar pendapat para tokoh di atas, peneliti meringkas bahwa pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang terdapat aktivitas belajar di dalamnya dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik sebagai kepentingan pembelajar. Adanya suatu pembelajaran diwujudkan dengan melakukan proses pembelajaran. Wina Sanjaya (2006:13) dalam Kurniawati (2014:21) menegaskan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Ini karena pembelajaran adalah kegiatan untuk membelajarkan siswa sehingga rangkaian kegiatan dalam pembelajaran perlu diterapkan secara sistematis dengan adanya kesinambungan antar komponen.

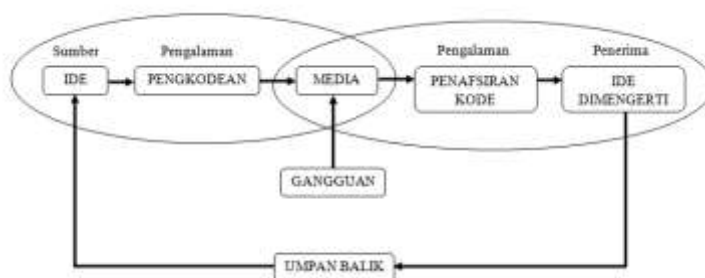
Dari pengertian media dan pembelajaran di atas jika dihubungkan maka menurut Khanifatul (2013:30) bahwa, “media pembelajaran sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran sehingga

dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Secara ringkas peneliti berpendapat mengenai hal tersebut bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penyalur informasi dalam hal ini konten pembelajaran untuk menjalin komunikasi yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.1.2 Posisi Media Pembelajaran

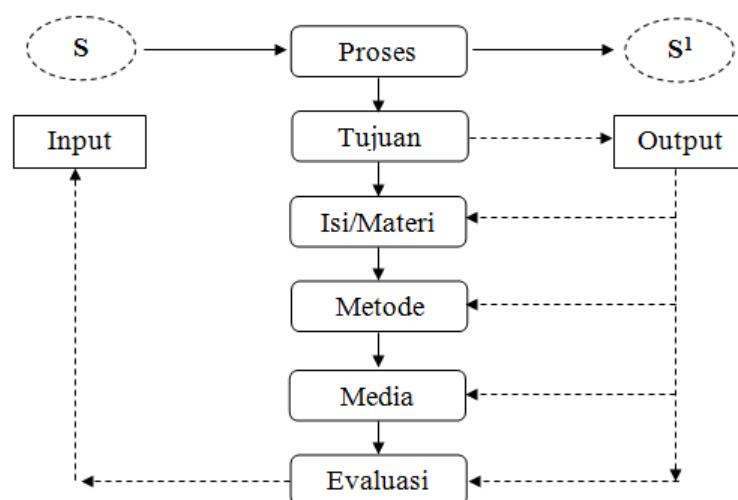
Selayaknya pembelajaran secara umum, diyakini merupakan suatu sistem yang di dalamnya terkandung berbagai komponen yang saling terkait satu sama lain dan berpengaruh memberikan rangsang terhadap sasaran pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Merunut pernyataan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan juga merupakan suatu sistem, maka dapat disepakati bahwa posisi media pembelajaran merupakan komponen dari sistem pembelajaran. Dapat dibayangkan, tanpa media maka komunikasi tidak mungkin dapat terjadi, demikian pula proses pembelajaran juga tidak akan dapat berlangsung tanpa adanya media pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi dapat diperjelas dengan bagan berikut.



Bagan 2.3. Posisi Media Pembelajaran (Ibrahim, dkk 2000:5)

2.1.3 Komponen Sistem Pembelajaran

Komponen sistem pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2006:59) dalam Kurniawati (2014:21) bahwa komponen-komponen dalam proses pembelajaran saling memiliki keterkaitan yang erat dimana antar komponen dapat mempengaruhi komponen lainnya yang tergambar dalam bagan berikut.



Bagan 2.4. Komponen Sistem Pembelajaran (Wina Sanjaya, 2006:59)

Adapun penjabaran dari setiap komponen sistem pembelajaran dalam bagan di atas adalah sebagai berikut.

1) Tujuan

Bagian terpenting dalam sistem pembelajaran adalah tujuan, yang menjadi landasan pokok untuk menetapkan kompetensi yang diharapkan baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Tujuan pembelajaran merupakan target capaian kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran.

2) Isi/Materi

Materi pelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran. Dalam materi terdapat isi dari pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan yang diharapkan. Adapun materi pelajaran biasanya berpedoman pada buku teks hingga sering proses pembelajaran hanya berupa penyampaian materi yang ada dalam buku. Namun, buku teks bukan merupakan satu-satunya pedoman materi pelajaran. Berbagai sumber belajar lain dapat berasal dari media pembelajaran ataupun media lain, seperti: majalah, internet, komputer, program edukasi, dan lain-lain dapat pula dijadikan sebagai bahan untuk materi pelajaran.

3) Metode

Metode sering disamakan dengan strategi, merupakan langkah-langkah yang dipahami oleh pengajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar dapat berjalan secara optimal. Keberhasilan pencapaian tujuan juga sangat ditentukan oleh metode atau strategi pembelajaran. Jadi, seorang guru harus senantiasa mengerti secara baik peran dan fungsi metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

4) Media

Media sebagai alat dan sumber belajar juga memiliki peran penting seperti komponen lainnya. Dengan media, guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai untuk mendukung pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berupa media cetak, media audio, media audio-visual, komputerisasi, dan media terpadu. Penggunaan media dalam pembelajaran

disesuaikan dengan tujuan, karakteristik, dan sarana-prasarana yang mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

5) Evaluasi

Pengukuran tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran dan sebagai umpan balik guru atas kinerjanya serta mengetahui kekurangan pemanfaatan berbagai komponen dalam pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan dengan mengadakan evaluasi. Perlakuannya dapat secara tes maupun nontes. Penentuan penggunaan jenis evaluasi disesuaikan dengan kebutuhan, karakteristik, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2.1.4 Faktor yang Berpengaruh Terhadap Sistem Pembelajaran

Wina Sanjaya (2006:52) dalam Kurniawati (2014:25) menegaskan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kegiatan proses sistem pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1) Faktor Guru

Peran guru tidak hanya sebagai panutan bagi siswa yang diajarnya, namun juga sebagai pengelola pembelajaran (*manajer of learning*). Oleh karena itu, seorang guru tentu akan memiliki strategi atau taktik tertentu dalam memberikan pembelajaran. Pengalaman dan kemampuan guru dalam mengajar inilah yang dapat mempengaruhi kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

2) Faktor Siswa

Siswa merupakan organisme unik yang selalu berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Sebagai individu yang unik, siswa memiliki karakteristik yang berbeda antar individu. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses

belajar dilihat dari aspek siswa, meliputi aspek latar belakang siswa dan faktor sifat yang dimiliki siswa.

3) Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana di suatu lembaga atau instansi akan mempengaruhi proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang memadai, tentu pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih optimal.

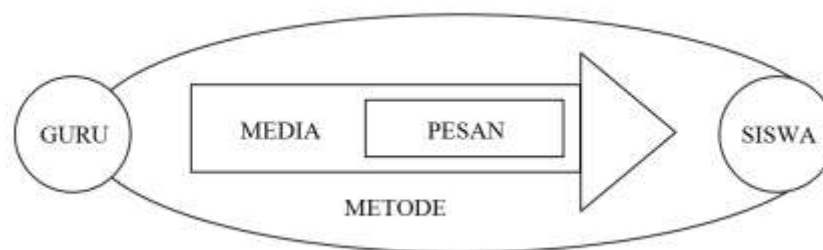
4) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu :

(1) Faktor organisasi kelas, meliputi jumlah siswa dalam satu kelas. Organisasi kelas yang terlalu besar akan memungkinkan kurang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran; (2) Faktor iklim sosial-psikologis, dapat dilihat melalui hubungan antara orang yang terlibat dalam lingkungan sekolah.

2.1.5 Fungsi Media Pembelajaran

Jika dilihat dari proses pembelajaran yang menempatkan media pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media adalah pembawa informasi dari sumber ke penerima. Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dapat diperjelas dengan bagan sebagai berikut.



Bagan 2.5. Fungsi Media Pembelajaran (Ibrahim, *dkk* 2000:6)

2.1.6 Kelebihan Media Pembelajaran

Tiga kelebihan kemampuan media menurut S. Gerlach dan P. Ely (dalam Ibrahim, *dkk* 2000:6-7) yaitu : 1) Kemampuan *fiksatif*, artinya memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini suatu obyek atau kejadian dapat diabadikan misal dalam bentuk gambar, berkas foto, atau video yang kemudian dapat disimpan dan dapat digunakan kembali untuk diamati pada saat yang diperlukan seperti kejadian sebenarnya; 2) Kemampuan *manipulatif*, artinya media memiliki kemampuan untuk dapat menampilkan obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya perubahan ukuran, kecepatan, warna, ataupun penyajian secara berulang; 3) Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya siaran TV atau Radio.

2.1.7 Hambatan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran

Menurut Ibrahim, *dkk* (2000:7) dalam proses pembelajaran terkadang ada suatu kendala atau hambatan komunikasi, yaitu : 1) *Verbalisme*, artinya peserta

didik dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena kecenderungan dominasi penjelasan secara lisan dan peserta didik hanya menjadi peniru; 2) Salah tafsir, artinya terjadi percabangan makna terhadap istilah atau kata yang sama pada peserta didik. Penjelasan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain misalnya gambar, bagan, model dan sebagainya dapat menjadi penyebabnya; 3) Perhatian tidak terpusat, dapat terjadi karena ketidaksiapan fisik peserta didik (misal : sakit, ada hal lain yang dipikirkan/melamun), ada hal lain yang lebih menarik perhatian peserta didik dari pada pelajaran, metode dan media pengajaran yang cenderung membosankan, kurang adanya pengawasan dan bimbingan pengajar terhadap peserta didik; 4) Hal yang diamati atau dilihat dan dialami peserta didik mengalami keterpenggalan pemahaman sehingga tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep. Hingga menyebabkan pula tidak terjadinya pembentukan tanggapan atau pemahaman yang utuh dan berarti, kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis.

Berdasarkan kelebihan media serta terjadinya hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya media dapat berperan dalam menghindari hambatan dalam proses pembelajaran.

2.1.8 Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini sangat berdampak pada perkembangan sumber dan media pembelajaran yang sangat beragam. Semula kita hanya dapat menjumpai jenis media pembelajaran sederhana seperti model, bagan, gambar, dan sebagainya, namun sekarang

beragam jenis lainnya dapat kita jumpai seperti foto, radio, film, slide, video dan komputer. Hal ini menjadi patut dipikirkan pengklasifikasiannya seiring dengan bertambahnya jenis media tersebut sesuai dengan tujuan pemakaian dan karakteristik media. Klasifikasi media pembelajaran menurut beberapa tokoh dalam Ibrahim, *dkk* (2000:25-26) adalah sebagai berikut.

1) Klasifikasi menurut Wilbur Schramm

Pengelompokkan media menurut Schramm dilihat dari segi kompleksitas dan besarnya biaya, serta membedakan antara media rumit dan mahal (*big media*) dan media sederhana (*little media*). Pengelompokkan media lainnya juga dipandang menurut kemampuan daya liputnya, yaitu : (1) liputan luas dan serentak seperti radio, TV dan faksimili, (2) liputan terbatas pada tempat/ ruangan seperti film, video, slide, poster, audio, tape, dan sebagainya, (3) media untuk belajar individual (mandiri) seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

2) Klasifikasi menurut Gagne

Dalam pengklasifikasiannya Gagne tidak menyebut jenis dari masing-masing medianya, pengelompokkan medianya terdiri atas 7 kelompok yaitu : (1) benda untuk di demonstrasikan, (2) komunikasi lisan, (3) media cetak, (4) gambar diam, (5) gambar gerak, (6) film bersuara, (7) mesin belajar.

Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut kemudian dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan yaitu : 1) pelontar stimulus belajar, 2) penarik minat belajar, 3) contoh perilaku

belajar, 4) memberi kondisi eksternal, 5) menuntun cara berpikir, 6) memasukkan alih ilmu, 7) menilai prestasi, dan 8) memberi umpan balik.

3) Klasifikasi menurut Allen

Pengklasifikasian media menurut Allen dapat dikelompokkan menjadi 9 kelompok yaitu : (1) visual diam, (2) film, (3) televisi, (4) obyek tiga dimensi, (5) rekaman, (6) pelajaran terprogram, (7) demonstrasi, (8) buku teks cetak, dan (9) sajian lisan. Pengkaitan jenis media pembelajaran dengan tujuan yang akan dicapai menjadi dasar melihat *plus minus* dari keberadaan dua hal tersebut.

Dijelaskan bahwa media tertentu akan memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. 6 tujuan belajar yang dikemukakan oleh Allen yaitu : 1) info faktual, 2) pengenalan visual, 3) prinsip dan konsep, 4) prosedur, 5) keterampilan, dan 6) sikap.

4) Klasifikasi menurut Gerlach dan Ely

Gerlach dan Ely mengklasifikasikan media menjadi 8 kelompok berdasarkan ciri-ciri fisiknya yaitu : (1) benda sebenarnya (termasuk orang, kejadian, dan benda tertentu), (2) presentasi verbal (mencakup media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi OHP, catatan di papan tulis, papan tempel dan majalah dinding), (3) presentasi grafis (mencakup chart, grafik, peta, diagram, lukisan, gambar), (4) gambar diam (potret), (5) gambar gerak (film dan video), (6) rekaman suara, (7) pengajaran terprogram, dan (8) simulasi (peniruan situasi).

5) Klasifikasi menurut Ibrahim

Dalam bahan sajian media pembelajaran, Ibrahim mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 5 kelompok berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya, yaitu : (1) media tanpa proyeksi dua dimensi (gambar, bagan, poster, grafik, peta datar, dan sebagainya), (2) media tanpa proyeksi tiga dimensi (benda sebenarnya, model, boneka, dan sebagainya), (3) media audio (radio dan audio tape recorder, audio disk), (4) media proyeksi (OHP, film, film strip, slide, opaque), (5) televisi, video, komputer.

6) Klasifikasi dan perencanaan pembelajaran

Berdasar pada pemahaman berbagai klasifikasi media pembelajaran akan mempermudah pembelajar memilih media yang tepat pada perencanaan pembelajaran dalam mencapai tujuan tertentu. Keefektifan serta efisiensi proses pembelajaran dapat ditunjang dengan pemilihan media yang tepat sesuai tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, sangat menunjang.

Pernyataan lain mengenai klasifikasi media diungkapkan oleh Ardiani (2009) dalam Cahyadi (2014:20) bahwa media diklasifikasikan menjadi media audio, media visual dan media audio-visual. Penjelasan secara detil mengenai pengklasifikasian media tersebut adalah sebagai berikut.

1) Media audio

Media audio dibagi menjadi 2 jenis, yaitu : (1) Radio, merupakan media elektronik untuk mendengarkan kabar berita aktual, serta kejadian atau peristiwa penting dan *terupdate*, serta informasi lain yang dihadirkan lewat radio. Selain itu radio juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif

dengan pengelolaan yang tepat; (2) Kaset-audio, perkembangan kaset audio yang dahulu berbentuk kaset pita kini juga dapat ditemukan dalam kepingan CD yang sering digunakan untuk media pembelajaran di sekolah. Media ini memiliki kelebihan dalam segi ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah, serta dapat digunakan berulang sesuai dengan kebutuhan.

2) Media visual

Media visual dibagi menjadi 2 bagian, yaitu : *pertama*, media yang tidak diproyeksikan, terdiri atas; (1) Media realita adalah benda nyata. Kelebihan media ini adalah dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Misalnya untuk mempelajari tentang makhluk hidup. Dalam konteks pembelajaran di kelas, benda tidak harus dihadirkan di ruang kelas, namun peserta didik dapat melihat langsung ke obyek, (2) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Ketidakmungkinan kehadiran obyek realita dapat digantikan dengan penggunaan model. Misal untuk mempelajari pencernaan, pernafasan, peredaran darah, sistem ekskresi, (3) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Upaya menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan sesuatu dapat secara efektif dilakukan dengan menggunakan media grafis. Jenis dari media grafis misalnya gambar/ foto, sketsa diagram/ skema, (4) Gambar/ chart, media penyaji materi dalam bentuk yang menarik dan mampu menampung ringkasan butir-butir penting dari materi sehingga mudah dicerna oleh peserta didik, (5) Grafis, gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang

menggambarkan data kuantitatif; *Kedua*, media Proyeksi, yang terdiri atas, (1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP), (2) Film bingkai/slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

3) Media audio-visual

Media audio-visual dibagi menjadi 2 bagian, yaitu : (1) Media video, banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasanya dikenal dengan bentuk kemas CD pembelajaran; (2) Media Komputer, dianggap media paling lengkap dibanding dengan media lain mulai dari fasilitas secara *offline* maupun *online* yang dikenal dengan sebutan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas.

Edgar Dale dalam Ibrahim, *dkk* (2000:18-19) membuat klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari jenjang yang paling kongkrit hingga yang paling abstrak yang disajikan dengan simbol. Jenjang kongkrit-abstrak ini ditunjukkan

dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*) sebagai berikut.



Bagan 2.6. Kerucut Pengalaman (*cone of experience*) Edgar Dale dikutip dari Ibrahim, *dkk* (2000:19)

Dari kesemua pengertian yang diberikan oleh beberapa tokoh di atas, peneliti menarik pernyataan bahwa hematnya pengklasifikasian media pembelajaran yang diungkapkan oleh para tokoh tersebut secara garis besar memiliki pengelompokan yaitu kelompok media audio, media visual dan media audio-visual.

2.1.9 Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian mengembangkan media pembelajaran berupa *feature* video, yang masuk dalam pengklasifikasian media audio-visual. Maka langkah pengembangan media pembelajaran sengaja peneliti arahkan pada konsentrasi tersebut. Secara garis besar langkah pengembangan media terbagi dalam tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Tahap pra produksi mencakup kegiatan dari munculnya ide atau gagasan untuk hingga penyusunan naskah sampai siap untuk diproduksi. Sedangkan tahap produksi adalah proses transformasi naskah ke bentuk audio-visual dalam hal ini *feature* video, berdasarkan kaidah teknik produksi. Dalam tahap selanjutnya yaitu pasca produksi adalah tahap dimana merupakan kegiatan akhir pelaksanaan produksi mencakup kegiatan penyuntingan, validasi, uji coba dan revisi sesuai kebutuhan. Berikut langkah-langkah menurut Ibrahim, *dkk* (2000:122-125) dalam tiap tahapan pengembangan media pembelajaran.

1) Tahap Pra Poduksi

Tahap pra produksi bentuk kegiatan pengembangan media pembelajarannya yaitu : (1) Merumuskan ide, penemuan masalah merupakan alasan pemunculan ide atau gagasan untuk pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, permasalahan pembelajaran merupakan dampak dari adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap pebelajar yang diharapkan, dengan kemampuan, keterampilan dan sikap terhadap peserta didik yang dimiliki sekarang; (2) Menentukan karakteristik peserta didik. Kemampuan prasyarat yang dimiliki peserta didik terkait dengan bahan pembelajaran yang akan dipelajari perlu dianalisis dan ditentukan porsinya agar media yang akan dibuat benar-benar sesuai dengan kemampuan peserta didik. Penelitian ini dapat dilakukan dengan tes atau pra duga dari pengajar berdasarkan pengalamannya selama bergaul dengan peserta didik; (3) Merumuskan tujuan pembelajaran. Berdasarkan ide serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik, kemudian dirumuskan tujuan pembelajaran secara jelas yang terdiri atas rumusan tujuan umum dan tujuan

khusus, sehingga tujuan pembelajaran akan mempermudah penentuan media pembelajaran yang akan dibuat; (4) Menentukan kerangka isi bahan pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan; (5) Menuliskan treatment, merupakan uraian berbentuk *essay* yang secara garis besar menggambarkan urutan atau alur penyajian visual program media yang akan diproduksi. Penulisan menggunakan bahasa visual, artinya isi pesan dalam treatment yang akan disajikan diwujudkan dalam bentuk visual yang akan ditayangkan (diamati oleh peserta didik); (6) Menulis naskah sesuai dengan treatment yang telah ditentukan, kemudian menuliskan secara rinci visualisasi isi pesan, dilengkapi dengan menuliskan suara yang akan mengiringi.

Naskah adalah jembatan yang menghubungkan antara ide (isi pesan) agar menjadi tayangkan audio-visual, atau penghubung antara pemilih ide (penulis naskah) dengan produser (pengubah naskah menjadi tayangan audio-visual). Oleh karena itu, dalam teknik penulisan naskah ini disesuaikan dengan jenis medianya. Untuk media video terkait dengan teknik shooting atau rekaman kamera video.

2) Tahap Produksi

Garis besar dalam langkah-langkah tahap pra produksi untuk pengembangan media pembelajaran yaitu : (1) Mengkaji naskah secara cermat, dengan memikirkan dan memperhitungkan faktor-faktor kemungkinan terlaksananya pengambilan gambar dengan lancar; (2) Menentukan tenaga pelaksana produksi dan pembagian tugas yang jelas; (3) Menyiapkan bahan dan peralatan produksi yang diperlukan; (4) Mencari dan menentukan lokasi dan obyek pengambilan gambar sesuai dengan isi naskah; (5) Membuat jadwal kegiatan produksi

dilengkapi dengan ketentuan penanggungjawab serta bahan dan peralatan yang diperlukan; (6) Mengadakan persiapan produksi (pengambilan gambar), dengan latihan dan gladi bersih guna memperlancar dan efisiensi (hemat) produksi; (7) Melaksanakan kegiatan pengambilan gambar sesuai jenis media *feature* video yang akan diproduksi, dalam hal ini mengadakan shooting atau rekaman video.

3) Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini merupakan tahap kerja yang terakhir dari bahan yang telah diproduksi. Penyelesaian pekerjaan disesuaikan dengan produksi media *feature* video, cakupan kegiatannya yaitu : (1) Melakukan penyuntingan; (2) Pengisian grafik, ruang berbentuk tulisan (*caption*), bagan, animasi, dan sebagainya; (3) Pengisian narasi, musik, dan *sound effect*; (4) Mengevaluasi program dan hasil produksi; (5) Membuat petunjuk pemanfaatan; (6) Mengadakan validasi, uji coba dan revisi sesuai kebutuhan.

Secara ringkas, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran di atas dapat digambarkan dalam bagan berikut ini.



Bagan 2.7. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran

2.1.10 *Feature Video*

Perkembangan *feature* berawal dari dunia jurnalistik, terlebih media cetak yang diyakini ditemukan terlebih dahulu dari media yang lain. Seiring berjalannya waktu ketika disusul oleh media radio sebagai salah satu temuan media elektronik yang digunakan sebagai penyampai pesan, seakan-akan media cetak merasa terdesak. Namun keberadaan media-media tersebut tidak bisa dipersamakan karena memiliki karakteristik dan pengaruh kepada audiens masing-masing, terutama tentang kecepatan pemberitaan atau penyampaian informasi. Oleh karena itu kedua media ini harus dapat saling mengisi dan berdampingan. Namun tetap saja media cetak mengalami persaingan yang cukup berat, dengan demikian media cetak harus mencari jalan keluar untuk mengatasi kecepatan pemberitaan media elektronik. Disinilah diperlukan jenis tulisan *feature* yang dapat dikatakan ada sejak munculnya surat kabar. Pada perkembangan selanjutnya dalam media radio dan televisipun telah ada *feature* yang sering disebut dengan *feature* udara.

Feature diterjemahkan dengan karangan khas. Selain itu, *feature* juga berarti bagian, mutu, atau sifat paling menonjol dan luar biasa dari sesuatu. Arti lainnya adalah suatu tulisan khusus berupa artikel dan lain-lain dalam surat kabar atau majalah yang biasanya disajikan secara menonjol. Bertolak dari berbagai pendapat, Isnawijayani (2013:7) menarik kesimpulan bahwa *feature* adalah tulisan yang membicarakan tentang sesuatu yang ada kaitannya dengan sumber berita, yang disajikan dengan gaya yang khas, sehingga mengandung nilai berita dan nilai estetik.

Feature juga merupakan kelompok atau rumpun *news* (berita). Secara teoretis, *feature* termasuk dalam *soft news* (berita ringan, berita lunak). Perlu dipahami pula bahwa *soft news* (berita ringan, berita lunak) bukan merupakan cerminan dari konten atau materinya, melainkan pada segi atau teknik penyajiannya. Pada karya *feature*, seberat apapun materi yang diangkat, audiens akan menikmatinya dengan ringan. Sebagai pedoman dasar, karena *feature* merupakan bagian dari *news*, maka apapun pesan, uraian, atau cerita yang disajikan haruslah merupakan fakta obyektif bukan berupa fiktif. *Feature* pada umumnya tidak terikat waktu, lebih mendalam dalam menyajikan fakta, serta menekankan pada unsur daya pikat manusia (*human interest*).

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi, model, metode hingga media pembelajaran seperti sekarang ini, menuntut manusia untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan atau memodifikasi hal yang sudah ada untuk dapat disesuaikan dan diterapkan dengan kondisi yang diharapkan. Begitu juga dengan media pembelajaran berbasis *feature* video yang notabene sudah berkembang dalam media cetak maupun elektronik, kini peneliti ingin mengkreasikan menjadi sebuah media pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan arah model pembelajaran yang diharapkan pada kurikulum sekarang ini. *Feature* video yang dimaksud untuk diterapkan dalam media pembelajaran ini merupakan bentuk yang disajikan secara kolaboratif yang terdiri atas narasi, wawancara, dialog, diskusi hingga reportase. Menjadi alternatif sebagai penghadir pengalaman langsung tanpa harus terjun secara langsung di lapangan disesuaikan dengan dasar kurikulum 2013 yang menyatakan bahwa belajar adalah ketika

peserta didik mengalami, menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *feature* video ini.

Menurut Zubaidah (1997) dalam Joko Purwanto (2011), diterangkan bahwa pengajar dapat melakukan penyesuaian dan meningkatkan daya kreativitas dalam proses penyampaian konten pembelajaran menjadi lebih berkesan dan mudah dipahami sesuai dengan citarasa dan karakteristik siswa. *Feature* video pada hakikatnya serupa dengan video pembelajaran lain yang bersifat interaktif tutorial untuk membimbing siswa dalam memahami sebuah materi melalui visualisasi. Siswa diharapkan dapat ikut masuk ke dalam alur video berimajinasi membentuk pengalaman belajar dan secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang ada dalam video tersebut. Adapun karakteristik media pembelajaran berbasis *feature* video ini, yaitu : 1) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu; 2) Dapat diulang untuk menambah kejelasan; 3) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; 4) Mengembangkan pikiran, imajinasi dan pendapat siswa; 5) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis; 6) Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang; 7) Sangat baik menjelaskan suatu proses dan ketrampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa; 8) Semua siswa dapat belajar baik yang pandai ataupun yang kurang pandai; 9) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar; 10) Penampilan dapat segera dilihat kembali untuk dievaluasi.

Selain itu terdapat pula komponen serta kelebihan (Joko Purwanto, 2011) yang dimiliki media pembelajaran berbasis *feature* video ini, sehingga sesuai

digunakan dalam proses pembelajaran tertentu. Adapun komponen serta kelebihan tersebut adalah sebagai berikut.

1) Unsur multimedia

Menurut Romiszowski (1998), bahwa video/film adalah salah satu media pembelajaran yang cukup berkesan karena di dalamnya terdapat penggabungan secara baik unsur multimedia seperti audio, visual, gerak, warna dan kesan tiga dimensi. Muhammad Hasan (2000) mengakui kelebihan video/film yang secara langsung dapat menarik minat dan perhatian siswa melalui penggunaan unsur-unsur gerak, bunyi, warna, dan cahaya yang tertata secara baik menjadi video/film dan seterusnya dapat mendorong pembelajaran siswa. Menurut Norton dan Wiburg (2003) bahwa unsur-unsur dramatik dan kegiatan yang terdapat dalam video/film dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kesan pada proses pengajaran dan pembelajaran.

2) Manipulasi perspektif ruang, masa dan ukuran

Penggunaan video dapat memanipulasi ruang, masa dan ukuran guna mendukung pembelajaran. Suatu fenomena alamiah dapat dijelaskan dengan perspektif yang berbeda secara *mikrocosis* atau *makrocosis*. Misalnya mengenai proses metamorfosis pada seekor kupu-kupu secara *close-up*, atau secara makrocosis seperti gerak kapal laut yang semakin menjauh dan menghilang.

Yusuf (1997) dalam Joko Purwanto (2011) menyatakan bahwa video/film mempunyai kelebihan untuk memanipulasi masa. Misalnya dengan melakukan perubahan kepada masa dengan menggunakan teknik-teknik seperti gerak

perlahan, gerak cepat, bingkai demi bingkai, penyerapan dan ulang tayang. Video turut memampatkan, mempercepat atau meregangkan masa dengan teknik-teknik seperti penyerapan, pemfokusan atau digelapkan dan sebagainya. Dalam kejadian kehidupan sehari-hari banyak hal yang memerlukan masa yang agak lama seperti proses pembangunan jembatan ataupun proses percambahan biji hingga jadi pohon. Melalui video/film, perkembangan tersebut dapat ditunjukkan kepada para siswa sehingga dapat dipelajari dalam waktu yang singkat.

3) Penyampaian Pesan Pengajaran

Sebagai salah satu media komunikasi video/film dapat juga digunakan dalam pembelajaran sebagai suatu cara penyampaian bahan atau materi pelajaran.

Naim (1995) dalam Joko Purwanto (2011) berpendapat bahwa,

“Sebagai satu media komunikasi, video/film dapat menyampaikan secara terperinci dan konkrit pesan-pesan pendidikan seperti pembelajaran isi kandungan kurikulum serta pembentukan sikap dan tingkah laku siswa. Disamping itu, video/film dapat digunakan untuk menonjolkan realitas kehidupan, dan membangkitkan emosi dan perasaan”.

Menurut Amla et all. (2000) dalam Joko Purwanto (2011), dituturkan bahwa video dilihat sebagai satu media yang dinamis untuk merangsang umpan balik dari luar maupun dalam yang terkadang bisa mempengaruhi psikologi seseorang. Selain itu video dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pendidikan terutama yang berkaitan dengan moral pemimpin dan sikap pemimpin.

4) Memudahkan Pembelajaran dan Pencapaian Objektif Pengajaran

Video/film dapat digunakan untuk membantu guru dalam menerangkan suatu konsep yang abstrak atau sukar untuk dijelaskan hanya dengan kata-kata. Penghadiran masalah sebenarnya ke tempat tertentu dengan perkara yang telah berlalu atau yang sedang terjadi tanpa batasan waktu, jarak dan tempat dapat

ditemukan dalam penggunaan video. Selain itu, video juga diyakini dapat meningkatkan pemahaman siswa, menghindari salah atau percabangan penafsiran hingga memudahkan pembelajaran.

Menurut Naim (1990) dalam Joko Purwanto (2011), dapat dijelaskan bahwa video dapat menempati keperluan mendekatkan yang jauh, menjauhkan yang dekat, memperlihatkan yang tidak terlihat, mengecilkan yang besar, membesarkan yang kecil, memperlihatkan yang telah berlalu dan memvisualkan hal-hal futuristik. Selain itu, video juga dapat dimanfaatkan untuk mencapai pembelajaran yang objektif. Misalnya, kehadiran keadaan Negara asing ke dalam kelas, menunjukkan pertumbuhan biji, ataupun yang lainnya. Video yang direka bentuk dan digunakan secara sistematis juga dapat merangsang daya imajinasi dan penglihatan siswa.

Fatawi (2000) dalam Joko Purwanto (2011) juga menyatakan bahwa “berbagai video/film dan tayangan televisi seperti drama, dokumentasi, iklan hiburan, majalah dan sebagainya dapat digunakan untuk mencapai objektif pengajaran tertentu”. Misalnya bentuk drama yang dapat digunakan untuk perubahan sikap, pandangan dan emosi. Bentuk iklan dapat dieksploitasikan untuk menanam nilai-nilai murni dan sebagainya. Bentuk dokumentari atau rencana dapat digunakan untuk pemahaman dunia dan budaya suatu masyarakat. Penggunaan video film tertentu dapat diulang tayang dan dilihat berkali-kali untuk membantu meningkatkan daya ingat dan kemahiran.

Video/film tertentu dapat merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan siswa terhadap apa yang dipaparkan, baik secara psikomotorik

atau afektif. Rangsangan ini dapat menjadi pendukung terhadap kesan pembelajaran ke arah objektif yang diharapkan. Penyertaan aktif siswa dalam perkara yang dipelajari merupakan hal penting dalam pengajaran dan pembelajaran (Abdul Malik, 1995) dalam Joko Purwanto (2011).

5) Meningkatkan berbagai kemahiran dan pengalaman belajar

Video juga dapat berperan dalam meningkatkan berbagai kemahiran dan pengalaman belajar. Penggunaan video dapat meningkatkan kemampuan literasi visual siswa, dimana mereka dapat menginterpretasi simbol-simbol visual secara tepat dan berinteraksi hingga memberi respon yang selaras dengan perolehan pesan-pesan. Balakhrisman (1994) dalam Joko Purwanto (2011) mengatakan bahwa “dari berbagai jenis sumber bahan pelajaran, umumnya video film mempunyai kesan yang lebih tinggi untuk pembelajaran yang berkaitan dengan fakta”. Abdul Malik (1995) dalam Joko Purwanto (2011) juga berpendapat bahwa melalui penggunaan video siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman serta kemenarikan minat dan menjadikan pembelajaran menyenangkan. Sehingga video diyakini bisa juga dikukuhkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan.

2.1.11 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 sengaja dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya melalui pembelajaran sejumlah mata pelajaran yang dirangkai sebagai suatu kesatuan yang saling mendukung pencapaian kompetensi tersebut. Pada jenjang SMP/MTs pembelajaran sudah mulai dipisah-pisah menjadi mata pelajaran.

Sebagai transisi menuju ke pendidikan menengah, pemisahan ini masih belum dilakukan sepenuhnya. Bidang-bidang ilmu Geografi, Sejarah, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi masih disajikan sebagai suatu kesatuan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajarannya ditujukan untuk memberikan wawasan yang utuh bagi siswa SMP/MTs tentang konsep konektivitas ruang dan waktu beserta aktivitas-aktivitas sosial di dalamnya.

Mata pelajaran IPS pada kurikulum 2013, materi disusun dengan pemikiran sesuai yang sudah diterangkan di atas. Misalnya saja dalam bidang ilmu Geografi dipakai sebagai landasan (*platform*) pembahasan bidang ilmu yang lain. Melalui gambaran umum tentang wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dikenalkan keberagaman potensi masing-masing daerah. Keberagaman potensi tersebut menciptakan dinamika pasokan-kebutuhan dalam dimensi ruang dan waktu yang memicu tentang pentingnya pembentukan ikatan konektivitas multi dimensi tersebut, sehingga akan menghasilkan kesatuan kokoh dalam keberagaman yang ada. Pembahasan materinya dibagi berdasarkan beragam modal pembangunan yang dimiliki oleh negara dan bangsa, yaitu modal sumberdaya manusia, modal lokasi, modal sumberdaya alam, dan modal sumberdaya budaya (termasuk di dalamnya kearifan lokal). Pemahaman terhadap modal-modal pembangunan ini akan memperkuat rasa percaya diri, kecintaan dan kebanggaan siswa atas keunggulan NKRI, sehingga tumbuh kesadaran untuk mengelola, memanfaatkan dan melestarikan modal-modal tersebut secara bertanggung jawab demi kemakmuran dan kemajuan bersama.

Sesuai dengan konsep Kurikulum 2013, pada pembelajaran terpadu IPS yang secara utuh dapat dipergunakan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam ketiga ranah tersebut. Tiap pengetahuan yang diajarkan, pembelajarannya harus dilanjutkan sampai membuat siswa terampil dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasainya secara konkrit dan abstrak.

Penjabaran usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan juga diberikan dalam pedoman pembelajaran pada kurikulum 2013. Sesuai dengan pendekatan yang dipergunakan dalam Kurikulum 2013, siswa diberanikan untuk mencari dari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan dalam pedoman pembelajaran. Guru dapat memperkaya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

2.1.12 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan

Tahap produksi pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video ini menggunakan perangkat lunak pendukung sebagai berikut.

- 1) *Pinnacle Studio 15*

Perangkat lunak pengedit video menjadi salah satu komponen paling utama dalam penelitian ini. Produksi media pembelajaran berbasis *feature* video ini sangat erat kaitannya dengan perangkat lunak editor video karena pemberian nyawa dengan memasukkan komponen tambahan dan aksentuasi lain yang

mendukung *feature* produksi video dilakukan dengan editor video tersebut. Untuk itu peneliti memilih *Pinnacle Studio 15* dalam produksi *feature* video ini.

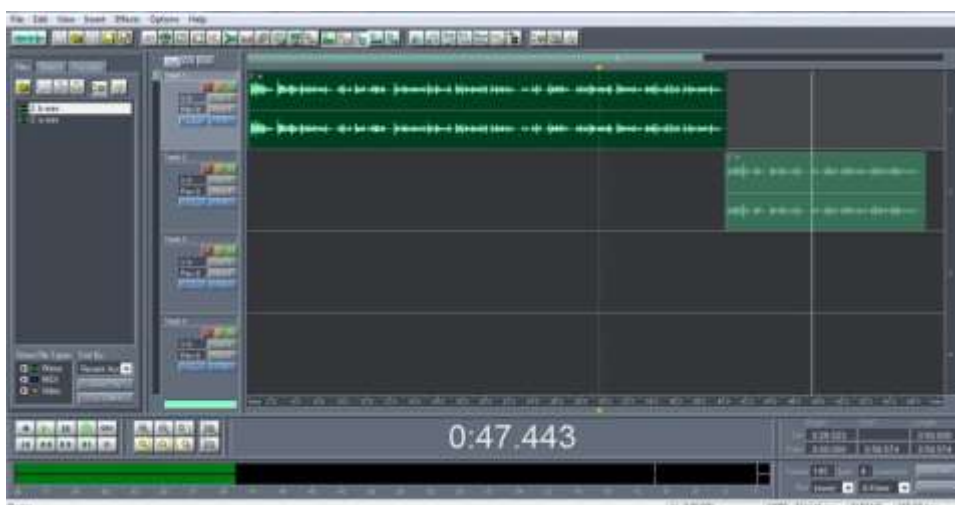
Johan (2010) dalam websitenya menerangkan bahwa, *Pinnacle* adalah program atau software video editing yang cocok bagi pemula dalam video editing. Semua pengerjaan bisa dilakukan melalui *Pinnacle* termasuk memotong film, merapikan video agar terlihat bagus di film yang dibuat, serta merekam video tersebut ke dalam format *compact* seperti DVD dan CD sesederhana mungkin. *Pinnacle* lebih sederhana dan *user friendly* (mudah digunakan) daripada ketika memakai produk / program yang lebih kompleks seperti premiere maupun after effect. *Pinnacle* juga tidak memerlukan spek komputer yang terlalu tinggi jadi ketika kita mengedit sebuah video bisa dilakukan di rumah atau di laptop kita. Dalam video editing yang penting juga adalah kita harus menyediakan hardisk berkapasitas besar karena video merupakan file dengan kapasitas yang besar dan kompleks. *Pinnacle* memberikan kemudahan seperti menyediakan auto detection untuk hardware yang anda inputkan ke PC atau laptop anda, jadi jika pada laptop terdapat *webcam* maka bisa menggunakan *webcam* tersebut untuk proses produksi video.



Gambar 2.1. Tampilan *Interface Pinnacle Studio 15*

2) *Cool Edit Pro*

Telah diyakini bahwa efek suara atau sering disebut dengan *sound effect* dalam suatu media pembelajaran dapat memusatkan perhatian secara lebih dan juga memberikan kesan tersendiri dalam pengimajinasian materi oleh peserta didik. *Cool Edit Pro* merupakan salah satu perangkat lunak yang terekomendasi untuk memfasilitasi pernyataan tersebut. *Cool Edit Pro* berfungsi untuk mengolah file berupa audio/suara atau biasa disebut *sound editor*. *Software* ini digunakan untuk mengkolaborasikan audio sesuai yang dikehendaki, membuat *sound effect* untuk mendukung tampilan media, juga dapat mengolah file bereksistensi WAV atau MP3. Dengan *software* ini diharapkan dapat mendukung audio yang juga akan didapatkan dari *software* pengedit video.



Gambar 2.2. Tampilan *Interface Cool Edit Pro*

2.2 Kerangka Berpikir

Sasaran tempat penelitian yang peneliti tentukan adalah SMP Negeri 2 Demak. Berada di pusat kota tepatnya berlokasi di Jalan Sultan Fatah No. 48 Kabupaten Demak. Terdiri atas 29 kelas yang masing-masing tingkatan memiliki

10 kelas untuk kelas VII, 10 kelas untuk kelas VIII dan 9 kelas untuk kelas IX. Rata-rata dalam satu kelas terdapat kurang lebih 30 peserta didik. Walaupun berada tepat di tepi jalan raya, namun suasananya sangat kondusif untuk mendukung seluruh kegiatan sekolah terutama kegiatan pembelajaran. Merupakan mantan sekolah bertaraf Internasional (SBI) yang juga menjadi sekolah percontohan di kabupaten Demak, serta mendeklarasikan diri menjadi sekolah adiwiyata, sekolah sehat dan sekolah berkarakter. Oleh karena itu, peneliti memilih sekolah ini sebagai sekolah percontohan untuk penelitian dengan harapan dapat menyalurkan alternatif model pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *feature* video ini. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil satu kelas sebagai sampel dari kelas VII dengan guru pengampu mata pelajaran IPS adalah Ibu Valentina Hermin Purwanti, S.Pd. Dengan juga mempertimbangkan sudah diterapkannya kurikulum 2013 yang digunakan sebagai acuan.

Menurut hasil hasil pra observasi yang peneliti lakukan pada saat kegiatan PPL dengan pihak sekolah, dalam penelitian ini akan dikembangkan dan diimplementasikan media pembelajaran berupa *feature* video yang mengarah pada beberapa tahapan secara garis besar, yaitu identifikasi awal, proses produksi, proses instrumentasi dan validasi, revisi produk, uji coba produk hingga evaluasi.

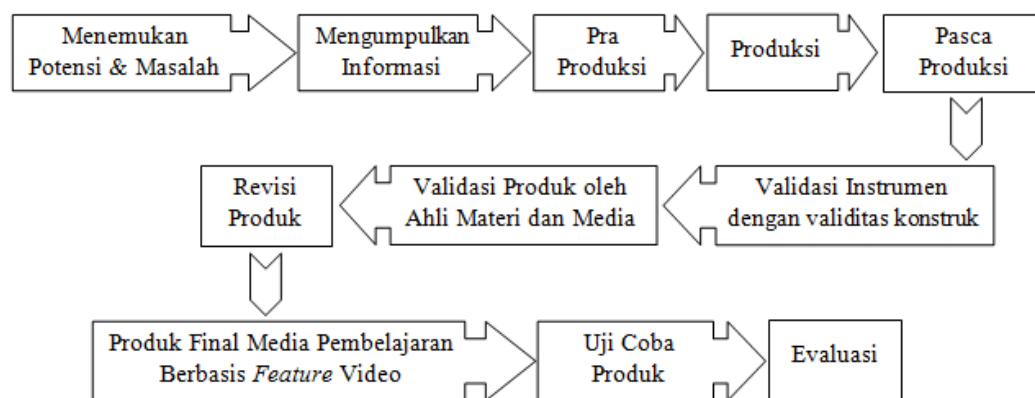
Tahap identifikasi awal meliputi kegiatan menemukan potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi. Peneliti berfokus pada sistem pembelajaran yang telah dijalankan serta pemanfaatan media pembelajaran sebagai pendukungnya. Informasi yang dikumpulkan juga berhubungan dengan hal-hal tersebut untuk menyesuaikan antara rencana penelitian dengan keadaan di lapangan.

Tahap proses produksi terdiri atas tiga kegiatan besar meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Kegiatan pra produksi berupa perumusan ide, penentuan karakteristik peserta didik, penyusunan tujuan, kerangka isi, treatment serta naskah. Setelah itu melakukan kegiatan produksi program berupa *feature video* mulai dari pengkajian naskah, penyiapan *crew* produksi, *setting*, alat bahan dan peralatan, gladi bersih, hingga pengambilan gambar. Kemudian dilanjutkan dengan proses pasca produksi mulai dari *editing*, mengevaluasi program dan hasil produksi hingga membuat petunjuk pemanfaatan.

Tahap instrumentasi dan validasi dimaksudkan bahwa sebelum digunakan untuk menilai dan memvalidasi, instrumen diuji validitasnya secara konstruk oleh ahli. Instrumen terdiri atas angket untuk ahli materi, ahli media dan siswa sebagai sasaran utama pada pengukuran sistem pembelajaran. Penilaian ahli materi dan media digunakan untuk menilai produk sehingga layak untuk diuji coba. Sedangkan pada siswa dilakukan secara dua kali, yaitu *pretest* (pembelajaran tanpa menggunakan media *feature video*) dan *posttest* (pembelajaran dengan menggunakan media *feature video*) dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mengukur peningkatan sistem pembelajaran.

Tahap revisi produk dilakukan atas dasar pertimbangan penilaian dan validasi produk dari ahli media maupun ahli materi. Revisi dilakukan hingga produk siap dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dalam tahap uji coba produk benar-benar mampu meningkatkan sistem pembelajaran yang diharapkan.

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil *pretest* dan *posttest*, uji hipotesis penelitian, hingga menarik kesimpulan dari proses penelitian yang dilakukan. Output yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan sistem pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Feature Video*. Adapun alur atau kerangka berpikir yang peneliti tentukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *feature video* ini adalah sebagai berikut.



Bagan 2.8. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan sistem pembelajaran dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Demak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *feature video* jika dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.6 Desain Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) untuk pelaksanaannya. Adapun desain dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan media pembelajaran dan perannya dalam peningkatan sistem pembelajaran.

Terlebih dahulu yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis perlunya media pembelajaran *feature* video dalam sistem pembelajaran yang dimulai dengan menemukan potensi dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran di lapangan. Langkah selanjutnya dengan mengumpulkan informasi terkait masalah tersebut baik langsung dari obyek penelitian maupun dari lapangan. Termasuk melakukan tukar pikiran dengan guru mata pelajaran mengenai masalah dan memunculkan ide program untuk mengatasi masalah tersebut. Langkah-langkah tersebut, tentunya harus mengandung kesesuaian dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap perencanaan merupakan pengolahan hasil analisis masalah menjadi bahan pertimbangan pengusulan program. Kemudian akan dilakukan proses pra produksi berupa perumusan ide, perancangan bentuk program yang disesuaikan

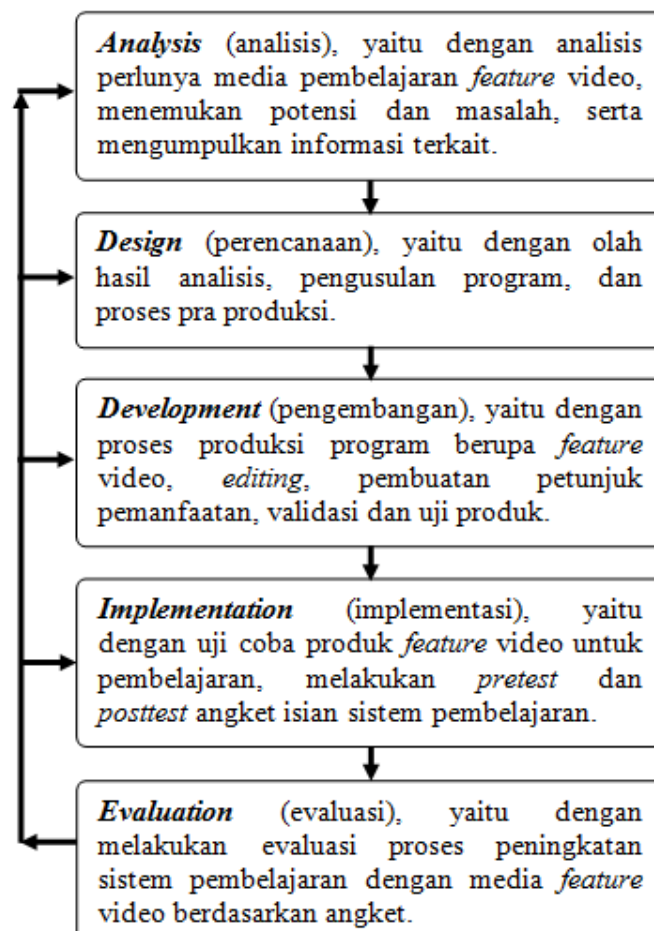
dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, penyusunan tujuan, kerangka isi, treatment serta naskah.

Pengembangan dilakukan dengan beberapa kegiatan berupa proses produksi program berupa *feature* video dengan batasan pada pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk mulai dari pengkajian naskah secara cermat, mempersiapkan *crew* produksi dengan tugas masing-masing secara jelas, menentukan *setting* secara tepat seperti waktu, tempat serta obyek pengambilan gambar sesuai naskah, mempersiapkan alat bahan dan peralatan untuk produksi, melakukan gladi bersih pada obyek agar pendalaman peran serta pemahaman materi secara lebih matang, hingga melakukan proses pengambilan gambar. Setelah melakukan proses produksi, kemudian hasil pengambilan gambar menjadi bahan untuk proses *editing*. Hasil *editing* berupa produk, kemudian dievaluasi program dan hasil produksinya. Berbekal produk yang telah dievaluasi, akan pula dibuat petunjuk pemanfaatan untuk memperjelas penggunaan produk. Selanjutnya produk akan melalui proses validasi serta pengujian produk oleh ahli materi dan ahli media sesuai kebutuhan melalui instrument atau angket yang diberikan peneliti.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media akan menunjukkan kelayakan implementasi produk dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *feature* video tersebut. Desain pengembangan pada tahap uji coba produk dalam pembelajaran, dilakukan dengan desain eksperimen yaitu *pre-experimental designs* dengan macam bentuknya *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun sampel subyek akan dikenakan dua kali perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran tanpa media (*pretest*) dan pembelajaran dengan

menggunakan media (*posttest*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui proses peningkatan sistem pembelajaran yang dialami oleh peserta didik pra dan pasca pembelajaran.

Pengevaluasian pengembangan media dan perannya dalam peningkatan sistem pembelajaran dilakukan dengan membandingkan analisis hasil *pretest* dan *posttest* isian angket siswa tentang sistem pembelajaran pra dan pasca menggunakan media *feature* video. Adapun alur desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 3.1. Alur desain penelitian pengembangan media pembelajaran dan perannya dalam proses peningkatan sistem pembelajaran

3.7 Prosedur Penelitian

Proses penelitian dapat dikatakan baik apabila dapat berjalan sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan. Prosedur penelitian akan mengarahkan tentang hal-hal yang perlu dilakukan peneliti dalam suatu proses penelitian. Dalam hal ini, peneliti menentukan rancangan prosedur penelitian dengan penjelasan sebagai berikut.

3.2.1 Pengumpulan Informasi Tentang SMP N 2 Demak

Tahap ini merupakan penelitian awal mengenai SMP N 2 Demak. Pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai beberapa faktor penting mulai dari letak geografis, iklim, cuaca, keadaan sosial di lingkungan masyarakat sekitar, sejarah berdirinya sekolah, efek yang timbul dari pendirian sekolah, guru, karyawan dan peserta didik, kendala yang mungkin dihadapi, serta keterkaitan sekolah dengan proses pembuatan media pembelajaran *feature video*.

3.2.2 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Kebutuhan peserta didik untuk dapat menerapkan pemahaman suatu materi dengan baik merupakan esensi utama dalam sebuah pembelajaran. Namun kesenjangan antara kemampuan yang dimiliki peserta didik dengan orientasi yang diharapkan seringkali terjadi dalam proses sistem pembelajaran. Kecenderungan peserta didik lebih tertarik terhadap hal yang terkesan praktis dan tidak terlalu formal menjawab kebutuhan akan proses sistem pembelajaran yang diharapkan peserta didik untuk menunjang kemampuan dasar yang telah dimiliki. Perlu

dipikirkan rancangan strategis untuk menjawab kesenjangan tersebut yang salah satunya adalah pembelajaran berbantuan media, yang dalam penelitian ini adalah tentang media pembelajaran berbasis *feature* video.

Selain kebutuhan yang menjadi pertimbangan penting berikutnya adalah tentang karakteristik peserta didik, baik mengenai kemampuan pengetahuan ataupun keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya. Cara mengetahuinya adalah dengan tes atau dengan yang lain. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik materi pembelajaran yang dianggap sulit serta memerlukan media yang sesuai dengan basis *feature* video tersebut.

Identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik SMP N 2 Demak dapat tergambarkan bahwa kecenderungan pembelajaran secara konvensional yang hingga saat ini masih dilakukan menjadi beban atau halangan peserta didik untuk memahami materi dengan baik, yang merupakan orientasi sebenarnya dari sebuah pembelajaran tersebut. Peserta didik juga cenderung malas untuk memperhatikan hal-hal yang dianggap menjenuhkan dan terkesan sulit. Dengan demikian diperoleh bagaimana kebutuhan peserta didik akan proses sistem pembelajaran yang diharapkan dan juga karakteristik peserta didik tersebut. Berdasar hal tersebut diatas digunakan sebagai dasar pembuatan media, karena dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta relevan dengan kemampuan yang dimilikinya maka media secara maksimal dapat digunakan untuk melakukan peningkatan proses sistem pembelajaran.

3.2.3 Pengembangan Alat Pengukur Keberhasilan

Sebelum menuliskan naskah untuk suatu program media pembelajaran haruslah dikembangkan terlebih dahulu alat pengukur keberhasilan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi pembelajaran yang disajikan. Alat pengukur ini akan digunakan oleh pengembang media ketika melakukan uji coba produk yang dikembangkannya dalam pembelajaran. Adapun alat pengukur keberhasilan yang digunakan adalah dengan angket sistem pembelajaran dengan sasaran peserta didik. Dengan demikian, nantinya peserta didik akan diminta mengisi angket sistem pembelajaran yang kemudian akan dianalisis dan dilihat apakah media pembelajaran tersebut dapat berperan dalam proses peningkatan sistem pembelajaran.

Berikut gambaran alat pengukur keberhasilan peran media dalam proses peningkatan sistem pembelajaran yang dikembangkan.

Rumusan Tujuan	Rumusan Materi	Alat Pengukur (Angket)
Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>feature</i> video dapat berperan dalam proses peningkatan sistem pembelajaran pada mata	Jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia	<p>Angket <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>, diberikan pra dan pasca pembelajaran dengan media.</p> <ul style="list-style-type: none"> » Kemampuan peserta didik memahami materi » Pengusaan materi peserta didik » Beban materi pembelajaran » Keatraktifan/ kemenarikan aktivitas pembelajaran » Pengembangan media pembelajaran » Penerapan materi dalam pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan » Kedekatan materi pembelajaran

pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Demak		<ul style="list-style-type: none"> » Kejelasan materi pembelajaran » Kecepatan dan kemudahan dalam mengingat pesan materi yang disampaikan » Pengembangan pikiran, imajinasi dan pendapat peserta didik » Kejelasan hal abstrak dan gambaran realistis » Pengaruh emosi peserta didik » Minat dan motivasi belajar peserta didik » Kemahiran dan pengalaman belajar
--	--	--

Tabel 3.1 Alat Pengukur Keberhasilan

3.2.4 Penulisan Naskah Media Pembelajaran

Naskah media pembelajaran diperlukan sebagai bentuk penyajian rancangan materi pembelajaran yang merupakan penjabaran dari pokok materi dan disusun secara baik untuk diaplikasikan dalam pembuatan media. Agar materi dapat diaplikasikan dalam pembuatan media, perlu dituangkan dalam bahasa interaktif bukan bahasa buku ke bentuk tulisan, gambar dan simbol lain yang representatif serta mudah dipahami ketika materi akan diproses menjadi media yang biasa disebut dengan naskah program media.

Naskah program media dipahami sebagai bahan pedoman untuk pembuatan media atau produksi media. Artinya sebagai penuntun dalam menentukan preposisi, format, sesi serta hal lain berupa video, gambar/ grafis, audio maupun pendukung lain dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *feature* video tersebut. Karena fokus media ini berupa *feature* video, maka naskah banyak berisi tentang prosedur *shoot* gambar video, aplikasi audio, gambar/ grafis, keterangan tulisan serta urutan sesi rangkaian penayangan hingga runtut dan bermakna.

Namun demikian, sebelum menulis naskah program media perlu disusun terlebih dahulu garis-garis besar isi program media (GBIPM) yang dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 142.

3.2.5 Proses Produksi

Setelah melakukan proses penyusunan GBIPM yang dilanjutkan dengan penyusunan naskah secara matang, maka langkah selanjutnya adalah proses produksi media pembelajaran. Dalam proses produksi ini meliputi beberapa kegiatan seperti pengkajian naskah kembali, penyiapan *crew* dan pemeran dalam produksi video, *setting* latar dan waktu, alat bahan dan peralatan, gladi bersih, pengambilan gambar, *editing* hingga pembuatan petunjuk pemanfaatan. Pada tahap ini dihasilkan produk awal.

3.2.6 Validasi Ahli

Setelah dilakukan proses produksi, hasil berupa produk *feature* video tersebut tidak bisa langsung digunakan atau diujicobakan dalam pembelajaran. Sebelum diujicobakan dalam pembelajaran, produk harus melewati tahap validasi untuk mengukur kelayakan dan kualitas media serta perlu tidaknya revisi oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi produk dapat dilakukan dengan pengkajian media oleh pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman dalam bidangnya. Dalam proses produksi media ini, nantinya akan divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu V. Hermin Purwanti, S.Pd dan Bapak Nur Cipto, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran IPS Terpadu di SMP N 2 Demak. Sedangkan validasi dari ahli media oleh Dra. Lilik Werti, M.Pd,

M.Par. dosen mata kuliah penyiaran atau *broadcasting* terutama dalam produksi media pembelajaran berbasis penyiaran serta praktisi di Balai Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BPTIKP) Semarang serta Bapak Eko Sudinuryanto, S.Pd yang merupakan salah satu pengajar multimedia di SMP N 2 Demak juga sebagai kreator media pembelajaran. Adapun bentuk instrumen validasi dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 108 dan 3 halaman 111.

3.2.7 Revisi Produk

Membutuhkan analisa mendalam untuk dapat menentukan perlu tidaknya revisi pada sebuah media pembelajaran. Begitu pula dalam menganalisa hasil validasi dari para ahli untuk menentukan hal yang perlu ditambah ataupun dikurangi dari media pembelajaran tersebut. Hasil validasi produk kemudian menjadi pertimbangan perbaikan produk *feature* video sehingga layak dan memiliki kualitas untuk dijadikan media pembelajaran serta diujicobakan pada pembelajaran secara langsung kepada peserta didik. Revisi sangat diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran dalam hal ini *feature* video untuk penyempurnaan dan kelayakan suatu media, karena berkenaan langsung dengan peserta didik yang tentunya menjadi bagian dari pengalaman dan pengetahuan serta pembentukan sikap peserta didik sebagai hasil kegiatan pembelajaran.

3.2.8 Uji Coba Produk dalam Pembelajaran

Tahap uji coba produk dalam pembelajaran, dilakukan dengan desain eksperimen yaitu *pre-experimental designs* dengan macam bentuknya *One-Group Pretest-Posttest Design*. Adapun sampel subyek akan dikenakan dua kali

perlakuan, yaitu pelaksanaan pembelajaran tanpa media (*pretest*) dan pembelajaran dengan menggunakan media (*posttest*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui proses peningkatan sistem pembelajaran yang dialami oleh peserta didik pra dan pasca pembelajaran.

Produk media pembelajaran *feature* video ini telah direvisi untuk mendapatkan standarisasi kualitas dan kelayakan berdasarkan pertimbangan uji produk dan validasi dari para ahli, langkah selanjutnya adalah diujicobakan dalam praktik pembelajaran secara langsung terhadap peserta didik kelas VII di SMP N 2 Demak. Uji coba ini dilakukan dengan kegiatan pembelajaran seperti biasanya dengan guru sebagai fasilitator. Sebelumnya peserta didik telah mendapatkan pembelajaran dengan materi yang sama, namun tanpa menggunakan media dengan metode konvensional. Untuk itu sebelum uji coba produk media pembelajaran berbasis *feature* video dalam pembelajaran ini, peserta didik diberikan angket isian untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik tanpa menggunakan media sebagai bentuk *pretest*. Kemudian dilakukan pembelajaran dengan berbantuan media *feature* video yang tetap dipandu oleh guru. Pasca pembelajaran peserta didik kembali diberikan angket isian untuk mengetahui bagaimana *feature* video tersebut dapat berperan dalam peningkatan sistem pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS Terpadu sebagai bentuk *posttest*.

3.8 Populasi dan Sampel

Adapun populasi dan sampel yang merupakan sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Demak tahun ajaran 2014/2015 dengan jumlah siswa sebanyak 308 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII E, berjumlah 30 orang siswa yang berada dalam satu kelas. Penentuan sampel ini atas saran dari guru kelas dengan pertimbangan tingkat homogenitas kemampuan awal siswa dalam satu kelas tersebut yang terbilang setara. Pertimbangan lain ada pada tingkat usia yang sama, tahun masuk sekolah yang sama, pendidik atau pengajar serta mata pelajaran yang sama. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *Sampling Purposive* yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tersebut yakni penelitian dilakukan untuk mengetahui peningkatan sistem pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media, maka sampel sumber datanya adalah kelas yang telah melakukan pembelajaran dengan materi yang sama tanpa menggunakan media pembelajaran.

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.4.1 Dokumentasi

Untuk memperoleh data awal bahan evaluasi penelitian dapat digunakan pengambilan data berupa dokumentasi, seperti dokumen data peserta didik kelas

VII untuk menentukan sasaran kelas penelitian, data sekolah tentang sistem pembelajaran, data hasil penelitian dan data saat penelitian. Dokumentasi juga dapat digunakan untuk membandingkan suasana kelas dengan sistem pembelajaran pra dan pasca pembelajaran menggunakan media pembelajaran *feature* video sebagai data hasil penelitian.

3.4.2 Observasi

Penelitian ini juga menggunakan observasi sebagai salah satu teknik pengambilan data. Dari segi proses pelaksanaannya, menggunakan observasi nonpartisipan karena peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Dari segi instrumentasi, menggunakan observasi terstruktur dimana peneliti telah menentukan hal-hal yang akan diobservasi. Observasi ini bertujuan untuk melihat dan mengukur dampak implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video dalam praktek pembelajaran di kelas sebagai perannya dalam peningkatan sistem pembelajaran. Kegiatannya meliputi pengamatan uji coba produk dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video. Serta mengamati hal-hal yang berkaitan dengan peserta didik dan sistem pembelajaran yang telah ditentukan.

3.4.3 Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini melalui tahap validitas konstruk, yaitu validasi instrumen atau angket melalui ahli. Adapun jenis angket yang digunakan terdiri atas angket ahli media dan ahli materi untuk uji produk dan validasi menentukan kelayakan produk dapat digunakan dalam pembelajaran.

Selain itu angket untuk peserta didik digunakan untuk memperoleh data mengenai respon dari sasaran penelitian terhadap sistem pembelajaran pra dan pasca uji coba produk dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video pada mata pelajaran IPS Terpadu pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia kelas VII SMP Negeri 2 Demak.

3.10 Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan analisis terhadap instrument penelitian tersebut. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan software *Ms. Excel* 2007 dalam pengolahannya. Langkah analisis instrumen dapat dilakukan dengan cara berikut.

3.5.1 Deskriptif Presentase

Data hasil penelitian yang diperoleh merupakan hasil angket yang telah diuji validitasnya melalui validitas konstruk. Terdapat tiga macam angket, yaitu angket siswa yang dua kali diberikan untuk mengukur perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu angket ahli media dan ahli materi yang digunakan untuk penilaian dan validasi produk, yang selanjutnya dilakukan analisis terhadap data tersebut. Penelitian ini berfokus pada bagaimana media pembelajaran berbasis *feature* video dapat berperan dalam peningkatan sistem pembelajaran, sehingga data dianalisis dengan sistem deskriptif presentase. Untuk menganalisis data dari instrumen tersebut dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Memeriksa kelengkapan jawaban dari responden;

- 2) Mengkuantitatifkan hasil *checking* dengan memberi skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya;
- 3) Membuat tabulasi data;
- 4) Menghitung presentase hasil jawaban.

Adapun perhitungan presentase dari tiap-tiap sub variabel dapat diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- % : presentase sub variabel
- n : jumlah nilai tiap sub variabel
- N : jumlah skor maksimum

Hasil presentase yang telah diperoleh tersebut, kemudian ditransformasikan ke dalam tabel agar pembacaan hasil penelitian menjadi lebih mudah. Untuk menentukan kriteria kualitatif terhadap hasila analisis angket siswa dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Menentukan presentase skor ideal (skor maksimum) = $\frac{85}{85} \times 100\% = 100\%$
- 2) Menentukan presentase skor terendah (skor minimum) = $\frac{17}{85} \times 100\% = 20\%$
- 3) Menentukan range = $100 - 20 = 80$
- 4) Menentukan interval yang dikehendaki = 5 (tidak baik, kurang baik, cukup, baik dan sangat baik).
- 5) Menentukan lebar interval = $\frac{80}{5} = 16$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka range presentase dan kriteria kualitatif dapat ditetapkan sebagaimana dalam tabel berikut.

No.	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak baik

Tabel 3.2 Range presentase dan kriteria kualitatif

Cara di atas kemudian diaplikasikan untuk menganalisis data dari angket dengan langkah sebagai berikut.

- 1) Angket yang telah diisi oleh responden, diperiksa kelengkapan jawabannya dan kemudian disusun sesuai dengan kode responden.
- 2) Mengkuantitatifkan jawaban setiap pertanyaan dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditentukan sebelumnya.
- 3) Membuat tabulasi data.
- 4) Menghitung persentase dengan rumus yang digunakan dalam perhitungan skor presentase.
- 5) Mentransformasikan hasil presentase ke dalam tabel.

Hasil penilaian dan validasi produk dari ahli materi dan ahli media diperlakukan dengan analisis deskriptif seperti cara yang sama dengan langkah-langkah pada analisis hasil *pretest* dan *posttest* siswa di atas.

3.6.2 Uji T

Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil dalam peningkatan sistem pembelajaran tanpa dan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video dalam mata pelajaran IPS terpadu kelas VII dalam materi jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia dalam penelitian ini menggunakan uji T.

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam perhitungan *uji-t* tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Mencari Mean dengan rumus :

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

Keterangan :

D : Selisih X (tanpa media) dan Y (dengan media)

M_D : Mean (rata-rata)

$\sum D$: Jumlah D dari semua N

N : Jumlah responden

- 2) Mencari Standar Deviasi dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

- 3) Mencari standar error mean perbedaan skor antara X dengan Y, dengan rumus :

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

Keterangan :

SE : Standar error

4) Memasukkan rumus t, dengan rumus :

$$t_c = \frac{M_D}{SE_M}$$

Keterangan :

t_c : t hitung

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti berikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video pada pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Demak berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Pernyataan di atas dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu : (1) Ditinjau dari dasar pertimbangan pemilihan pembuatan media pembelajaran berbasis *feature* video tersebut menunjukkan tujuan yang hendak dicapai, materi pembelajaran, kebutuhan dan karakteristik siswa, serta efektivitas dan efisiensi sesuai dengan konten pembelajaran yang diharapkan; (2) Ditinjau dari komponen sistem pembelajaran menunjukkan bahwa tujuan, materi, metode, media dan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video mampu menjawab kebutuhan strategi pembelajaran dalam penyampaian materi atau pokok bahasan kepada siswa; (3) Ditinjau dari esensi belajar yang sesungguhnya bahwa belajar adalah mengalami, maka *feature* video merupakan media pembelajaran yang mampu mengemas kehadiran pengalaman belajar terutama siswa ke dalam kelas yang diyakini dapat merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan siswa terhadap apa yang dipaparkan.

- 2) Media pembelajaran berbasis *feature* video terbukti dapat meningkatkan sistem pembelajaran, dilihat dari hasil data perbandingan pembelajaran tanpa menggunakan media (*pretest*) dan dengan menggunakan media (*posttest*) pembelajaran berbasis *feature* video tersebut. Hasil perhitungan akhir menggunakan uji t menerangkan bahwa $t_t (5\%) < t_c > t_t (1\%)$ atau secara angka $2,045 < 5,409 > 2,756$, artinya hipotesa kerja yang menyatakan bahwa adanya peningkatan sistem pembelajaran IPS terpadu antara pembelajaran tanpa dan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *feature* video diterima. Atau dengan kata lain bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *feature* video dalam pembelajaran mata pelajaran IPS terpadu kelas VII SMP/MTs perlu dipertahankan, karena memiliki perbedaan yang meyakinkan.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan.

- 1) Pengembangan media pembelajaran berbasis *feature* video sebagai media alternatif untuk suplemen pembelajaran pada mata pelajaran IPS perlu dikembangkan.
- 2) Pertimbangan prinsip pembelajaran dengan menghadirkan suasana yang menyenangkan dan menarik hendaknya selalu dipertimbangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran oleh guru dengan cara-cara yang inovatif salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

- 3) Perlunya penelitian lanjutan mengenai implementasi produk media pembelajaran berbasis *feature* video yang mengkaji tentang pengawasan dan pengelolaan dalam sistem pembelajaran.
- 4) Direkomendasikan perlunya tambahan bekal kemampuan dalam bidang multimedia oleh guru di SMP Negeri 2 Demak untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar, karena beberapa guru telah memiliki kemampuan tinggi dalam bidang multimedia sehingga bisa saling *share*, serta dukungan fasilitas multimedia di SMP N 2 Demak yang juga telah mumpuni.
- 5) Direkomendasikan untuk menerapkan media pembelajaran dengan basis audio visual pada pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 2 Demak, karena ketertarikan siswa akan model pembelajaran lebih cenderung pada pembelajaran yang menggunakan media berbasis audio visual.
- 6) Direkomendasikan menggunakan model media pembelajaran berbasis *feature* video pada materi pembelajaran yang terbilang susah serta cenderung dapat ditemui penggambarannya di lingkungan maupun sosial untuk dikemas menjadi ringan dan menghibur sesuai dengan karakteristik *feature* video sehingga mempermudah pemahaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Folly. 2012. *Catatan Aaipong : Contoh Proposal dan Desain Pesan Acara Televisi*. diunduh dari <http://follyakbar.blogspot.com/2012/12/contoh-proposal-dan-desain-pesan-acara.html?m=1> pada tanggal 30 Oktober 2014.
- Cahyadi, Dede. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat dan Perubahannya Kelas VII SMP N 5 Satu Atap Bumijawa. Semarang : *Skripsi* UNNES. Tidak diterbitkan.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2011. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang : UNNES Press.
- Erlina. 2011. *Bentuk Klasifikasi Media Pembelajaran*. diunduh dari <http://erlinna.wordpress.com/pengetahuan/bentuk-klasifikasi-media-pembelajaran/> pada tanggal 7 November 2014.
- Fitriani, Rina Dwiwana. 2012. *Script Naskah Kategori Feature*. diunduh dari <http://eighel-journalist.blogspot.com/2012/10/script-naskah-kategori-feature.html> pada tanggal 3 November 2014
- Haryanto. 2012. *Klasifikasi Media Pembelajaran*. diunduh dari <http://belajarpsikologi.com/klasifikasi-media-pembelajaran/> pada tanggal 7 November 2014.
- Hudri, Said. 2013. *Aplikasi Uji T ~ Panduan Membuat Skripsi dan Penelitian*. diunduh dari <http://expresisastra.blogspot.com/2013/10/aplikasi-uji-t.html?m=1> pada tanggal 6 Maret 2015.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran Bahan Sajian Program Pendidikan Akta Mengajar*. Malang : Depdiknas, Universitas Negeri Malang, FIP.
- Isnawijayani. 2013. *Pengantar Penulisan Feature*. Widya Padjadjaran.

Junianto, Dwi. *Klasifikasi Media Pembelajaran*. Universitas Kanjuruhan Malang. diunduh dari <http://dwijunianto.wordpress.com/media-pembelajaran-3-klasifikasi-media-pembelajaran/> pada tanggal 7 November 2014.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Offline Versi 1.3

Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan RI. 2014. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP/MTs Kelas VII – Edisi Revisi 2014 (Buku Guru)*. Jakarta : Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan.

-----, 2014. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SMP/MTs Kelas VII – Edisi Revisi 2014 (Buku Siswa)*. Jakarta : Kementerian Kebudayaan dan Pendidikan.

Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Kurniawati, Rita. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas XI di SMK Negeri 2 Purwodadi. Semarang : *Skripsi UNNES*. Tidak diterbitkan.

Maharaindra, Raka Bintang. 2014. *Akibat Sebaran Penduduk yang Tidak Merata (Dilihat Dari Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Politik)*. diunduh dari <http://kumpulantugassekolahnyarakabintang.blogspot.com/2014/09/akibat-sebaran-penduduk-yang-tidak.html> pada tanggal 28 Desember 2014.

Mendrofa, Dones. 2012. *Cara Mengoperasikan Pinnacle Studi 14*. diunduh dari <http://donesm4.blogspot.com/2012/05/cara-mengoperasikan-pinnacle-studio-14.html> pada tanggal 26 Februari 2015.

Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Mulyasa, H.E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

- Mulyatiningsih, Endang. *Pengembangan Model pembelajaran*. Pdf.
- Munib, Achmad dkk. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang : UNNES Press.
- Octavadi. 2011. *Produksi Feature & Dokumenter Part 1*. diunduh dari <http://octavadi.wordpress.com/2011/10/10/produksi-feature-dokumenter-part-1/> pada tanggal 3 November 2014.
- Phyrman. 2008. *Feature*. diunduh dari <http://kuliahkomunikasi.blogspot.com/2008/12/feature.html> pada tanggal 3 November 2014.
- Purwanto. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk Siswa Kelas VIII SMP N 3 Ungaran*. Semarang : *Skripsi* UNNES. Tidak diterbitkan.
- Purwanto, Joko. 2011. *Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Malang. diunduh dari <http://blog.uin-malang.ac.id/jokopurwanto/2011/04/25/penggunaan-video-sebagai-media-pembelajaran/> pada tanggal 26 Februari 2015.
- Rahman, Fidian. 2012. *Macam-macam Feature*. diunduh dari <http://remajasampit.blogspot.com/2012/10/macam-macam-feature.html> pada tanggal 3 November 2014.
- Sadiman, Arief S. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta : PT. Raja Grafindo persada.
- Salsabila, Farri. 2013. *Relevansi Kurikulum Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Dengan Dunia Kerja (Studi Kasus Guru TIK, Dinas Pendidikan, Dan Lembaga Diklat)*. Semarang : *Skripsi* UNNES. Tidak diterbitkan.
- Subkhan, Edi dkk. 2014. *Panduan Praktik Pengalaman Lapangan Tim Pengembang Teknologi Pembelajaran di Sekolah*. Semarang : KTP, FIP, UNNES.

-----, *Desain Pembelajaran*. Pdf.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sumadiria, AS Haris. 2005. *Jurnalistik Indonesia Menulis Berita dan Feature Panduan Praktis Jurnalis Profesional*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Werti, Lilik. 2009. *Prinsip-Prinsip Penulisan Naskah Audio/Radio*. Semarang : BPTIKP.

Yanto, Epri. 2013. *Pentingnya Ilmu : Desain Produksi Feature*. diunduh dari http://epthealwayz.blogspot.com/2013/04/desain-produksi-feature_17.html pada tanggal 30 Oktober 2014.

Yulis, Diyon. 2014. *Akibat Sebaran Kepadatan Penduduk Indonesia yang Tidak Merata*. diunduh dari <http://apapengertiannya.blogspot.com/2014/09/akibat-sebaran-kepadatan-penduduk.html> pada tanggal 28 Desember 2014.

Lampiran 1

KISI - KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Feature* Video

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item		
				Ahli Materi	Ahli Media	Siswa
1.	Implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>feature</i> video pada mata pelajaran IPS Terpadu pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia	Unsur multimedia	Pengelolaan penggunaan produk	-	1, 2, 3	-
			Ketepatan pemilihan audio/musik pendukung efek dan kesan terhadap tampilan produk	-	9	-
			Kesesuaian aspek visual dari video dan unsur dramatik produk	-	10	-
			Kesesuaian gerak, warna dan pengaturan cahaya tampilan produk	-	14	-
			Ketepatan penggunaan simbol, tabel, teks dan gambar pelengkap untuk mendukung serta memantapkan konten tampilan produk	-	7	-
			Kesesuaian pengkolaborasian audio, video dan pendukung lain	-	11, 12, 17	-
		Manipulasi perspektif ruang, masa dan ukuran	Kemampuan produk untuk memanipulasi ruang dalam beberapa rangkaian kehadiran masalah	-	25	-
			Kemampuan produk untuk memanipulasi masa/waktu dalam kehadiran masalah ke tempat tertentu dengan perkara yang telah berlalu atau yang sedang terjadi	-	26	-

			Kemampuan produk memanipulasi ukuran detail konten yang ditampilkan	-	27	-
	Penyampaian pesan pengajaran		Kemampuan produk untuk menyampaikan secara terperinci dan konkrit mengenai konten produk	3	15	-
			Kemampuan produk untuk menonjolkan relitas kehidupan, dan membangkitkan motivasi, emosi, minat dan perasaan siswa	9, 10, 15	18, 19	10, 11
			Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan dalam produk	-	8	4
	Memudahkan Pembelajaran dan Pencapaian Objektif Pengajaran		Kemampuan produk untuk membantu dalam menerangkan suatu konsep yang abstrak atau sukar untuk dijelaskan hanya dengan kata-kata	-	4	-
			Kemampuan produk untuk meningkatkan pemahaman siswa, menghindari percabangan penafsiran hingga memudahkan pembelajaran	4	5	-
			Kemampuan produk yang direka bentuk dan digunakan secara sistematis dapat merangsang daya imajinasi dan penglihatan siswa	13, 16	22	15
			Kemampuan produk untuk merangsang umpan balik atau respon, interaksi dan penyertaan siswa terhadap apa yang dipaparkan, baik secara psikomotorik atau afektif	11, 12	20	12, 13
	Meningkatkan berbagai kemahiran dan pengalaman belajar		Kemampuan produk dalam meningkatkan kemampuan literasi visual siswa untuk dapat menginterpretasi simbol visual secara tepat	-	21	14
			Kemampuan produk untuk menghadirkan berbagai pengalaman serta kemenarikan minat dan menjadikan pembelajaran menyenangkan	14	13, 23	9, 16

			Kemampuan produk untuk membantu meningkatkan daya ingat dan kemahiran	8, 17	24	8
2.	Media pembelajaran <i>feature</i> video berperan dalam proses peningkatan sistem pembelajaran pada mata pelajaran IPS Terpadu pokok bahasan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia	Tujuan	Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	1	-	5
			Kemampuan produk untuk mendukung capaian kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran	5, 7	16	1
		Isi/Materi	Kemampuan produk untuk mengemas isi/materi pembelajaran	2	-	2
			Kesesuaian isi/materi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	6	6	7
		Metode	Kemampuan produk untuk mendukung metode dalam pencapaian keberhasilan tujuan dengan tepat untuk digunakan dalam pembelajaran	18	-	3
		Media	Peran penting produk sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran	20	-	6
		Evaluasi	Kemampuan produk dalam proses peningkatan sistem pembelajaran	19	-	-
			Efektifitas produk terhadap pembelajaran	21	28	17

Lampiran 2

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK AHLI MEDIA

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media

Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

No.	Pernyataan	Respon				
		1	2	3	4	5
1.	Alur kerja program media mudah dipahami					
2.	Pengoperasian program media mudah digunakan					

3.	Prinsip kesederhanaan program media	1	2	3	4	5
4.	Materi pembelajaran mudah dipahami	1	2	3	4	5
5.	Program membantu peningkatan pemahaman siswa	1	2	3	4	5
6.	Isi/materi dalam tampilan produk sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian pemilihan sisipan simbol dan gambar	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar	1	2	3	4	5
9.	Penyajian audio untuk memperjelas konten program	1	2	3	4	5
10.	Porsi penyajian video dalam program	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan pengisian video dan audio/music	1	2	3	4	5
12.	Kesesuaian pengkolaborasi gambar, video dan audio dengan tepat	1	2	3	4	5
13.	Kemenarikan konten program media	1	2	3	4	5
14.	Komposisi konten program media	1	2	3	4	5
15.	Kejelasan detail penting dalam program media	1	2	3	4	5
16.	Konten/isi program mencakup tujuan kompetensi	1	2	3	4	5
17.	Gambar, audio dan video dapat tersajikan dengan baik dan tepat	1	2	3	4	5
18.	Program media dapat memunculkan motivasi siswa	1	2	3	4	5
19.	Memberikan pengaruh emosi siswa	1	2	3	4	5
20.	Memunculkan daya interaksi siswa	1	2	3	4	5
21.	Merangsang siswa untuk bereksplorasi	1	2	3	4	5
22.	Memicu rasa ingin tahu siswa	1	2	3	4	5
23.	Memancing ketertarikan siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
24.	Penyajian program media secara padat dan sistematis	1	2	3	4	5
25.	Manipulasi ruang kehadiran masalah program	1	2	3	4	5
26.	Manipulasi masa/waktu kehadiran kejadian dalam	1	2	3	4	5

	program					
27.	Manipulasi ukuran detil konten dalam program	1	2	3	4	5
28.	Tingkat keefektifan produk dalam pembelajaran	1	2	3	4	5

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak diproduksi

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang dikehendaki)

Ahli Media

.....

Lampiran 3

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK AHLI MATERI

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media

Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama :

Jabatan :

Nama Instansi :

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

Aspek Sistem Pembelajaran	Respon				
1. Kesesuaian penerapan produk dalam pembelajaran	1	2	3	4	5

dengan tujuan kompetensi					
2. Kejelasan isi materi pembelajaran	1	2	3	4	5
3. Keutuhan materi dari awal hingga akhir	1	2	3	4	5
4. Membantu kemudahan siswa memahami materi	1	2	3	4	5
5. Membantu penguasaan materi oleh siswa	1	2	3	4	5
6. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	1	2	3	4	5
7. Memperjelas siswa terhadap materi pembelajaran	1	2	3	4	5
8. Mempengaruhi kecepatan siswa dalam mengingat pesan materi yang disampaikan	1	2	3	4	5
9. Mempengaruhi emosi siswa	1	2	3	4	5
10. Mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa	1	2	3	4	5
11. Memunculkan interaksi siswa dengan teman	1	2	3	4	5
12. Memunculkan interaksi siswa dengan guru	1	2	3	4	5
13. Merangsang eksplorasi pengetahuan sesuai dengan inspirasi yang dimaknai siswa sendiri	1	2	3	4	5
14. Kesesuaian dengan prinsip menyenangkan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	5
15. Memunculkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
16. Merangsang rasa ingin tahu dan daya intuisi siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
17. Mempengaruhi integrasi kemampuan siswa	1	2	3	4	5
18. Mendukung metode pembelajaran untuk pencapaian keberhasilan tujuan	1	2	3	4	5

19. Meningkatkan kualitas pembelajaran	1	2	3	4	5
20. Berperan penting sebagai media pendukung dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
21. Mempengaruhi tingkat keefektifan pembelajaran	1	2	3	4	5

Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak diproduksi

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang dikehendaki)

Ahli Materi

.....

Lampiran 4**INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK SISWA*****Pretest : Pembelajaran tanpa media feature video***

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media
Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama :

No. Absen (kode) :

Petunjuk

1. Isi nama dan no. absen Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

No.	Pernyataan	Respon				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman tentang materi jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
3.	Penyajian materi dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
4.	Tingkat kemudahan memahami bahasa dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
5.	Relevansi contoh dan tujuan pembelajaran dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
6.	Ilustrasi/contoh yang diberikan berdampak positif terhadap pemahaman materi dalam sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian penyajian materi dengan kebutuhan seorang siswa	1	2	3	4	5
8.	Kecepatan dalam mengingat pesan materi pembelajaran	1	2	3	4	5
9.	Kemenarikan sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru	1	2	3	4	5
10.	Pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap emosi	1	2	3	4	5
11.	Tingkat motivasi dalam diri dengan sistem pembelajaran yang dilakukan oleh guru	1	2	3	4	5
12.	Interaksimu dengan teman dalam pembelajaran oleh guru	1	2	3	4	5
13.	Interaksi dengan guru dalam pembelajaran oleh guru	1	2	3	4	5
14.	Inspirasi dalam pembelajaran oleh guru	1	2	3	4	5
15.	Rasa ingin tahu terhadap materi dengan sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
16.	Penerapan prinsip pembelajaran menyenangkan dengan sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5
17.	Tingkat efektifitas sistem pembelajaran yang dilakukan guru	1	2	3	4	5

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK SISWA

Posttest : Pembelajaran dengan media feature video

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media

Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama :

No. Absen (kode) :

Petunjuk

1. Isi nama dan no. absen Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
 2 : kurang baik
 3 : cukup
 4 : baik
 5 : sangat baik

No.	Pernyataan	Respon				
		1	2	3	4	5
1.	Pemahaman tentang materi jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan materi dalam dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>feature video</i>	1	2	3	4	5

3.	Penyajian materi dalam dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
4.	Tingkat kemudahan memahami bahasa dalam dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
5.	Relevansi contoh dan tujuan pembelajaran dalam dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
6.	Ilustrasi/contoh yang diberikan berdampak positif terhadap pemahaman materi dalam dalam pembelajaran dengan menggunakan media <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian penyajian materi dengan kebutuhan seorang siswa dengan menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
8.	Kecepatan dalam mengingat pesan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
9.	Kemenarikan sistem pembelajaran yang menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
10.	Pembelajaran dengan menggunakan <i>feature video</i> tersebut berpengaruh terhadap emosi	1	2	3	4	5
11.	Tingkat motivasi diri dengan sistem pembelajaran yang menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
12.	Interaksi dengan teman dalam pembelajaran menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
13.	Interaksi dengan guru dalam pembelajaran menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
14.	Inspirasi dalam pembelajaran dengan menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5
15.	Rasa ingin tahu terhadap materi setelah menggunakan <i>feature video</i> dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
16.	Penerapan prinsip pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan <i>feature video</i> dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
17.	Tingkat efektifitas sistem pembelajaran yang menggunakan <i>feature video</i>	1	2	3	4	5

Lampiran 5

Form hasil penilaian ahli media

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK AHLI MEDIA

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media
Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama : Dra. Lilik Werti Yuwono, M.Pd., M.Par.

Jabatan : Dosen

Nama Instansi : UNNES, UDINUS, STIEPAR

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
2 : kurang baik
3 : cukup
4 : baik
5 : sangat baik

No.	Pernyataan	Respon				
1.	Alur kerja program media mudah dipahami	1	2	3	4	5
2.	Pengoperasian program media mudah digunakan	1	2	3	4	5
3.	Prinsip kesederhanaan program media	1	2	3	4	5
4.	Materi pembelajaran mudah dipahami	1	2	3	4	5

5.	Program membantu peningkatan pemahaman siswa	1	2	3	4	5
6.	Isi/materi dalam tampilan produk sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	1	2	3	4	5
7.	Kesesuaian pemilihan sisipan simbol dan gambar	1	2	3	4	5
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar	1	2	3	4	5
9.	Penyajian audio untuk memperjelas konten program	1	2	3	4	5
10.	Porsi penyajian video dalam program	1	2	3	4	5
11.	Ketepatan pengisian video dan audio/musik	1	2	3	4	5
12.	Kesesuaian pengkolaborasi gambar, video dan audio dengan tepat	1	2	3	4	5
13.	Kemenarikan konten program media	1	2	3	4	5
14.	Komposisi konten program media	1	2	3	4	5
15.	Kejelasan detil penting dalam program media	1	2	3	4	5
16.	Konten/isi program mencakup tujuan kompetensi	1	2	3	4	5
17.	Gambar, audio dan video dapat tersajikan dengan baik dan tepat	1	2	3	4	5
18.	Program media dapat memunculkan motivasi siswa	1	2	3	4	5
19.	Memberikan pengaruh emosi siswa	1	2	3	4	5
20.	Memunculkan daya interaksi siswa	1	2	3	4	5
21.	Merangsang siswa untuk bereksplorasi	1	2	3	4	5
22.	Memica rasa ingin tahu siswa	1	2	3	4	5
23.	Memancing ketertarikan siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
24.	Penyajian program media secara padat dan sistematis	1	2	3	4	5
25.	Manipulasi ruang kehadiran masalah program	1	2	3	4	5
26.	Manipulasi masa/waktu kehadiran kejadian dalam program	1	2	3	4	5
27.	Manipulasi ukuran detil konten dalam program	1	2	3	4	5
28.	Tingkat keefektifan produk dalam pembelajaran	1	2	3	4	5

Komentar dan Saran

1. Penyaji Horoti / Volume / Kurang keras
2. Penyajian berpindai / Audio / Monoton

Kesimpulan = Tujuan program, Momen pembelajaran, penyusunan program, Kolaborasi Video, Audio, dan gambar, sangat memadai

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak diproduksi

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang dikehendaki)

Ahli Media



Dra. Lilik Werti Yuwono, M.Pd., M.Par.

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK AHLI MEDIA

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media
Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama : Eko Sudinuryanto, S.Pd

Jabatan : Guru Bahasa Inggris / Kreator Media Pembelajaran

Nama Instansi : SMP Negeri 2 Demak

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

No.	Pernyataan	Respon				
1.	Alur kerja program media mudah dipahami	1	2	3	4	5
2.	Pengoperasian program media mudah digunakan	1	2	3	4	5
3.	Prinsip kesederhanaan program media	1	2	3	4	5
4.	Materi pembelajaran mudah dipahami	1	2	3	4	5

5.	Program membantu peningkatan pemahaman siswa	1	2	3	4	5
6.	Isi/materi dalam tampilan produk sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	1	2	3	4	✓
7.	Kesesuaian pemilihan sisipan simbol dan gambar	1	2	3	4	✓
8.	Ketepatan penggunaan bahasa yang baik dan benar	1	2	3	4	✓
9.	Penyajian audio untuk memperjelas konten program	1	2	3	4	✓
10.	Porsi penyajian video dalam program	1	2	3	4	✓
11.	Ketepatan pengisian video dan audio/musik	1	2	3	✓	5
12.	Kesesuaian pengkolaborasi gambar, video dan audio dengan tepat	1	2	3	✓	5
13.	Kemenarikan konten program media	1	2	✓	4	5
14.	Komposisi konten program media	1	2	3	✓	5
15.	Kejelasan detil penting dalam program media	1	2	✓	4	5
16.	Konten/isi program mencakup tujuan kompetensi	1	2	3	✓	5
17.	Gambar, audio dan video dapat tersajikan dengan baik dan tepat	1	2	✓	4	5
18.	Program media dapat memunculkan motivasi siswa	1	2	3	✓	5
19.	Memberikan pengaruh emosi siswa	1	2	3	✓	5
20.	Memunculkan daya interaksi siswa	1	2	✓	4	5
21.	Merangsang siswa untuk bereksplorasi	1	2	3	✓	5
22.	Memicu rasa ingin tahu siswa	1	2	3	✓	5
23.	Memancing ketertarikan siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
24.	Penyajian program media secara padat dan sistematis	1	2	3	✓	5
25.	Manipulasi ruang kehadiran masalah program	1	2	3	4	✓
26.	Manipulasi masa/waktu kehadiran kejadian dalam program	1	2	3	✓	5
27.	Manipulasi ukuran detil konten dalam program	1	2	3	✓	5
28.	Tingkat keefektifan produk dalam pembelajaran	1	2	3	✓	5

Komentar dan Saran

Secara umum sudah bagus dalam penyajian media, penggunaan sebuah media harus lebih diperhatikan dalam isi baik audio, visual dan isi materi. Ke depan agar atau saya mengharapkan model media yang interaktif.

Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak diproduksi

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang dikehendaki)

Ahli Media



Eko Sudinuryanto, S.Pd

NAMA	ITEM																											Jml	Presentase (Skor Maks. = 140)		
	Aspek Pengembangan Media																										Aspek Sistem Pembelajaran				
	1	2	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	6	16			28	
Dra. Lilik Werti Y, M.Pd, M.Par	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	134	96%
Eko S., S.Pd	5	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	116	83%	
Presentase	100	90	90	80	100	100	100	90	100	90	90	80	90	80	80	80	80	70	90	80	90	90	100	90	90	100	90	90			
Rata-rata	89 %																										93 %				
Jumlah rata-rata																											125	89%			

Lampiran 6

Form hasil penilaian ahli materi

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK AHLI MATERI

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media
Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama : V. Hermin Purwanti, S.Pd
Jabatan : Guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII
Nama Instansi : SMP Negeri 2 Demak

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
2 : kurang baik
3 : cukup
4 : baik
5 : sangat baik

Aspek Sistem Pembelajaran	Respon				
1. Kesesuaian penerapan produk dalam pembelajaran dengan tujuan kompetensi	1	2	3	4	5 ✓

2. Kejelasan isi materi pembelajaran	1	2	3	4	✓
3. Ketutuhan materi dari awal hingga akhir	1	2	3	4	✓
4. Membantu kemudahan siswa memahami materi	1	2	3	4	✓
5. Membantu penguasaan materi oleh siswa	1	2	3	4	✓
6. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	1	2	3	4	✓
7. Memperjelas siswa terhadap materi pembelajaran	1	2	3	4	✓
8. Mempengaruhi kecepatan siswa dalam mengingat pesan materi yang disampaikan	1	2	3	4	✓
9. Mempengaruhi emosi siswa	1	2	3	✓	5
10. Mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa	1	2	3	4	✓
11. Memunculkan interaksi siswa dengan teman	1	2	3	✓	5
12. Memunculkan interaksi siswa dengan guru	1	2	3	✓	5
13. Merangsang eksplorasi pengetahuan sesuai dengan inspirasi yang dimaknai siswa sendiri	1	2	3	4	✓
14. Kesesuaian dengan prinsip menyenangkan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	✓
15. Memunculkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
16. Merangsang rasa ingin tahu dan daya intuisi siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
17. Mempengaruhi integrasi kemampuan siswa	1	2	3	4	✓
18. Mendukung metode pembelajaran untuk pencapaian keberhasilan tujuan	1	2	3	4	✓
19. Meningkatkan kualitas pembelajaran	1	2	3	4	✓
20. Berperan penting sebagai media pendukung dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
21. Mempengaruhi tingkat keefektifan pembelajaran	1	2	3	4	✓

Komentar dan Saran

1. Materi pembelajaran dengan sarana video sangat menarik dan jelas serta mudah dipahami oleh peserta didik.
2. Perlu ditambahkan dengan evaluasi

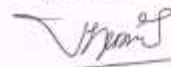
Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak diproduksi

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang dikehendaki)

Ahli Materi



V. Hermin Purwanti, S.Pd

INSTRUMEN PENELITIAN (ANGKET) UNTUK AHLI MATERI

Proses Peningkatan Sistem Pembelajaran dengan Implementasi Media
Pembelajaran Berbasis *Feature Video*

Nama : Nur Cipto, S.Pd
Jabatan : Guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII
Nama Instansi : SMP Negeri 2 Demak

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama instansi Anda pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan media pembelajaran Berbasis *feature video* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII SMP N 2 Demak
3. Berikan pendapat Anda dengan sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban Anda

Keterangan

- 1 : tidak baik
- 2 : kurang baik
- 3 : cukup
- 4 : baik
- 5 : sangat baik

Aspek Sistem Pembelajaran	Respon				
	1	2	3	4	5
1. Kesesuaian penerapan produk dalam pembelajaran dengan tujuan kompetensi					√

2. Kejelasan isi materi pembelajaran	1	2	3	4	✓
3. Keutuhan materi dari awal hingga akhir	1	2	3	4	✓
4. Membantu kemudahan siswa memahami materi	1	2	3	4	✓
5. Membantu penguasaan materi oleh siswa	1	2	3	4	✓
6. Kesesuaian penyajian materi pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa	1	2	3	4	✓
7. Memperjelas siswa terhadap materi pembelajaran	1	2	3	4	✓
8. Mempengaruhi kecepatan siswa dalam mengingat pesan materi yang disampaikan	1	2	3	✓	5
9. Mempengaruhi emosi siswa	1	2	3	✓	5
10. Mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa	1	2	3	✓	5
11. Memunculkan interaksi siswa dengan teman	1	2	3	✓	5
12. Memunculkan interaksi siswa dengan guru	1	2	3	4	✓
13. Merangsang eksplorasi pengetahuan sesuai dengan inspirasi yang dimaknai siswa sendiri	1	2	3	✓	5
14. Kesesuaian dengan prinsip menyenangkan dalam proses pembelajaran	1	2	3	4	✓
15. Memunculkan rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
16. Merangsang rasa ingin tahu dan daya intuisi siswa dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
17. Mempengaruhi integrasi kemampuan siswa	1	2	3	✓	5
18. Mendukung metode pembelajaran untuk pencapaian keberhasilan tujuan	1	2	3	4	✓
19. Meningkatkan kualitas pembelajaran	1	2	3	4	✓
20. Berperan penting sebagai media pendukung dalam pembelajaran	1	2	3	4	✓
21. Mempengaruhi tingkat keefektifan pembelajaran	1	2	3	4	✓

Komentar dan Saran

1. Volume kurang keras
2. Perlu penambahan contoh agar yg padat penduduknya di sertai penanggulangannya
3. komentar: Tujuan pembelajaran materi pembelajaran, Video sangat bagus perlu di pertahankan

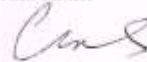
Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

- ① Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai sasaran
3. Tidak layak diproduksi

(Mohon lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang dikehendaki)

Ahli Materi



Nur Cipto, S.Pd

NAMA	ITEM																					Jml	Presentase (Skor Maks.=140)
	Aspek Pengembangan Media												Aspek Sistem Pembelajaran										
	3	4	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	1	2	5	6	7	18	19	20	21		
V. Hermin Purwanti, S.Pd	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	102	97%
Nur Cipto, S.Pd	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99	94%
Presentase	100	100	90	80	90	80	90	90	100	100	100	90	100	100	100	100	100	100	100	100	100		
Rata-rata	93 %												100 %										
Jumlah rata-rata																					100,5	96%	

Lampiran 7

Hasil *Pretest* Sistem Pembelajaran Tanpa Media

No.	Nama Siswa	Skor (Skor Maks. = 85)	Presentase	Keterangan
1	Ahmad Rizky F.S.	67	79 %	Baik
2	Ajeng Kusuma D.	70	82 %	Baik
3	Alvina Damayanti	69	81 %	Baik
4	Anisa Firdaus O.	70	82 %	Baik
5	Annika Aulia Hanna	73	86 %	Sangat Baik
6	Arbadiva R. Wahyu	69	81 %	Baik
7	Atika Rahma Farida	64	75 %	Baik
8	Budi Prabowo	67	79 %	Baik
9	Danang Giri W.	71	84 %	Baik
10	Deni Surya A.	76	89 %	Sangat Baik
11	Dwi Hendrawan W.	68	80 %	Baik
12	Dwi Kurniawan	55	65 %	Cukup
13	Ella Siska D.	73	86 %	Sangat Baik
14	Elysa Vonica A.	76	89 %	Sangat Baik
15	Giza Arifkha Putri	69	81 %	Baik
16	Guntur Aji Prasetyo	53	62 %	Cukup
17	Hanny Cintania P.	72	85 %	Sangat Baik
18	Imad Muhammad R.	75	88 %	Sangat Baik
19	Ismi Sholihatun	69	81 %	Baik
20	Kurniawan Pujo K.	73	86 %	Sangat Baik
21	Mingwa A.K.W.	69	81 %	Baik
22	Muhammad Hadad A.	69	81 %	Baik
23	Nanang Agung B.	73	86 %	Sangat Baik
24	Nohan Rembulan W.	71	84 %	Baik
25	Rika Diana	71	84 %	Baik
26	Ubaidillah Aufin	72	85 %	Sangat Baik
27	Ulvy Handayani	75	88 %	Sangat Baik
28	Vina A.	60	71 %	Baik
29	Vina Atika M.	72	85 %	Sangat Baik
30	Yofin Khoirul M.	68	80 %	Baik
Rata-rata		69,3	82 %	Baik

Lampiran 8

Hasil *Posttest* Sistem Pembelajaran Dengan Media

No.	Nama Siswa	Skor (Skor Maks. = 85)	Presentase	Keterangan
1	Ahmad Rizky F.S.	72	85 %	Sangat Baik
2	Ajeng Kusuma D.	73	86 %	Sangat Baik
3	Alvina Damayanti	77	91 %	Sangat Baik
4	Anisa Firdaus O.	81	95 %	Sangat Baik
5	Annika Aulia Hanna	77	91 %	Sangat Baik
6	Arbadiva R. Wahyu	76	89 %	Sangat Baik
7	Atika Rahma Farida	78	92 %	Sangat Baik
8	Budi Prabowo	73	86 %	Sangat Baik
9	Danang Giri W.	79	93 %	Sangat Baik
10	Deni Surya A.	72	85 %	Sangat Baik
11	Dwi Hendrawan W.	74	87 %	Sangat Baik
12	Dwi Kurniawan	79	93 %	Sangat Baik
13	Ella Siska D.	79	93 %	Sangat Baik
14	Elysa Vonja A.	82	96 %	Sangat Baik
15	Giza Arifkha Putri	83	98 %	Sangat Baik
16	Guntur Aji Prasetyo	77	91 %	Sangat Baik
17	Hanny Cintania P.	81	95 %	Sangat Baik
18	Imad Muhammad R.	61	72 %	Baik
19	Ismi Sholihatun	72	85 %	Sangat Baik
20	Kurniawan Pujo K.	79	93 %	Sangat Baik
21	Mingwa A.K.W.	76	89 %	Sangat Baik
22	Muhammad Hadad A.	74	87 %	Sangat Baik
23	Nanang Agung B.	74	87 %	Sangat Baik
24	Nohan Rembulan W.	83	98 %	Sangat Baik
25	Rika Diana	82	96 %	Sangat Baik
26	Ubaidillah Aufin	74	87 %	Sangat Baik
27	Ulvy Handayani	77	91 %	Sangat Baik
28	Vina A.	77	91 %	Sangat Baik
29	Vina Atika M.	79	93 %	Sangat Baik
30	Yofin Khoirul M.	74	87 %	Sangat Baik
Rata-rata		76,5	90 %	Sangat Baik

Lampiran 9

Form data hasil *pretest* dan *posttest* siswa (diolah menggunakan program Ms. Excel 2007)

Hasil <i>Pretest</i> Siswa																	D	D ²	Hasil <i>Posttest</i> Siswa																			
SKOR ITEM																JML			JML	SKOR ITEM																		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		17				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
4	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	5	4	4	3	3	4	67	-5	25	72	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	
4	3	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	70	-3	9	73	5	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	5	5	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	69	-8	64	77	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	
4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	70	-11	121	81	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5		
4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	73	-4	16	77	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	
3	5	4	4	4	5	4	3	4	2	5	5	4	5	3	5	4	69	-7	49	76	5	4	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	4	4	5	
4	3	4	4	5	5	3	4	3	3	4	3	5	3	3	5	3	64	-14	196	78	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	
4	4	5	4	5	5	4	3	4	3	4	5	3	4	3	3	4	67	-6	36	73	5	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	
5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	5	5	4	71	-8	64	79	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	
4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	76	4	16	72	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	
4	4	3	5	4	3	3	3	4	3	4	4	5	5	5	5	4	68	-6	36	74	5	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	4	4	
3	2	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	55	-24	576	79	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	
4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	73	-6	36	79	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	
5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	76	-6	36	82	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	
4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	69	-14	196	83	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	
3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	53	-24	576	77	5	5	4	3	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	
4	5	4	4	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	3	3	4	72	-9	81	81	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	
4	4	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	75	14	196	61	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5

4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	69	-3	9	72	5	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	
4	4	5	5	4	5	5	3	4	3	4	4	4	5	5	5	4	73	-6	36	79	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	
4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	69	-7	49	76	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	
5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	3	4	4	5	4	69	-5	25	74	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	5	5	4	5	
4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	73	-1	1	74	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	3	4	5	5	4	4	
4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	71	-12	144	83	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5
4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	71	-11	121	82	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5
4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	3	5	5	4	3	4	4	72	-2	4	74	4	5	4	3	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	4	
4	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	75	-2	4	77	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	
4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	5	4	60	-17	289	77	5	5	4	4	5	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	
4	4	5	4	5	5	5	3	3	4	4	5	5	4	5	3	4	72	-7	49	79	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	5	5	4	
4	3	4	4	3	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	4	5	68	-6	36	74	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4
Jumlah D																	-216	3096	Jumlah D ²																			

Lampiran 10

Data perbandingan untuk uji t

No.	Nama Siswa	Skor Sistem Pembelajaran		D = (X-Y)	D ² = (X-Y) ²
		Pembelajaran Tanpa Media (X)	Pembelajaran Dengan Media (Y)		
1	Ahmad Rizky F.S.	67	72	-5	25
2	Ajeng Kusuma D.	70	73	-3	9
3	Alvina Damayanti	69	77	-8	64
4	Anisa Firdaus O.	70	81	-11	121
5	Annika Aulia Hanna	73	77	-4	16
6	Arbadiva R. Wahyu	69	76	-7	49
7	Atika Rahma Farida	64	78	-14	196
8	Budi Prabowo	67	73	-6	36
9	Danang Giri W.	71	79	-8	64
10	Deni Surya A.	76	72	4	16
11	Dwi Hendrawan W.	68	74	-6	36
12	Dwi Kurniawan	55	79	-24	576
13	Ella Siska D.	73	79	-6	36
14	Elysa Vonía A.	76	82	-6	36
15	Giza Arifkha Putri	69	83	-14	196
16	Guntur Aji Prasetyo	53	77	-24	576
17	Hanny Cintania P.	72	81	-9	81
18	Imad Muhammad R.	75	61	14	196
19	Ismi Sholihatun	69	72	-3	9
20	Kurniawan Pujo K.	73	79	-6	36
21	Mingwa A.K.W.	69	76	-7	49
22	Muhammad Hadad	69	74	-5	25
23	Nanang Agung B.	73	74	-1	1
24	Nohan Rembulan	71	83	-12	144
25	Rika Diana	71	82	-11	121
26	Ubaidillah Aulin	72	74	-2	4
27	Ulvy Handayani	75	77	-2	4
28	Vina A.	60	77	-17	289
29	Vina Atika M.	72	79	-7	49
30	Yofin Khoirul M.	68	74	-6	36
N = 30				$\sum D = -216$	$\sum D^2 = 3096$

Lampiran 11

Langkah-langkah perhitungan Uji t

- 1) Mencari mean

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{-216}{30} = -7,2$$

- 2) Mencari standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{3096}{30} - \left(\frac{-216}{30}\right)^2} = \sqrt{103,2 - (-7,2)^2}$$

$$SD = \sqrt{103,2 - 51,84} = \sqrt{51,36}$$

$$SD = 7,166$$

- 3) Mencari standar error mean perbedaan skor antara X dengan Y

$$SE_M = \frac{SD}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_M = \frac{7,166}{\sqrt{30-1}} = \frac{7,166}{\sqrt{29}}$$

$$SE_M = \frac{7,166}{5,385} = 1,331$$

- 4) Memasukkan rumus t

$$t_c = \frac{M_D}{SE_M}$$

$$t_c = \frac{-7,2}{1,331} = -5,409$$

Lampiran 12

Daftar Nama Siswa Kelas VII E

No.	Nama
1	Ahmad Rizky Farras Shihab
2	Ajeng Kusuma Damayanti
3	Alvina Damayanti
4	Anisa Firdaus Oktaviani
5	Annika Aulia Hanna
6	Arbadiva Rosabella Wahyu
7	Atika Rahma Farida
8	Budi Prabowo
9	Danang Giri Wicaksono
10	Deni Surya Anggalaksana
11	Dwi Hendrawan Wijaya
12	Dwi Kurniawan
13	Ella Siska Damayanti
14	Elysa Vonia Anggreini
15	Giza Arifkha Putri
16	Guntur Aji Prasetyo
17	Hanny Cintania Putri
18	Imad Muhammad Ridlo
19	Ismi Sholihatun
20	Kurniawan Pujo Kusriyanto
21	Mingwa Ardathania Kw
22	Muhammad Hadad Alwi
23	Nanang Agung Bimantoro
24	Nohan Rembulan Wahyu W
25	Rika Diana
26	Ubaidillah AFIN
27	Ulvy Handayani
28	Vina Alyaturrohmah
29	Vina Atika Musayadah
30	Yofin Khoirul Muqorobin

Lampiran 13

Nilai-nilai dalam Distribusi t

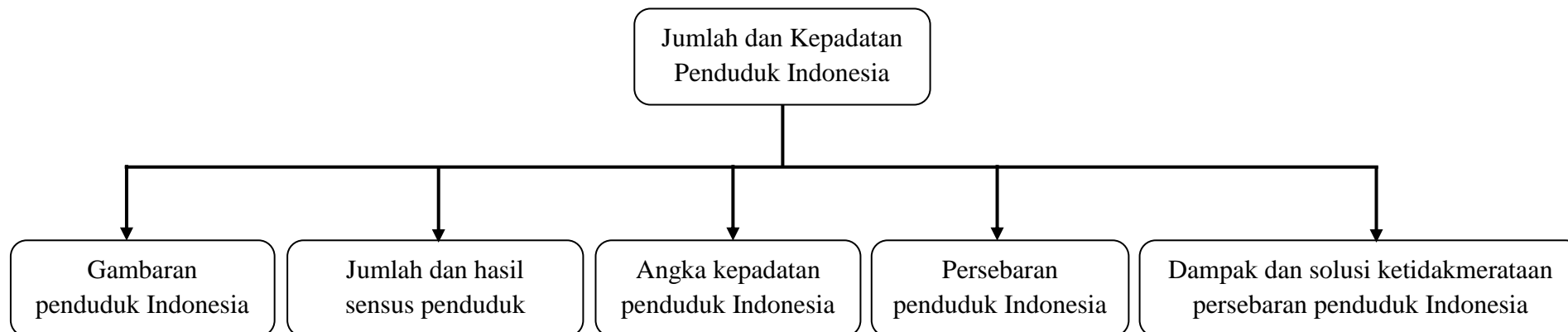
α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
Dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,817	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,694	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,692	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,691	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,690	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,689	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,688	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,685	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Sumber : Prof. Dr. Sugiyono (2013 : 454)

Lampiran 14**PETA MATERI**

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature Video*”

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu
Kelas / Semester : VII / 2
Topik : Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia
Format : *Feature Video*



Lampiran 15**PETA KOMPETENSI**

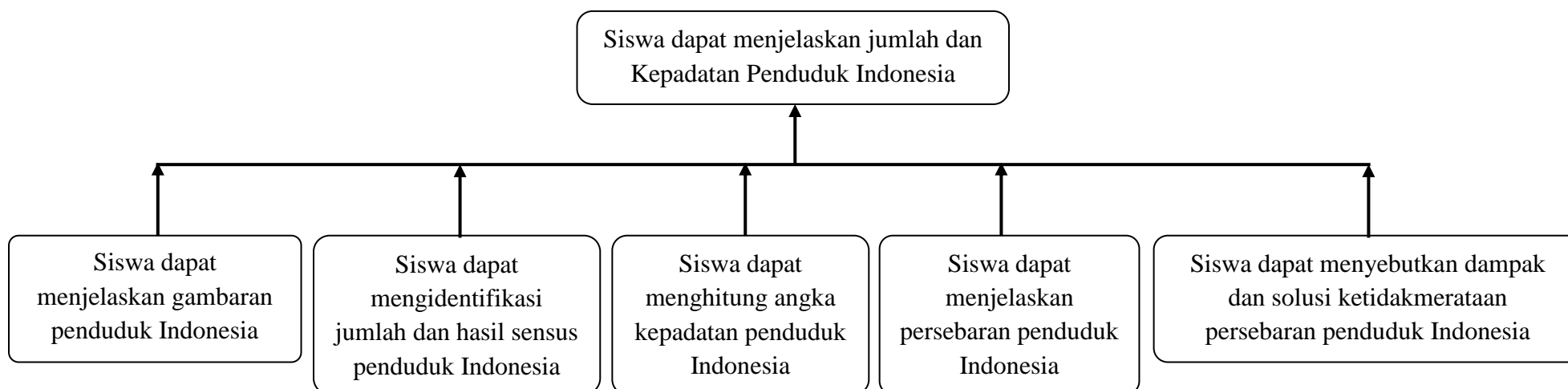
“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature Video*”

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Kelas / Semester : VII / 2

Topik : Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia

Format : *Feature Video*



Lampiran 16**GARIS BESAR ISI PROGRAM MEDIA (GBIPM)**

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature Video*”

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Kelas / Semester : VII / 2

Topik : Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia

Format : *Feature Video*

No.	Indikator	Materi dan Interaksi	Media
1.	Gambaran penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Pergerakan angka jumlah penduduk Indonesia beberapa tahun lalu dengan sekarang - Luas wilayah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> - Lagu berjudul “135 juta-H. Rhoma Irama” menjelaskan jumlah penduduk Indonesia pada tahun 1970an. - Narasi menjelaskan maksud lagu, pergerakan jumlah penduduk hingga luas wilayah Indonesia. - Video liputan opini masyarakat sekitar menjelaskan gambaran penduduk Indonesia. - Gambar mendukung penjelasan materi.

2.	Jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Sensus penduduk Indonesia tahun 2010 - Sensus penduduk Indonesia tahun 2012 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan pihak Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi.
3.	Angka kepadatan penduduk	<ul style="list-style-type: none"> - Kepadatan penduduk - Jumlah penduduk - Luas wilayah 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan angka kepadatan penduduk Indonesia. - Video wawancara dan diskusi 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan angka kepadatan penduduk Indonesia. - Simulasi perhitungan angka kepadatan penduduk menjelaskan cara perhitungan untuk memperoleh angka hasil bagi jumlah penduduk dan luas wilayah. - Sisipan video mendukung penjelasan materi. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi.

4.	Persebaran penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Persebaran penduduk tiap daerah - Faktor persebaran penduduk 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Video wawancara dan diskusi 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan pihak Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Video liputan opini masyarakat sekitar menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Sisipan video mendukung penjelasan materi. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi.
5.	Dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Dampak ketidakmerataan persebaran penduduk - Solusi ketidakmerataan persebaran penduduk 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk. - Video wawancara dan diskusi 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan pihak Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk.

			<ul style="list-style-type: none">- Video liputan opini masyarakat sekitar menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk.- Sisipan video mendukung penjelasan materi.- Narasi mendukung penjelasan materi.- Gambar mendukung penjelasan materi.
Keterangan			
<ul style="list-style-type: none">- Sumber :<ul style="list-style-type: none">» Buku Siswa K.13 IPS Terpadu SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2014» Buku Guru K.13 IPS Terpadu SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2014- Program Aplikasi :<ul style="list-style-type: none">» Adobe Premiere Pro CS4» Cool Edit Pro V2.1			

Lampiran 17**JABARAN MATERI**

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Feature Video*”

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Kelas / Semester : VII / 2

Topik : Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia

Format : *Feature Video*

No.	Indikator	Materi	Media
1.	Gambaran penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Pergerakan angka jumlah penduduk Indonesia beberapa tahun lalu dengan sekarang - Luas wilayah Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> - Lagu berjudul “135 juta-H. Rhoma Irama” menjelaskan jumlah penduduk Indonesia pada tahun 1970an. - Narasi menjelaskan maksud lagu, pergerakan jumlah penduduk hingga luas wilayah Indonesia. - Video liputan opini masyarakat sekitar menjelaskan gambaran penduduk Indonesia. - Gambar mendukung penjelasan materi.

2.	Jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Sensus penduduk Indonesia tahun 2010 - Sensus penduduk Indonesia tahun 2012 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan pihak Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi.
3.	Angka kepadatan penduduk	<ul style="list-style-type: none"> - Kepadatan penduduk - Jumlah penduduk - Luas wilayah 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan angka kepadatan penduduk Indonesia. - Video wawancara dan diskusi 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan angka kepadatan penduduk Indonesia. - Simulasi perhitungan angka kepadatan penduduk menjelaskan cara perhitungan untuk memperoleh angka hasil bagi jumlah penduduk dan luas wilayah. - Sisipan video mendukung penjelasan materi. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi.

4.	Persebaran penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Persebaran penduduk tiap daerah - Faktor persebaran penduduk 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Video wawancara dan diskusi 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan pihak Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Video liputan opini masyarakat sekitar menjelaskan persebaran dan faktor persebaran penduduk. - Sisipan video mendukung penjelasan materi. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi. <div data-bbox="1189 911 1805 1249" style="text-align: center;"> </div>
----	-------------------------------	---	---

5.	Dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Dampak ketidakmerataan persebaran penduduk - Solusi ketidakmerataan persebaran penduduk 	<ul style="list-style-type: none"> - Video dialog 2 siswa SMP di kelas dan di perpustakaan menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk. - Video wawancara dan diskusi 2 siswa SMP dengan guru mata pelajaran IPS menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk. - Video wawancara 2 siswa SMP dengan pihak Badan Pusat Statistik (BPS) menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk. - Video liputan opini masyarakat sekitar menjelaskan dampak dan solusi ketidakmerataan persebaran penduduk. - Sisipan video mendukung penjelasan materi. - Narasi mendukung penjelasan materi. - Gambar mendukung penjelasan materi.
Keterangan			
<ul style="list-style-type: none"> - Sumber : <ul style="list-style-type: none"> » Buku Siswa K.13 IPS Terpadu SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2014 » Buku Guru K.13 IPS Terpadu SMP/MTs Kelas VII Edisi Revisi 2014 - Program Aplikasi : <ul style="list-style-type: none"> » Adobe Premiere Pro CS4 » Cool Edit Pro V2.1 			

Lampiran 18

RANCANGAN PRODUKSI

A. Desain Program

1. **Judul Materi** : Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia
2. **Format Acara** : *Feature*
3. **Sub Format** : Narasi, Wawancara, Dialog, Reportase
4. **Durasi** : 30 menit
5. **Target Audiens** : Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Demak
6. **Karakteristik Produksi** : Rekaman (*Recorded*), *One Camera*

B. Desain Produksi

1. **Judul Materi** : Jumlah dan Kepadatan Penduduk Indonesia
2. **Materi**
 - a. Gambaran mengenai penduduk Indonesia.
 - b. Jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia.
 - c. Angka kepadatan penduduk.
 - d. Persebaran penduduk Indonesia.
 - e. Dampak ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.
 - f. Cara mengatasi masalah ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.
3. **Waktu Penampilan** : Kegiatan Pembelajaran IPS Kelas VII
4. **Narasumber**
 - a. Guru Mata Pelajaran IPS, Ibu V. Hermin Purwanti, S.Pd.
 - b. Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Demak
 - c. Masyarakat
5. **Kerabat Kerja**
 - a. Produser : Galih Maulana Rizqy
 - b. Kameramen : Roy Haryanto (Siswa SMP N 2 Demak) dan Tim
 - c. Penulis Naskah : Galih Maulana Rizqy
 - d. Pelaku : - Shinta R. Hanafia (Siswa SMP N 2 Demak)
- Anindya Enggar Novita (Siswa SMP N 2 Demak)

6. Peralatan Produksi

Adapun peralatan yang dibutuhkan dalam proses produksi adalah sebagai berikut :

No.	Jenis Peralatan	Jumlah
1.	Handycam (Kamera)	1 Unit
2.	Komputer/Laptop	1 Unit
3.	DVD Blank	2 Unit

7. Sinopsis

Jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami pertambahan. Ini bukan lagi menjadi isu di sebagian kalangan, namun seakan sudah menjadi permasalahan nasional yang diketahui oleh semua penduduk Indonesia. Dalam data Internasional, Indonesia menempati urutan keempat dengan jumlah penduduk terbesar di dunia setelah China, India dan Amerika Serikat.

Kepadatan penduduk merupakan hasil yang diperoleh dari perbandingan antara jumlah penduduk dan luas wilayah. Berbekal data sensus penduduk tahun 2010 dan 2012 bahwa dapat dipastikan jumlah penduduk Indonesia mengalami penambahan sebesar 19.874.841 jiwa. Sementara luas wilayah Indonesia relatif tetap yang mencapai 1.904.569 km². Jika diperbandingkan angka kepadatan penduduk Indonesia, maka diperoleh 125 jiwa/km² untuk tahun 2010 dan 135 jiwa/km² pada tahun 2012. Jumlah dan kepadatan penduduk tersebut juga memberikan dampak dalam beberapa hal di Indonesia khususnya, mulai dari peledakan penduduk, persebaran penduduk yang tidak merata hingga dampak ketidakmerataan penduduk tersebut serta solusi yang ditawarkan.

Dalam *feature* video sebagai media pembelajaran ini akan disajikan ulasan mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. Akan ditampilkan dua siswa SMP yang saling berdialog mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia ini dengan berbekal pendapat masing-masing.

Merasa belum cukup yakin akan pendapat mereka, dua siswa tersebut menuju perpustakaan untuk mencari literatur yang sesuai dengan yang mereka harapkan. Lagi-lagi mereka merasa kurang mantap atas data yang didapatkan dari perpustakaan, mereka melakukan studi lapangan secara langsung dengan datang langsung ke kantor Badan Pusat Statistik (BPS) dan melakukan. Untuk memperdalam pengetahuan, mereka melakukan liputan atau reportase langsung dengan beberapa orang sebagai masyarakat Indonesia untuk menghimpun pendapat mengenai jumlah dan kepadatan penduduk ini. Narasi juga akan diberikan untuk memperkuat dan memperjelas materi yang dikemas secara menarik.

8. Treatment

Adegan 1

Diawali dengan memunculkan profil lembaga, yaitu : Universitas Negeri Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta profil penyusunan tugas akhir. Ditampilkan pula pengenalan pelaku serta narasumber dalam *feature* video ini. *Backsound* berupa instrumen lagu Indonesia Pusaka.

Adegan 2

Ditampilkan gambar-gambar yang menggambarkan keadaan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia dengan *backsound* lagu berjudul 135 juta dari H. Rhoma Irama. Disusul oleh pembacaan narasi oleh narrator dengan tetap ditampilkan gambar sebagai latar dan *backsound* lirik, menerangkan tentang hubungan lagu tersebut dengan keadaan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia sekarang ini dan di dukung pula oleh gambar-gambar yang ditampilkan dalam *feature* video tersebut.

Adegan 3

Adegan awal dimulai dengan dialog 2 orang siswa di kelas setelah pembelajaran. Mereka merundingkan tentang jumlah dan kepadatan

penduduk menurut pandangan masing-masing. Dengan bekal materi yang telah diberikan oleh guru pada saat pembelajaran, mereka saling bertukar pikiran membahas hal tersebut. Namun mereka masih merasa belum puas akan dialog yang mereka lakukan. Mereka memutuskan untuk mencari literatur di perpustakaan sekolah.

Adegan 4

Diperpustakaan mereka melakukan tahap-tahap sesuai yang telah ditentukan, mulai dari mengisi daftar hadir, bertanya kepada petugas perpustakaan, mencari buku hingga kembali berdialog setelah menemukan data di buku yang mereka baca. Salah satu dari mereka masih belum mantap dalam mendalami materi ini, dia mengusulkan untuk menghimpun data kembali dari pihak yang lebih paham tentang hal ini. Untuk itu mereka bersepakat akan mengunjungi Badan Pusat Statistik (BPS) daerah setempat keesokan harinya.

Adegan 5

Saat berada di BPS mereka masuk ke lobi utama dan bertanya dimana mereka bisa melakukan wawancara untuk mendapatkan data dan informasi yang mereka harapkan. Petugas *receptionist* mengarahkan dimana mereka bisa mendapatkan informasi yang mereka inginkan. Mereka masuk ke dalam satu ruangan dan melakukan wawancara dengan pihak BPS. Setelah mereka mendapatkan semua informasi yang diharapkan mereka berterimakasih kepada pihak BPS dan berpamitan. Sambil berjalan keluar, mereka kembali berdialog membahas informasi yang didapatnya. Mereka merencanakan untuk bertemu guru mata pelajarannya keesokan harinya untuk mengkonfirmasi apa saja yang mereka peroleh dari BPS.

Adegan 6

Keesokan harinya, mereka menemui guru mata pelajaran untuk mengkonfirmasi semua hal yang telah mereka dapatkan di BPS. Saling bertukar pendapatpun terjadi dalam pertemuan di ruang guru mata pelajaran

tersebut. Untuk lebih meyakinkan lagi, guru menyarankan agar mereka membuat liputan tentang pendapat masyarakat mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia serta dampak yang ditimbulkannya. Merekapun bersepakat untuk melakukan saran dari guru tersebut.

Adegan 7

Liputan (reportase) dilakukan dengan meliput warga untuk dimintai pendapat dan keterangan tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia serta dampak yang ditimbulkannya. Beberapa orang menjadi target mereka untuk menghimpun informasi guna memperdalam pengetahuan mereka tentang hal ini.

Adegan 8

Hasil liputan / reportase yang mereka videokan, ditunjukkan kembali ke guru mata pelajaran. Dari situ bersama-sama mereka menyimpulkan apa yang mereka dapat dari liputan tersebut.

Adegan 9

Narrator memberikan penyimpulan atas semua informasi sejak awal. Disusul dengan ucapan terimakasih dan penayangan nama-nama kerabat kerja. *Backsound* instrumen lagu Tanah Air.

9. Naskah / Script

No.	Materi Naskah	Dur.
1.	Visual Lambang UNNES, FIP dan KTP serta profil penyusunan tugas akhir	
	Audio <i>FX</i> : Instrumen Indonesia Pusaka <i>Narasi</i> : Hallo, selamat datang dalam sebuah media pembelajaran berbasis	

	<i>feature</i> video. Hari ini kita akan belajar bersama membahas jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. Tidak perlu lama lagi, mari kita simak tayangan video berikut ini...,	
2.	Visual Gambar pelaku dan narasumber	
	Audio FX : Instrumen Indonesia Pusaka	
3.	Visual Gambar yang menggambarkan keadaan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia	
	Audio FX : Lagu 135 juta - H. Rhoma Irama	
4.	Visual Gambar yang menggambarkan keadaan jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia	
	Audio FX : Lagu 135 juta - H. Rhoma Irama (lirik) Narasi : Tahukah kalian tentang lagu tadi? Lagu milik H. Rhoma Irama selalu menggambarkan realita kehidupan saat itu dan salah satunya adalah lagu ini yang sangat fenomenal di eranya. Lagu tersebut menggambarkan jumlah penduduk Indonesia pada saat sekitar tahun 70an yang berjumlah 135 juta jiwa yang tersebar di seluruh Indonesia. Namun, tahukah kamu jumlah penduduk Indonesia sekarang ini? Menurut sensus penduduk tahun 2010 dan 2012, penambahan penduduk Indonesia saat ini sudah mencapai hampir sebesar 100% dari jumlah yang disebutkan dalam lirik lagu tersebut. Dengan luas wilayah yang tetap sama, coba kita bayangkan bagaimana kepadatan penduduk di Indonesia saat ini! Untuk itu, mari kita bersama-sama simak tayangan berikut untuk memahami dan tahu lebih dalam tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia.	
5.	Visual - Suasana kelas setelah pembelajaran.	

- Dua orang siswa berdialog di kelas.		
Audio		
<i>Cue</i> : guru mengakhiri pembelajaran, suasana akhir pembelajaran di kelas.		
<i>Dialog</i> :		
Fia	:	Ovi, lihatlah ini. Dalam catatanku seperti yang disebutkan ibu guru tadi luas wilayah Indonesia mencapai 1,9 juta km ²
Ovi	:	Wahh, ternyata luas juga ya wilayah Indonesia. (<i>kagum</i>)
Fia	:	Betul Ovi, tapi luas itu relatif bukan? Tergantung perbandingannya dengan sesuatu atau penduduk yang terkandung di dalamnya.
Ovi	:	Maksudnya? Jadi bingung. (<i>bingung</i>)
Fia	:	Ihh kamu ini (<i>kesal</i>), begini misalnya kita punya 2 buah kandang ayam dengan ukuran yang sama masing-masing 2 m ² , lalu kandang pertama kita isi 5 ekor ayam dan kandang kedua kita isi 10 ekor ayam. Bagaimana menurutmu tentang keluasannya?
Ovi	:	Tentu ayam di kandang kedua akan lebih sempit dong Fia dari pada yang berada di kandang pertama. (<i>percaya diri</i>)
Fia	:	Nah, betul. Begitu juga dengan penduduk Indonesia.
Ovi	:	Apa? Penduduk Indonesia kamu samakan dengan ayam? (<i>terkejut</i>)
Fia	:	Huss, kamu ini kalau ngomong (<i>jengkel</i>). Bukanlah Ovi, sini aku jelasin. Data sensus penduduk yang dijelaskan bu guru tadi bahwa pada tahun 2010 jumlah penduduk Indonesia adalah 237.641.326 jiwa, sedangkan pada tahun 2012 adalah 257.516.167 jiwa. Coba kita hitung berapa selisih pertumbuhannya hanya dalam selisih 2 tahun saja?
Ovi	:	Mmmmm, hampir 20 juta jiwa ya Fia, hanya dalam waktu 2 tahun? (<i>heran</i>)
Fia	:	Iya Ovi, padahal luas wilayah Indonesia sama loh.

		Bayangin aja kalau tiap 2 tahun bertambah segitu banyaknya dengan perbandingan angka kematian yang tidak seimbang, bisa-bisa Indonesia sangat berjubel kan?
Ovi	:	Betul ya Fia, ko aku merasa khawatir ya. Bagaimana kalau saking penuhnya kita nggak bisa napas coba? (<i>dipraktekkan sesak napas</i>) Kan bahaya?
Fia	:	Idihh kamu ini lebay deh (<i>heran</i>), ini ada yang lebih penting, tugas dari bu guru bagaimana kalau kita bahas bersama? Kamu kan ahli hitung menghitung.
Ovi	:	Coba aku lihat, bawa sini mana mana? (<i>sok tahu</i>)
Fia	:	Ini coba lihat, tentang cara memperoleh angka kepadatan penduduk.
Ovi	:	Halah, ini mah kecil Fia. Sini serahin sama ahlinya. (<i>sombong sambil menulis cara dan jawaban</i>)
Fia	:	Ihh yang bener? Kamu bisa? (<i>ragu</i>)
Ovi	:	Sini aku jelasin, angka kepadatan penduduk itu dihitung dengan cara membagi jumlah penduduk dengan luas wilayah. Jadi rumusnya gini nih, kepadatan penduduk sama dengan jumlah penduduk dibagi luas wilayah (<i>menunjuk coret-coretan</i>). Misalnya berdasarkan data sensus jumlah penduduk tahun 2012, yaitu 257.516.167 jiwa jumlah penduduk dibagi dengan 1.904.569 km ² luas wilayah maka angka kepadatan penduduk Indonesia mencapai 135 jiwa/km ² . Begitu juga dengan hasil sensus 2010 yang angka kepadatannya mencapai 125 jiwa/km ² .
Fia	:	Wahh, kamu hebat Ovi, pinter banget. Tapi yakin nih kita nggak butuh referensi lain biar lebih mantap?
Ovi	:	Butuh dong, harus itu biar lebih yakin. Bagaimana kalau kita ke perpustakaan? Kita bisa cari literatur dan bahan bacaan.
Fia	:	Nah, memang itu maksudku. Kalau begitu, ayo kita

			kesana!
	Ovi	:	Baiklah, ayo segera meluncur.
	<i>Narasi</i> : dialog 2 orang siswa di kelas setelah pembelajaran berlanjut pada kunjungan mereka ke perpustakaan saat jam istirahat untuk mencari literatur dan bahan bacaan tentang jumlah dan kepadatan penduduk.		
6.	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana perpustakaan - Siswa mengisi E-library daftar kunjungan - Komunikasi petugas perpustakaan dan siswa <p>Audio</p> <p><i>Dialog :</i></p>		
	Fia	:	<i>(membuka pintu perpustakaan, menuju komputer E-library bersama Ovi)</i> kita isi daftar hadir dulu ya Ovi.
	Ovi	:	Sipp...! <i>(mengacungkan ibu jari)</i>
	Fia	:	<i>(bersama Ovi menghampiri petugas perpustakaan)</i> mohon maaf ibu, jika kami ingin mencari bahan bacaan tentang jumlah dan kepadatan penduduk bisa diperoleh di rak sebelah mana ya?
	PP	:	<i>(sambil menunjuk rak yang dituju)</i> kalian cari saja rak buku dengan kode jenis bacaan, nah coba cari disana.
	Ovi	:	Baik ibu, terimakasih infonya. <i>(bersama Fia berjalan menuju rak yang dituju)</i> Aku cari disebelah kanan, kamu cari di sebelah kiri ya Fia.
	Fia	:	Oke baiklah,...

		(<i>selang beberapa saat</i>) hey Ovi, aku dapat buku ini (<i>menunjukkan bukunya</i>) sepertinya ini yang kita cari.
Ovi	:	Aku juga menemukan buku ini Fia, coba lihat! (<i>menunjukkan bukunya</i>)
Fia	:	Baiklah, sepertinya cukup. Ayo kita bahas bersama! (<i>bersama Ovi menuju tempat duduk</i>)
Ovi	:	(<i>menunjuk suatu data yang tertera pada buku</i>) hey Fia, lihatlah ini! Berdasarkan data kependudukan dunia tahun 2012, Indonesia menempati urutan ke-4 jumlah penduduk terbesar di dunia setelah urutan pertama ditempati China (1,35 milyar jiwa), ke-2 India (1,260 milyar jiwa) dan ke-3 Amerika Serikat (314 juta jiwa).
Fia	:	(<i>terkejut</i>) oh ya Ovi...?
Ovi	:	Benar, coba baca sendiri! (<i>memberikan buku kepada Fia</i>)
Fia	:	Wahh iya, memang benar Ovi.
<p>Narasi : menurut data kependudukan dunia tahun 2012, Indonesia menempati urutan ke-4 jumlah penduduk terbesar di dunia setelah urutan pertama ditempati oleh China dengan jumlah penduduk 1,35 milyar jiwa, sedangkan urutan kedua ditempati oleh Negara India dengan 1,26 milyar jiwa dan ketiga ditempati oleh Amerika Serikat dengan 314 juta jiwa jumlah penduduknya.</p>		
Ovi	:	Fia, ini aku temukan pula cara memperoleh angka kepadatan penduduk yang tadi aku sebutkan.
Fia	:	Coba aku lihat, Ovi. (<i>menarik buku Ovi</i>) Benar, hasil hitung kepadatan penduduk sama dengan

		jumlah penduduk dibagi dengan luas wilayah, sama seperti apa yang kamu sebutkan Ovi. Wahh kamu ini memang luar biasa...
Ovi	:	Ah, biasa aja kali... Di bawahnya kita bisa lihat juga ada tabel jumlah dan luas wilayah penduduk tiap Provinsi di Indonesia, namun masih kosong pada kolom kepadatan. Bagaimana kalau kita kerjakan saja, agar kita bisa bandingkan angka kepadatan penduduk antar Provinsi di Indonesia.
Fia	:	Oke, siapa takut.
<p>Cue : dua orang siswa mengerjakan tabel isian jumlah, luas dan kepadatan penduduk Indonesia.</p> <p>Narasi : menurut data kepadatan penduduk Indonesia, persebaran penduduknya mengalami ketidakmerataan antar provinsi. Sejumlah provinsi tampak jauh lebih padat dari provinsi lainnya. Gambaran tersebut akan lebih mudah untuk diamati pada peta kepadatan penduduk Indonesia berikut ini.</p> <p>Cue : dimunculkan Peta Kepadatan Penduduk Indonesia Tahun 2010</p> <p>Narasi : Sejak tahun 1930, sebagian besar penduduk Indonesia tinggal di Jawa yang luasnya hanya kurang dari 7 persen dari luas Indonesia.</p> <p>Walaupun demikian, sejak tahun 2000, terdapat kecenderungan penduduk luar Jawa yang persentasenya terus meningkat dari tahun ke tahun.</p> <p>Berdasarkan peta kepadatan penduduk tampak bahwa Pulau Jawa jauh lebih padat dibandingkan dengan pulau lainnya di Indonesia. Pulau Jawa menjadi pusat pemerintahan dan perekonomian negara, sehingga banyak</p>		

	<p>penduduk yang tertarik untuk tinggal di wilayah ini. Kepadatan penduduk yang tinggi di Pulau Jawa dapat dijelaskan dengan melihat faktor geografis, khususnya faktor fisik berupa tanah yang lebih subur dan faktor sejarah. Kerajaan-kerajaan banyak berkembang di Pulau Jawa sehingga Pulau Jawa berkembang menjadi pusat aktivitas penduduk saat ini di Indonesia.</p>			
	Ovi	:	(<i>menunjukkan hasil pekerjaannya</i>) Fia, dari data ini kita bisa bandingkan bukan angka kepadatan penduduk antar Provinsi di Indonesia?	
	Fia	:	Iya benar Ovi, tapi aku masih ingin tahu lebih dalam tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. Juga tentang hasil sensus yang seringkali disebutkan bu guru.	
	Ovi	:	Oh, jadi kamu ingin tahu lebih dalam lagi? Bagaimana kalau besok pagi kita ke Badan Pusat Statistik (BPS)?	
	Fia	:	Apa itu BPS? Pusat Statistik?	
	Ovi	:	Iya, di BPS kita bisa tanya-tanya tentang jumlah dan kepadatan penduduk hingga luas wilayah Indonesia, juga terutama hasil sensus penduduk di Indonesia.	
	Fia	:	Baiklah, kalau begitu besok kita ke BPS ya? (<i>semangat</i>)	
	Ovi	:	Sipp..., besok kita kesana.	
7.	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana kantor BPS - 2 orang siswa masuk ke lobi utama dan bertanya kepada petugas - 2 orang siswa diantarkan petugas ke suatu ruangan untuk melakukan wawancara - Bertemu dengan obyek wawancara - 2 orang siswa berpamitan dan berjalan keluar setelah usai wawancara 			

- Kembali berdialog singkat sambil berjalan keluar		
Audio		
<i>Cue</i> : suasana kantor BPS		
<i>Dialog</i> :		
Fia	:	(bersama Ovi masuk ke kantor BPS menuju ke lobi utama dan sampai di meja resepsionis) selamat pagi pak,
Rc	:	Selamat pagi, adik-adik ini dari mana ya? Ada yang bisa saya bantu?
Ovi	:	Kami siswa SMP Negeri 2 Demak pak, nama saya Ovi dan ini teman saya Fia, kami datang kemari ingin mendapatkan informasi mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia pak. Bagaimana kita bisa memperoleh informasi tersebut ya pak?
Rc	:	Oh, baik kalau begitu adik bisa ke bagian informasi. Mari saya antar.... (berjalan ke ruang yang dimaksud) Nahh, silahkan adik-adik meminta penjelasan dengan Bapak ini.
Fia	:	Baik pak, terimakasih banyak.
Rc	:	Sama-sama, silahkan.
Fia	:	Permisi bapak, selamat pagi...
BPS	:	Selamat pagi, silahkan... silahkan... Adik-adik ini dari mana? Namanya siapa? Dan mau apa? (<i>ramah</i>)

Ovi	:	Kami siswa SMP Negeri 2 Demak pak, nama saya Ovi dan ini teman saya Fia. Kami ingin mendapatkan informasi mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia pak. Lantas bagaimana tentang kepadatan penduduk yang menurut buku yang kami baca sangat dinamis sekali perubahannya dari tahun ke tahun ya pak?
BPS	:
Fia	:	Jika Indonesia dibandingkan dengan padatnya jumlah penduduk di Negara lain, mungkin menurut data kependudukan dunia bagaimana ya pak?
BPS	:
Ovi	:	Jika dilihat dari luas wilayah suatu daerah kan bisa dikatakan relatif tetap pak, nah bagaimana bisa mengukur tingkat kepadatan penduduknya pak?
BPS	:
Fia	:	Bagaimana dengan sensus penduduk yang rutin dilakukan di Indonesia pak, boleh tahu kah kami tentang itu?
BPS	:
Ovi	:	Bagaimana dengan data kependudukan tiap provinsi ya pak?
BPS	:
Fia	:	Adakah dampak sebaran penduduk yang tidak merata terhadap berbagai aspek kehidupan ya pak?

BPS	:
Ovi	:	Adakah solusi yang patut ditawarkan untuk mengatasi masalah sebaran penduduk yang tidak merata tersebut pak?
BPS	:
Fia	:	Sebagai generasi muda, kami ingin meminta saran apa yang sebaiknya dapat kami perbuat pak? Tentunya sesuai kemampuan kami,
BPS	:
Ovi	:	Wahh, sangat banyak yang kami dapatkan pak semoga ini dapat membantu kami dalam memahami materi mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. <i>(senang)</i>
Fia	:	Terimakasih bapak atas semua informasinya. Sekalian kami mohon pamit pulang dulu. <i>(berjabat tangan)</i>
BPS	:
Ovi	:	<i>(sambil berjalan)</i> Aku senang Fia, bisa mendapatkan banyak informasi hari ini. Dengan begini kita bisa lebih mudah mengerjakan tugas dari bu guru.
Rc	:	<i>(saat sampai di depan resepsionis)</i> sudah selesai adik-adik?
Fia	:	Oh sudah bapak, terimakasih atas bantuannya. <i>(berjabat tangan)</i> Kami sekalian mau pamit pulang.

	Rc	:	Sama-sama, hati-hati ya.
	Ovi	:	Baik pak, permisi. (<i>berjalan keluar</i>)
	Fia	:	Bagaimana kalau besok kita diskusikan apa yang kita dapat hari ini dengan Bu Hermin?
	Ovi	:	Wah ide bagus itu, setuju. (<i>berjalan pulang</i>)
8.	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana ruang guru mapel IPS - 2 orang siswa masuk ke ruang guru mapel - Mengadakan diskusi tentang hasil informasi yang didapat di BPS - Usai diskusi guru mapel memberikan ulasan dan simpulan - Siswa dan guru saling bertukar pikiran serta menyampaikan kesesuaian apa yang mereka dapat dari BPS dan hasil diskusi dengan guru - Guru menyarankan siswa untuk membuat semacam liputan pendapat masyarakat tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia <p>Audio :</p> <p>Cue : suasana ruang guru mata pelajaran IPS</p> <p>Dialog :</p>		
	Fia	:	(<i>mengetuk pintu</i>) permisi bu Hermin...
	B.Hermin	:	Ohh kalian, ayo ayo masuk silahkan. Bagaimana? Sepertinya kalian tertarik akan sesuatu ya, ada apa coba ceritakan! (<i>menyilahkan duduk</i>)
	Ovi	:	(<i>sembari duduk</i>) Betul bu, semenjak jam pelajaran IPS mengenai materi jumlah dan kepatan penduduk Indonesia kemarin timbul rasa keingintahuan dan kekhawatiran kami bu
	B.Hermin	:	Khawatir? Bagaimana kalian bisa merasa khawatir? Apa

			materi ini terlalu berat atau bagaimana?
Fia	:		Begitu ibu, Ovi sempat merasa khawatir ketika membayangkan jumlah penduduk Indonesia yang pertumbuhannya sangat dinamis dari tahun ke tahun. Bukankah hal ini akan sangat mempengaruhi aspek dan pola kehidupan penduduk Indonesia ya bu.
Ovi	:		Oh iya bu, kemarin kami juga dari Badan Pusat Statistik daerah. Banyak sekali informasi yang kami dapatkan dari sana, yang secara garis besar hampir sama dengan literatur maupun buku yang kami baca.
B.Hermin	:		Wah benarkah itu? Memang kalian siswa ibu yang rajin, selalu ingin tahu dan semangat. Memang benar tentang apa yang sudah kalian peroleh, menurut semua data yang ditunjukkan memang jumlah penduduk Indonesia kian tahun semakin padat. Ini tidak hanya menjadi tanggungjawab pemerintah saja, namun juga kita bersama untuk mengendalikan laju pertumbuhannya.
Fia	:		Tapi bukankah hal ini diperparah dengan penyebaran penduduk yang tidak merata bu?
B.Hermin	:		Nah, tepat sekali. Kecenderungan orang akan lebih memilih tinggal yang dekat dengan pusat pemerintahan dan perekonomian Negara, sehingga akses apapun menjadi lebih mudah. Selain itu hal lainnya adalah dengan melihat faktor geografis, khususnya faktor fisik berupa tanah yang lebih subur dan faktor sejarah. Jika di Indonesia, Pulau Jawa menjadi pulau paling padat penduduknya jika dibandingkan dengan pulau lainnya di Indonesia.

	Ovi	:	Menurut penjelasan ibu kemarin, ada cara secara matematis untuk menentukan kepadatan penduduk dengan memperbandingkan jumlah penduduk dan luas wilayah. Berarti jika terdapat ketidakmerataan, tidak menjadi jaminan bahwa pulau yang luas wilayahnya besar kepadatan penduduknya juga tinggi ya bu?	
	B.Hermin	:	Betul sekali, sini ibu jelaskan sekali lagi. Kepadatan penduduk dapat diperoleh dari hasil bagi antara jumlah penduduk dan luas wilayah. Misalnya provinsi DKI Jakarta, jumlah penduduknya adalah 8.860.381 jiwa dan luas wilayahnya 740,29 km ² maka kepadatan penduduknya adalah 11968,8 jiwa/km ² . Pada provinsi Papua Barat jumlah penduduknya adalah 643.012 jiwa dan luas wilayahnya 114.566,40 km ² , maka kepadatan penduduknya adalah 5,61 jiwa/km ² . Nampak jauh sekali bukan angka kepadatan penduduk dua provinsi tersebut, padahal Papua Barat memiliki luas wilayah yang jauh lebih besar. Menjadi wajar ketika alasan penduduk lebih memilih DKI Jakarta karena merupakan pusat pemerintahan dan roda perekonomian Negara.	
	Fia	:	Lalu apakah ada dampak pada aspek kehidupan penduduk Indonesia akan adanya ketidakmerataan tersebut bu?	
	B.Hermin	:	Ya jelas ada, dampak ini misalnya, <ul style="list-style-type: none"> - menyebabkan terjadinya ketimpangan sosial pada daerah tertentu, - banyak timbul aksi kriminalitas, - hingga terjadinya hambatan pembangunan di suatu 	

		<p>daerah karena kekurangan sumber daya manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selain itu, pemusatan kegiatan ekonomi berlangsung di daerah tertentu saja sehingga terjadi kesenjangan kesejahteraan penduduk kota dan penduduk desa. - Hilangnya budaya asli Indonesia karena kecenderungan individualisme yang tinggi 	
<p>Narasi : (*) ya, akibat tidak meratanya persebaran penduduk bisa menyebabkan terjadinya ketimpangan sosial pada daerah tertentu, misalnya di kota besar akan muncul pemukiman-pemukiman kumuh di bantaran sungai yang sangat padat cerminan masalah sosial berupa kemiskinan. Selain itu terdapat juga masalah kesehatan karena sangat sulitnya mendapatkan air bersih dan tidak adanya sanitasi yang memadai. Pencemaran lingkungan juga terjadi karena limbah rumah tangga dibuang begitu saja ke sungai. Para penduduk juga melakukan kegiatan sehari-hari di sungai, misalnya : mencuci, mandi dan buang hajat di sungai. Semua kegiatan tersebut sudah barang tentu merugikan penduduk di sekitar sungai.</p> <p>(*) Padatnya penduduk juga dapat menimbulkan aksi kriminalitas, karena sangat ketatnya persaingan untuk mencari nafkah sehingga sebagian penduduk tidak mendapatkan pekerjaan dan menjadi pengangguran. Hal ini menyuburkan tindak kriminal di masyarakat.</p> <p>(*) Di lain tempat dengan jumlah penduduk yang sangat sedikit, justru akan terjadi kekurangan sumber daya manusia yang dapat menghambat pembangunan. Padahal pembangunan di daerah tertinggal sangat membutuhkan SDM yang banyak dan berkualitas. Namun karena kultur masyarakat dengan mental yang ingin cepat mendapatkan pekerjaan menggiring mereka untuk lebih memilih pindah ke daerah padat penduduk.</p> <p>(*) Sebaran penduduk yang tidak merata bisa menyebabkan pemusatan kegiatan ekonomi pada daerah tertentu saja. Perkotaan menjadi tempat terjadinya kegiatan ekonomi yang paling besar. Semua fasilitas perdagangan, industri dan transportasi ada di sana, Sehingga hasil-hasil pembangunan dan kesejahteraan hanya dinikmati oleh segelintir orang saja. Sedangkan di daerah lainnya yang mempunyai penduduk sedikit akan kurang diperhatikan dan kesejahteraan ekonominya menurun karena kurang fasilitas dan tidak adanya sumber daya ekonomi.</p> <p>(*) Budaya masyarakat Indonesia yang senang bergotong royong dan</p>			

<p>bekerja sama juga akan hilang jika terjadi ketidakmerataan jumlah penduduk. Hal ini dikarenakan jumlah penduduknya terlalu padat, akan membuat ketatnya persaingan sehingga menyebabkan penduduk menjadi lebih individualis.</p> <p>(*) Sedangkan daerah yang penduduknya kurang akan kehilangan budaya asli mereka karena tidak ada lagi yang mau melestarikan budaya tersebut. Kebanyakan penduduk lebih tertarik ke daerah yang lebih padat yang multikultur sehingga kebudayaan masing-masing penduduk akan hilang atau melebur dengan budaya lainya dalam bentuk akulturasi dan asimilasi.</p> <p>(*) Akibat lebih lanjut banyak penduduk yang kehilangan budaya leluhur mereka berganti dengan budaya yang baru yang cenderung mementingkan kepentingan pribadi dari pada kepentingan orang banyak.</p>		
Ovi	:	Adakah ide kreatif yang dapat kita lakukan untuk mengatasi masalah sebaran penduduk yang tidak merata di Indonesia ini ya bu?
B.Hermin	:	<p>Banyak sebetulnya yang sekarang ini sudah sering muncul menawarkan solusi ketidakmerataan sebaran penduduk, namun perlu diakui memang sangat sulit dalam pewujudannya. Solusi yang ditawarkan tersebut seperti</p> <ul style="list-style-type: none"> - menekan laju urbanisasi, - meninggikan pajak bumi dan bangunan di daerah perkotaan, - memperluas lapangan pekerjaan melalui upaya pembangunan UKM untuk menekan angka tindak kriminalitas karena tidak adanya kesempatan pekerjaan - memperkuat program transmigrasi dengan memberikan jaminan modal hidup di daerah transmigrasi, - membangun klaster industri di luar daerah padat, hingga memaksimalkan pemberdayaan UKM dan home industry - menyisipkan unsur budaya dalam setiap kegiatan namun lebih pada penguatan rasa masing-masing individu untuk mempertahankannya karena budaya berkaitan dengan kebiasaan individu. Adanya dampak terhadap aspek budaya merupakan akibat dari padatnya penduduk, sehingga perlu memunculkan pemerataan

			kebiasaan untuk menekan laju pertumbuhan tersebut, seperti melaksanakan program keluarga berencana (KB) dan menjalankan program pemerintah 2 anak lebih baik.	
	Fia	:	Dengan begini kita semakin tahu banyak mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. Namun, apakah secara umum penduduk Indonesia sendiri juga sadar akan hal ini ya bu?	
	B.Hermin	:	Pertanyaan bagus Fia. Namun agar kalian bisa lebih mantap untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan tersebut bagaimana kalau kalian mencoba terjun langsung ke lapangan untuk menanyai beberapa orang yang ada di sekitar kalian. Selain kesadaran mereka, kalian juga bisa menggali pendapat mereka mengenai dampak dan solusi yang mungkin justru lebih baik.	
	Ovi	:	Hmmm boleh juga itu bu, kita akan semakin paham jika kita banyak mengalami sendiri bukan?	
	Fia	:	Wahh betul, jempol deh buat kamu Vi hahahaha (tertawa bersama)	
	Ovi	:	Kalau begitu, kita permisi dulu bu, jika memungkinkan nanti sore atau besok kami akan menjumpai beberapa orang untuk kami mintai informasi bu.	
	B.Hermin	:	Bagus itu, bisa dilanjutkan nanti jika butuh sesuatu saya siap membantu.	
	Ovi	:	Siap bu Hermin hehehe.... (sambil berdiri bersiap keluar ruangan)	
	Fia	:	Terimakasih saran dan diskusinya ibu, kami permisi dulu (jabat tangan) (mendorong Ovi ke arah pintu) ayo Ovi, permisi ibu...	
9.	Visual - Suasana di sekitar sekolah se usai pulang sekolah - 2 orang siswa saling menanya pendapat masyarakat sekitar yang ditemui. - Mengadakan tanya jawab tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia.			
	Audio Cue : di sekitar sekolah se usai pulang sekolah			

Dialog :		
Fia dan Ovi	:	<i>(bertindak sebagai reporter)</i> selamat siang, saya Fia // dan saya Ovi // saat ini kami berada di sekitar SMP N 2 Demak untuk melakukan liputan mengenai pendapat masyarakat tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia. // Nampak banyak orang berlalu lalang di sekitaran sini dan kami akan mencoba menghampiri salah satu dari beberapa orang yang ada disana <i>(menunjuk ke suatu arah)</i>
Fia	:	Hallo, selamat siang. Dengan siapa?
Obj	:
Fia	:	Kalau boleh tau pekerjaan “.....” sebagai apa?
Obj	:
Ovi	:	Tau gak bagaimana jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia saat ini? Bagaimana pendapat Anda?
Obj	:
Ovi	:	Menurut Anda bagaimana persebaran penduduk Indonesia sekarang ini? Sudah merata kah atau belum? Bagaimana pendapat Anda?
Obj	:
Fia	:	Menurut Anda, ada nggak sih dampak yang timbul kalau persebaran penduduk tidak merata?
Obj	:
Fia	:	Seperti apa?
Obj	:
Ovi	:	Ada nggak, ide atau gagasan yang Anda tawarkan untuk menjadi solusi masalah ketidakmerataan ini?
Obj	:
Ovi	:	Pesan untuk kaum muda dari Anda, bagaimana?

	Obj	:
	Fia	:	Baiklah, terimakasih atas kesempatan dan maaf mengganggu waktunya.
	Ovi	:	Itu tadi beberapa pendapat dari masyarakat mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia.
	Fia	:	Semoga bisa menambah pengetahuan secara lebih dalam. Terimakasih.
10.	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suasana ruang guru mapel IPS - 2 orang siswa masuk ke ruang guru mapel - Melaporkan dan mendiskusikan hasil liputan <p>Audio</p> <p>Cue : suasana ruang guru mata pelajaran IPS</p> <p>Dialog :</p>		
	Ovi	:	<i>(mengetuk pintu)</i> permisi Ibu,
	B.Hermin	:	Iya, ayo masuk silahkan. Bagaimana? Ada yang bisa ibu bantu? <i>(menyilahkan duduk)</i>
	Fia	:	<i>(setelah duduk)</i> kemarin kami sudah melakukan liputan bu dengan beberapa orang yang kami temui di sekitaran sekolah. Ini bu hasilnya, <i>(menunjukkan video dalam tablet)</i>
	<i>Tampilan video hasil liputan</i>		
	B.Hermin	:	Wah, kalian memang hebat. Jadi bangga ibu dengan kalian. Dengan ini kalian dapat semakin tahu bukan bagaimana kondisi kependudukan Indonesia sekarang ini.
	Fia	:	Betul bu, kami jadi semakin tahu.
	B.Hermin	:	Intinya, kita harus mengingat bahwa kepadatan penduduk akan banyak sekali membawa dampak. Terutama dampak terhadap ketidakmerataan penduduk yang sudah kalian tahu dari berbagai sumber tersebut. Ibu yakin juga, sekarang kalian paham tentang apa yang

			dapat kita lakukan untuk hal ini.	
	Ovi	:	Hmmm, iya juga ya. Sekarang khawatirnya jadi beralasan bu, bukan karena takut sesak nafas lagi. (<i>tertawa bersama</i>) hahahahahaha.....	
11.	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ditampilkan gambar tentang kepadatan penduduk - Ditampilkan <i>vertical running text</i> untuk ucapan terimakasih dan kerabat kerja 			
	<p>Audio</p> <p><i>Backsound</i> lagu Tanah Air</p> <p>Cue : slide gambar tentang kepadatan penduduk</p> <p>Narasi :</p> <p>Menjadi rahasia umum bahwa di Indonesia telah terjadi pertumbuhan jumlah penduduk yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Bahkan dapat dikatakan Indonesia sedang mengalami peledakan penduduk. Hal baik akan terjadi jika pengelolaan dan pendayagunaan jumlah penduduk dapat terorganisir dengan baik. Namun sebaliknya, jika tidak dapat diorganisir dengan tepat maka akan dapat memberikan dampak buruk.</p> <p>Telah banyak dampak yang muncul dan diikuti dengan solusi yang ditawarkan, namun semua solusi tidak mudah diwujudkan tanpa peran serta penduduk Indonesia yang paling tidak dapat berjalan secara perlahan. Menjadi kewajiban kita sebagai generasi muda untuk ikut andil dalam mengatasi masalah ini walaupun dalam skala kecil, juga dengan mendukung program pemerintah untuk kemajuan Indonesia.</p> <p>Vertical running text : (backsound lagu Tanah Air)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ucapan terimakasih - Kerabat kerja 			

Lampiran 19**SILABUS****MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas : VII

Kompetensi Inti :

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.</p> <p>1.2 Menghargai ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.</p> <p>1.3 Menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya.</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1 Meniru perilaku jujur, disiplin bertanggung jawab, peduli, santun dan percaya diri</p> <p>2.2 sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa hindu Buddha dan Islam dalam kehidupannya sekarang.</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggungjawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik.</p> <p>2.4 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya.</p>					
<p>3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang</p>	<p>Kepulauan Indonesia</p> <p>1) Proses terbentuknya</p>	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku 	<p>Tugas Individu</p> <p>Membuat Peta</p>	<p>10 mg x 4 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peta Indonesia • Atlas Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik).</p> <p>4.1 Menyajikan hasil telaah aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik).</p>	<p>kepulauan Indonesia</p> <p>2) Letak wilayah Indonesia</p> <p>3) Keadaan alam Indonesia</p> <p>4) Potensi sumberdaya alam daratan dan perairan Indonesia.</p> <p>5) Pengaruh kondisi geografis terhadap kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik).</p> <p>6) Pengaruh perubahan berbagai aspek kehidupan terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, geografi, pendidikan, dan politik di masyarakat.</p>	<p>tentang proses terbentuknya kepulauan Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Peta Indonesia, lingkungan alam, dan masyarakat sekitar, membaca buku paket /ensiklopedia Indonesia tentang letak wilayah, keadaan alam, potensi sumberdaya alam Indonesia, pengaruh kondisi geografis terhadap kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik) dan pengaruh perubahan berbagai aspek terhadap kondisi ekonomi, sosial, budaya, geografi, pendidikan, politik, dll. 	<p>Indonesia/ Peta Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia/ Peta hasil tambang Indonesia/Peta Iklim Indonesia/dll.</p> <p>Tugas kelompok</p> <p>Membuat klipping tentang pengaruh perubahan berbagai aspek kehidupan terhadap kondisi ekonomi, sosial, budaya, geografi, pendidikan, politik, dll.</p> <p>Observasi</p> <p>Menilai kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran (pada saat melakukan pengamatan,</p>		<ul style="list-style-type: none"> Buku IPS untuk SMP/Mts kls VII BSE Buku-buku dan referensi lain yang relevan Media cetak/elektronik Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mempertanyakan tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana proses terbentuknya kepulauan Indonesia. • Apa pengaruh kondisi geografis terhadap kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik) • Apa pengaruh perubahan berbagai aspek kehidupan terhadap kondisi ekonomi, sosial, budaya, geografi, pendidikan, politik, dll. <p>Mengumpulkan:</p> <p>Mengumpulkan data dan informasi lanjutan terkait dengan hasil pengamatan dan pertanyaan tentang materi yang dipelajarinya baik melalui bacaan-</p>	<p>berdiskusi, presentasi).</p> <p>Portofolio</p> <p>Menilai tugas-tugas/laporan yang dibuat peserta didik.</p> <p>Tes (tulisan/lisan)</p> <p>Untuk menilai kemampuan peserta didik dalam memahami konsep.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bacaan dan berbagai media cetak/elektronik.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <p>Menganalisis informasi dan data-data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan letak wilayah, keadaan alam, potensi sumberdaya alam Indonesia, pengaruh kondisi geografis terhadap kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik), dan pengaruhnya terhadap kondisi ekonomi, sosial, budaya, geografi, pendidikan, politik, dll.</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <p>Melaporkan hasil analisis tentang letak wilayah, keadaan alam, serta</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>potensi sumberdaya alam Indonesia , pengaruh kondisi geografis terhadap kehidupan manusia (sosial, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik), dan pengaruhnya terhadap kondisi ekonomi, sosial, budaya, geografi, pendidikan, politik, dll. melalui kegiatan presentasi di depan kelas, tulisan dalam bentuk makalah atau tulisan di majalah dinding sekolah.</p>			
<p>3.2 Memahami perubahan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik.</p> <p>4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang hasil-hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat</p>	<p>Asal-Usul Bangsa Indonesia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pola kehidupan dan kebudayaan pada masa pra aksara. 2) Perkembangan dan proses masuknya pengaruh Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, serta berbagai peninggalannya. 	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku, mengamati gambar/peta tentang pola kehidupan dan kebudayaan pada masa pra aksara. • Membaca buku, mengamati gambar/peta tentang perkembangan, proses masuknya, dan 	<p>Tugas Individu</p> <p>Membuat Peta Indonesia/ Peta Persebaran Flora dan Fauna Di Indonesia/ Peta Hasil Tambang Indonesia/Peta Iklim Indonesia/dll.</p>	<p>7 mg x 4 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atlas Sejarah Indonesia • Buku IPS untuk SMP/MTs kls VII BSE • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Gambar-gambar peninggalan pada

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang.</p>	<p>3) Perubahan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu, Buddha dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik.</p>	<p>pengaruh Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia, serta berbagai peninggalannya.</p> <p>Mempertanyakan tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana pola kehidupan dan kebudayaan pada masa praaksara. • Bagaimana perkembangan dan proses masuknya pengaruh Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. • Apa saja peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. • Perubahan apa saja yang terjadi pada masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu Buddha 	<p>Tugas kelompok</p> <p>Membuat klipping berbagai kebudayaan pada masa pra aksara, peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu-Buddha, dan Islam di Indonesia.</p> <p>Observasi</p> <p>Menilai kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran (pada saat melakukan pengamatan, berdiskusi, presentasi).</p> <p>Portofolio</p> <p>Menilai tugas-tugas/laporan yang dibuat peserta didik.</p>		<p>masa pra aksara, kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam.</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik.</p> <p>Mengumpulkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar pada klipping yang telah dibuat peserta didik tentang berbagai kebudayaan pada masa pra aksara, peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. • Mengamati peta penyebaran agama Hindu, Buddha, dan islam di Indonesia. • Mengamati peta persebaran berbagai peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. • Mengidentifikasi hasil-hasil kebudayaan dan 	<p>Tes (tulisan/lisan)</p> <p>Untuk menilai kemampuan peserta didik dalam memahami konsep.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>fikiran masyarakat Indonesia pada masa pra aksara, masa Hindu Buddha dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan hasil-hasil kebudayaan dan fikiran masyarakat Indonesia pada masa praaksara, masa Hindu, Buddha, dan masa Islam dalam aspek geografis, ekonomi, budaya dan politik yang masih hidup dalam masyarakat sekarang. 			

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas • Memajang klipping di perpustakaan. 			
<p>3.3 Memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.</p> <p>4.3 Menghasilkan gagasan kreatif untuk memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik di lingkungan masyarakat sekitar.</p>	<p>Kelembagaan Sosial</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengertian kelembagaan sosial. 2) Ciri-ciri kelembagaan sosial. 3) Jenis-jenis kelembagaan sosial (sosial, budaya, ekonomi dan politik). 	<p>Mengamati:</p> <p>Mengamati lingkungan masyarakat sekitar, membaca buku paket/ ensiklopedia Indonesia, tentang pengertian dan jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.</p> <p>Mempertanyakan tentang:</p> <p>Kelembagaan sosial apa saja yang ada di masyarakat ?</p>	<p>Tugas individu:</p> <p>Membuat peta konsep tentang jenis-jenis kelembagaan sosial.</p> <p>Observasi:</p> <p>Menilai kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran (pada saat melakukan pengamatan, berdiskusi, presentasi).</p> <p>Portofolio:</p> <p>Menilai tugas-tugas/laporan yang dibuat peserta didik.</p>	<p>6 mg x 4 jp</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku IPS untuk SMP/MTs kls VII BSE • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Internet • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengumpulkan:</p> <p>Mengamati lingkungan sekitar, membaca buku teks/referensi maupun <i>browsing</i> internet untuk mendapatkan informasi lanjutan tentang jenis-jenis kelembagaan sosial.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <p>Menganalisis informasi dan data yang didapat baik dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait untuk mendapatkan kesimpulan.</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <p>Melaporkan hasil analisis tentang jenis-jenis kelembagaan sosial melalui kegiatan presentasi di depan kelas,</p>	<p>Tes (tulisan/lisan):</p> <p>Untuk menilai kemampuan peserta didik dalam memahami konsep.</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		tulisan dalam bentuk makalah atau tulisan di majalah dinding sekolah.			
<p>3.4 Memahami pengertian dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.</p> <p>4.4 Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.</p>	<p>Dinamika Interaksi Manusia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengertian dinamika interaksi manusia dengan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. 2) Bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. 	<p>Mengamati :</p> <p>Mengamati Peta Indonesia, lingkungan alam dan masyarakat sekitar, membaca buku paket/ensiklopedia Indonesia, tentang pengertian dan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.</p> <p>Mempertanyakan tentang:</p> <p>Contoh bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang ada di masyarakat.</p>	<p>Tugas Kelompok:</p> <p>Membuat Peta Kepadatan Penduduk Indonesia berdasarkan data dari BPS.</p> <p>Observasi:</p> <p>Menilai kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran (pada saat melakukan pengamatan, berdiskusi, presentasi).</p> <p>Portofolio:</p> <p>Menilai tugas-tugas/laporan yang dibuat peserta didik.</p>	12 mg x 4 jp	<ul style="list-style-type: none"> • Peta Indonesia • Peta Sejarah • Atlas Indonesia • Buku IPS untuk SMP/MTs kls VII BSE • Buku-buku dan referensi lain yang relevan • Media cetak/elektronik • Lingkungan sekitar.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>Mengumpulkan data:</p> <p>Mengamati lingkungan sekitar, membaca buku teks/referensi maupun <i>browsing</i> internet untuk menemukan contoh bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi yang ada di masyarakat sekitar.</p> <p>Mengasosiasikan:</p> <p>Menganalisis data yang didapat untuk mendapatkan kesimpulan.</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <p>Mempresentasikan hasil di depan kelas, tulisan dalam bentuk makalah atau tulisan di majalah dinding sekolah.</p>	<p>Tes (tulisan/lisan):</p> <p>Untuk menilai kemampuan peserta didik dalam memahami konsep.</p>		

Lampiran 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP No 2)

Satuan Pendidikan	: SMPNegeri 2 Demak
Mata Pelajaran	: IlmuPengetahuanSosial
Kelas/Semester	: VII / I
Tema	: KeadaanPendudukIndonesia
Sub Tema	: Ciri-ciriatauKarakteristikPenduduk Indonesia
Sub-subtema	: JumlahdanKepadatanPenduduk Indonesia
AlokasiWaktu	: 4 JP

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Menghargai karunia Tuhan Yang Maha Esa telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya.
- 2.1 Menghargai ajaran Agama dalam berpikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.
- 3.1 Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai dan bertanggung jawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik.
- 4.1 Memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendeskripsikan gambaran penduduk Indonesia
2. Siswa mampu menjelaskan jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia.
3. Siswa mampu menghitung angka kepadatan penduduk.
4. Siswa mampu menjelaskan tentang persebaran penduduk Indonesia.
5. Siswa mampu menjelaskan dampak ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.

6. Siswa mampu memberikan ide kreatif tentang cara mengatasi masalah ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.

D. Materi Pembelajaran

1. Gambaran mengenai penduduk Indonesia.
2. Jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia.
3. Angka kepadatan penduduk.
4. Persebaran penduduk Indonesia.
5. Dampak ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.
6. Cara mengatasi masalah ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik
 Model : Cooperative Learning
 Metode : Ceramah, Diskusi

F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media Pembelajaran : *Feature Video*
 Alat Pembelajaran : Komputer, LCD, Sound
 Sumber Pembelajaran : Buku IPS yang relevan, Internet

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salam, doa dan memeriksa kehadiran peserta didik 2. Apersepsi : Mengajak peserta didik untuk memperhatikan jumlah penduduk di daerah sekitarnya 3. Menyampaikan topik atau tujuan pembelajaran 	10 mnt
Pertemuan 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Peserta didik mengamati tampilan <i>feature video</i> mengenai jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia 2. Menanya Peserta didik menanyakan atau mempertanyakan tentang : <ol style="list-style-type: none"> a. Gambaran mengenai penduduk Indonesia. b. Jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia. c. Angka kepadatan penduduk. d. Persebaran penduduk Indonesia. e. Dampak ketidakmerataan persebaran 	70 mnt

<p>Pertemuan 2</p>	<p>penduduk Indonesia.</p> <p>f. Cara mengatasi masalah ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia.</p> <p>Berdasarkan sejumlah pertanyaan yang teridentifikasi, peserta didik menentukan atau memilih sejumlah pertanyaan pokok / penting sebagai landasan untuk merumuskan jawaban sementara. Pada saat yang sama guru mengarahkan pada pertanyaan – pertanyaan</p> <p>3. Mengumpulkan data / Informasi</p> <p>a. Peserta didik membaca teks pelajaran / referensi lain yang relevan tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia</p> <p>b. Peserta didik mengamati gambar atau tentang jumlah dan kepadatan penduduk Indonesia dan diminta untuk mencatat berbagai fakta yang relevan untuk menjawab pertanyaan terkait</p> <p>4. Mengasosiasi</p> <p>a. Peserta didik melakukan kegiatan curah pendapat untuk menganalisis penduduk Indonesia dilihat jumlah dan kepadatan</p> <p>b. Peserta didik merumuskan simpulan dari curah pendapat tentang penduduk Indonesia dilihat dari jumlah dan kepadatan</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>a. Peserta didik mempresentasikan hasil analisis data di depan kelas yang diwakili oleh salah satu anggota kelompok masing-masing, anggota kelompok lain memberikan tanggapan</p> <p>b. Peserta didik menyajikan hasil simpulan pada media : majalah dinding kelas, majalah sekolah, mengunggahnya di blog masing-masing</p>	<p>70 mnt</p>
<p>Penutup</p>	<p>1. Kesimpulan Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan hasil pembelajaran</p> <p>2. Evaluasi Lembaran pertanyaan tentang materi.</p> <p>3. Refleksi Peserta didik diminta menjawab pertanyaan</p> <p>4. Reflektif:</p>	<p>10 mnt</p>

	<ul style="list-style-type: none"> » Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan? » Pengetahuan berharga atau baru apa yang kamu peroleh pada pembelajaran kita hari ini? » Bagaimana sebaiknya sikap kita kalau memperoleh sesuatu yang berharga atau baru? (Jawaban ditulis di buku catatan peserta didik) <p>5. Menyampaikan tugas Individu materi yang akan datang</p>	
--	---	--

G. PENILAIAN

Lembar Penilaian Sikap

Nama	Sikap Spiritual Menghayati Karunia Tuhan	Sikap Sosial			Total Nilai
		Tanggung Jawab	Disiplin	Kerjasama	

Penilaian Pengetahuan

No	Butir Pertanyaan
1	Bagaimana gambaran mengenai penduduk Indonesia?
2	Bagaimana jumlah dan hasil sensus penduduk Indonesia?
3	Jelaskan perolehan angka kepadatan penduduk Indonesia!
4	Jelaskan persebaran penduduk Indonesia!
5	Jelaskan dampak ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia!
6	Bagaimana cara mengatasi masalah ketidakmerataan persebaran penduduk Indonesia?

Keterangan :

Tiap Nomor diberi nilai 20, maka nilai pengetahuan = jumlah betul x 5

Penilaian Keterampilan

No	Nama	Pemahaman Materi	Kemampuan mengemukakan pendapat	Keaktifan	Kemampuan menerima pendapat teman	Jumlah Total
1						
2						
3						
4						
5						

Keterangan :

1. Skor rentang antara 1 – 4
 - 1 = kurang
 - 2 = cukup
 - 3 = baik
 - 4 = amat baik
2. Nilai = jumlah skor /4

Pedoman Penskoran :

Nama	Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan	Skor

Mengetahui,
Kepala SMP N 2 Demak

Guru Mapel IPS

Drs. Setyobudi, M. Pd
NIP : 19640107 198902 1 003

V. Hermin Purwanti, S.Pd
NIP : 19621212 198710 2 001

Lampiran 21

Surat Izin Penelitian ke SMP Negeri 2 Demak



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 5043/K/137.11/KEM/2014
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP N 2 Demak
 di Demak

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : GALIH MAULANA RIZQY
 NIM : 1102411007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Demak, 17 Desember 2014

Drs. Hargianto, M.Pd.
 NIP. 195108011979031007

Lampiran 22

Surat Izin ke Kantor BPS Demak



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt. Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 5779/UN3711/KM/2014
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala Badan Pusat Statistik Demak
 di Demak

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : GALIH MAULANA RIZQY
 NIM : 1102411007
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 30 Desember 2014



Demak

Ors. Hardjono, M.Pd.

UNNES NIP. 195108011979031007

Lampiran 23

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN DEMAK DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLARAGA SMP NEGERI 2 DEMAK Jl. Sultan Patah No.84 Telp/Fax.(0291) 685365 Demak ☎ 59511 website : www.smp2demak.sch.id email : smp2_demak@yahoo.co.id</p>	
---	---	---

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421 /Kkt.1/ 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. SETYOBUDI, M.Pd
NIP	: 19640107 198902 1 003
Pangkat/Gol.Ruang	: Pembina Utama Muda (IV/c)
Jabatan	: Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

N a m a	: GALIH MAULANA RIZQY
N I M	: 1102411007
Fakultas / Prodi	: FIP/ Tehnologi Pendidikan
Jenjang Program	: S-1
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Semarang



Yang namanya tersebut di atas benar-benar :

1. Telah diberikan ijin untuk melakukan Penelitian di SMP Negeri 2 Demak, dengan judul : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS FEATURE VIDEO"**
2. Penelitian tersebut telah dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2015..

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demak, 6 Maret 2015

Kepala Sekolah

Drs. SETYOBUDI, M.Pd
Pembina Utama Muda
NIP. 19640107 198902 1 003

Lampiran 24

Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: .../UN37.1.1/PP/2014

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015

- Menimbang : Bahwa untuk memper lancar mahasiswa Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK, Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan Tanggal 14 November 2014

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
Nama : Dr. Taj Prihatin, M.Pd.
NIP : 196302121998032001
Pangkat/Golongan : III/D
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : GALIH MAULANA RIZQY
NIM : 1102411007
Jurusan/Prodi : Kurikulum & Teknologi Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Topik : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video
- KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 14 November 2014
DEKAN

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Pelempang

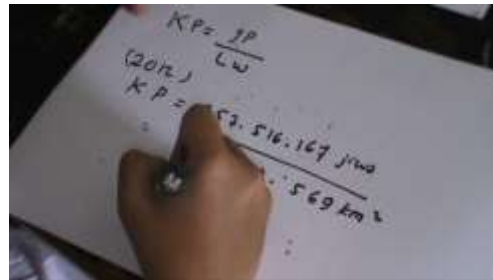


Dr. Hardjono, M.Pd.
NIP. 195108011979031007



1102411007
FM-2164PD-24964-00

Lampiran 25

Gambar Tampilan Media *Feature Video*

Lampiran 26

Dokumentasi

Gambar 1. Proses *shoot* gambar untuk video

Gambar 2. Peneliti memandu pengisian angket



Gambar 3. Siswa mengisi angket *pretest* pembelajaran tanpa menggunakan media



Gambar 4. Penerapan media pembelajaran berbasis *feature* video dalam pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VII



Gambar 5. Siswa mengisi angket *posttest* pembelajaran dengan menggunakan media



Gambar 6. Produk media pembelajaran berbasis *feature* video dalam pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VII



Gambar 7. Sampul / cover produk media pembelajaran berbasis *feature* video dalam pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VII