

## Pengembangan Media Video Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

### (Studi Pada Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Kehidupan Masyarakat Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha)

Rani Rahmadiani<sup>1)</sup>, Nasution<sup>2)</sup>, Niswatin<sup>3)</sup>, Riyadi<sup>4)</sup>

1) 2) 3) 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

#### Abstrak

Dalam proses pembelajaran perlu adanya alat bantu atau perangkat pembelajaran yang lebih kreatif dan juga inovatif. Guru sebagai fasilitator di dalam kelas diharapkan menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Dengan begitu dengan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, maka hasil belajar akan meningkat. Sehingga penggunaan media yang lebih kreatif dan inovatif ini sangat dibutuhkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang praktis dan layak yang mana nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran tersebut berupa video dokumenter dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest* dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Media video dokumenter untuk meningkatkan hasil belajar siswa “sangat layak” digunakan dalam penelitian IPS berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh presentase sebesar 82%, ahli materi 92% dan praktisi pendidik 88%. 2) Media video dokumenter “cukup efektif” untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil dari *pretest - posttest* melalui uji *Paired Sample T-Test* memperoleh hasil *sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  dan  $H_a$  diterima Uji N-Gain dengan hasil 63.6% dengan kategori cukup efektif.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Video Dokumenter, Hasil Belajar

#### Abstract

*In the learning process, there needs to be more creative and innovative learning aids or devices. Teachers as facilitators in the classroom are expected to create a fun learning experience. That way, with students' interest in following the learning process, learning outcomes will increase. So the use of more creative and innovative media is needed. The purpose of this study is to develop a practical and feasible learning media which can later improve student learning outcomes in social studies learning. The learning media is in the form of a documentary video with material on the development of community life during the Hindu-Buddhist kingdom. The method used in this study is Research and Development (R&D) with a One Group Pretest-Posttest research design using a quantitative approach. The development model used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of this study indicate that: 1) Documentary video media to improve student learning outcomes is "very feasible" to be used in social studies research based on assessments by media experts obtaining a percentage of 82%, material experts 92% and educator practitioners 88%. 2) Documentary video media is "quite effective" in improving student learning outcomes based on the results of the pretest - posttest through the Paired Sample T-Test, obtaining sig. (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ , which means that  $H_0$  and  $H_a$  are accepted by the N-Gain Test with a result of 63.6% in the quite effective category.*

**Keywords:** Learning Media, Documentary Videos, Learning Outcomes

**How to Cite:** Rahmadiani, R, dkk. (2025). Pengembangan Media Video Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Kehidupan Masyarakat Pada Masa Kerajaan Hindu-Budha). *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (No. 01): halaman 108 - 122

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah upaya menuntun setiap individu untuk mencapai kedewasaan jasmani dan rohani, mampu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, serta upaya yang ditujukan untuk mengembangkan potensi pada setiap individu tersebut. Pendidikan diyakini banyak orang sebagai pembentuk potensi ataupun pembentuk kemampuan individu. Oleh sebab itu, pendidikan ini secara langsung mampu mendorong perubahan pada kualitas kemampuan manusia itu sendiri baik dari sifat kognitif, afektif serta psikomotorik. Selain untuk meningkatkan ketiga hal tersebut, hasil dari peningkatan tersebut dapat berguna untuk taraf hidup individu menjadi lebih baik (Fauzan et al., 2023). Berbicara perihal pendidikan tidak terlepas dari mengenai proses belajar mengajar. Belajar merupakan proses yang ditujukan untuk mendapatkan sebuah perubahan pada setiap individu dalam ranah yang lebih baik di hidupnya.

Salah satu pembelajaran yang pasti diketahui oleh semua orang adalah pembelajaran IPS. IPS merupakan perpaduan dari bermacam ilmu sosial seperti sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi, budaya dan hukum. IPS difokuskan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengetahui ilmu-ilmu yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat serta pada lingkungan yang ada di sekitarnya. Memiliki kemampuan dasar dalam hal berpikir logis serta kritis, rasa keingintahuan tinggi, mampu memecahkan masalah serta terampil di lingkungannya (Putri et al., 2023). Mempunyai sebuah komitmen mengenai kesadaran nasionalisme dan kemanusiaan. Mempunyai beberapa keahlian seperti dalam hal komunikasi, kerjasama, serta kompetisi dalam masyarakat yang beragam pada tingkat lokal, nasional hingga pada kancah internasional. Sehingga pembelajaran IPS ini termasuk pembelajaran yang memegang peran penting bagi pendidikan. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS sangat berpengaruh pada siswa agar mampu menghubungkan berbagai aspek di dalam kehidupan bermasyarakat.

Menurut Sudjana dalam (Rismayani et al., 2020) pembelajaran juga memiliki arti yaitu upaya guru untuk menuntun siswa dalam proses belajar yang mana nantinya guru akan menyesuaikan dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran merupakan sebuah hal penting dalam mewujudkan kualitas siswa mulai dari proses hingga output (kelulusan) pendidikannya. Pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah. Dimana pembelajaran tersebut tergantung dari kemampuan guru dalam menguasai kelas seperti dalam hal melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan dengan baik dan terarah, dapat memberikan dampak besar bagi para siswa. Namun sebaliknya, jika kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang kurang, maka dapat menyebabkan potensi belajar siswa di kelas akan sulit untuk dikembangkan.

Ada beberapa faktor penyebab siswa tidak memiliki semangat belajar atau hasil belajar yang cenderung menurun yaitu adanya suasana belajar yang kurang mendukung, fasilitas pendukung pembelajaran yang kurang lengkap, tenaga pendidik yang cenderung memberikan tekanan kepada peserta didik seperti hanya memberikan penugasan, penjelasan materi pembelajaran yang terkadang membosankan, sumber belajar yang kurang memadai, bahan ajar yang kurang mendukung, serta model pembelajaran yang kurang diminati oleh para siswa. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa menurun dan hasil pembelajaran yang dirancang oleh guru masih belum bisa tercapai dengan baik (Budiwibowo, 2016).

Guru memiliki peran sebagai pengajar di dalam kelas, pasti nantinya akan dihadapkan beberapa hal mengenai bagaimana cara memberikan sebuah materi kepada siswa agar konsep tersebut mampu

diterima dan dikuasai dengan baik oleh siswa (Suprihatin & Manik, 2020). Dengan begitu, guru alangkah baiknya mempunyai kemampuan dalam penguasaan mengumpulkan informasi atau pengetahuan serta kemampuan yang cukup mengenai penerapan media pembelajaran. Menggunakan sumber belajar interaktif dapat menjadi cara yang baik untuk mengatasi masalah ini. Salah satu media yang interaktif yaitu media berbasis video. Media video juga memiliki keunggulan karena mampu mengakomodasi keterbatasan waktu dan jarak untuk kegiatan belajar siswa (Biassari & Putri, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal, kegiatan pembelajaran di kelas cenderung lebih menggunakan buku paket atau buku pegangan siswa yang mana cenderung umum digunakan. Hal tersebut menjadikan pembelajaran terasa bosan dan monoton. Kendala yang muncul di MTsN 1 Kota Surabaya dalam pembelajaran IPS yaitu siswa kurang menguasai atau memahami materi yang telah disampaikan oleh guru baik yang diucapkan maupun yang ditunjukkan di depan kelas. Faktor kendala tersebut dapat dilihat dari indikator pada nilai hasil belajar siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu inovasi dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media video dokumenter yang mana di dalamnya mencakup informasi mengenai materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha dengan ditampilkannya video serta gambar yang jelas dan menarik.

Berdasarkan penjelasan di atas, agar memperdalam pengetahuan siswa, menurut (Aryanti, 2021) video pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa agar lebih memahami materi tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran berupa video dokumenter diharapkan dapat menghadirkan suatu proses pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi para siswa di kelas. Karena dengan adanya video pembelajaran berupa video dokumenter siswa dapat mengetahui bagaimana kondisi peninggalan-peninggalan kerajaan hindu-budha dengan ditampilkannya video pembelajaran berupa audio-visual dimana terdapat gambar dan juga suara yang menjelaskan mengenai subjek yang akan dipelajari oleh siswa.

Permasalahan yang telah dijelaskan di atas, MTsN 1 Kota Surabaya merupakan sekolah yang digunakan untuk mengimplementasikan media video dokumenter yang telah dikembangkan yang mana ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Aktivitas ini melibatkan peran aktif para siswa secara langsung agar mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengembangkan media video dokumenter dan mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan spesifikasi layak dan efektif diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode dengan suatu strategi penelitian yang digunakan untuk membuat suatu objek yang kemudian mengevaluasi keefektifan penggunaan objek tersebut. Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa, metode *Research and Development* (R&D) dijadikan sebagai pemeriksa dan mengevaluasi materi. Untuk menghasilkan materi pembelajaran yang secara otomatis dapat mendukung kegiatan pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menggunakan proses penelitian dengan metode *Research and Development* (R&D) (Ningrum, 2021).

Penelitian ini menggunakan desain uji coba *One Group Pretest-Pottest*. Subjek uji coba dari penelitian ini merupakan siswa MTsN 1 Kota Surabaya kelas VIII B berjumlah 28 siswa. Proses pengumpulan data diperoleh berdasarkan hasil wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket respon siswa, dan juga metode tes. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh dari hasil data observasi dan wawancara. Hasil

observasi tersebut kemudian dianalisis sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas serta masalah yang ditemukan. Hasil wawancara digunakan untuk menentukan kebutuhan guru dalam mengembangkan produk. Untuk analisis kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket validator ahli dan respon siswa serta hasil tes yang dilakukan beberapa uji yaitu *Uji Paired Sample T-Test* dan *N-Gain*.

### **Analisis Hasil Angket Validasi Ahli Media, Materi, dan Praktisi Pendidik**

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Cukup (C)	3
Baik (B)	4
Sangat Baik (SB)	5

Data yang terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah memperoleh perhitungan hasil validasi ahli media dan materi maka dapat diinterpretasikan secara subjektif sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Kriteria Kelayakan

<b>Presentase</b>	<b>Interpretasi</b>	<b>Keterangan</b>
1%-20%	Sangat tidak layak	Sangat tidak dapat digunakan
21%-40%	Tidak layak	Tidak dapat digunakan
41%-60%	Kurang layak	Perlu ada revisi secara besar
61%-80%	Layak	Dapat digunakan dengan revisi
81%-100%	Sangat layak	Bisa digunakan tanpa adanya revisi

### **Analisis Respon Siswa**

Data di dapat melalui siswa yang telah menggunakan media video dokumenter dalam pembelajaran yang kemudian data dihitung dengan cara deskriptif kuantitatif. Berikut merupakan skala likert penilaian penggunaan media video dokumenter:

Tabel 3. Skala Penilaian Penggunaan Media Video Dokumenter

<b>Kriteria</b>	<b>Interpretasi</b>
Tidak Setuju (TS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Cukup (C)	3
Setuju (S)	4

Sangat Setuju (SS)	5
--------------------	---

Data yang terkumpul kemudian dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Kemudian, hasil yang diperoleh dari hasil perhitungan total skor respon penggunaan media video dokumenter diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Angket Respon Media Video Dokumenter

Kriteria (%)	Interpretasi
1%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Kurang layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

### Analisis Uji N-Gain

Nilai tes siswa digunakan untuk mengukur efektivitas produk yang telah dihasilkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Data di dapat dari hasil nilai *pretest-posttest*. Setelah data terkumpul, maka kemudian dilakukan uji analisis menggunakan uji normalitas gain dengan aplikasi SPSS. Berikut data perolehan *N-Gain*:

Tabel 5. Pembagian Skor N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Tabel 6. Kategori Penafsiran Efektivitas N-Gain Persen

Presentase	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

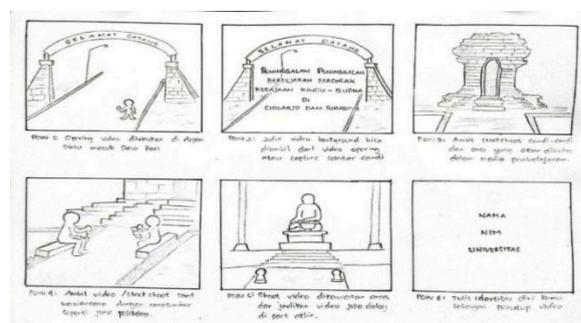
### Prosedur Pengembangan Media Video Dokumenter

Pada penelitian ini, prosedur pengembangan media video dokumenter menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media yang dikembangkan yaitu media video dokumenter dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan

hindu-budha. Produk yang dikembangkan ini diterapkan pada siswa kelas VIII B di MTsN 1 Kota Surabaya. Merujuk pada model pengembangan yang digunakan, berikut penjelasan hasil tahapan pengembangan produk media video dokumenter. Tahap yang pertama yaitu *analyze*. Tahap analisis ini merupakan tahapan yang tepat dalam menentukan solusi untuk permasalahan dalam menentukan kompetensi siswa dalam proses pembelajaran (Khairunnisa & Darmansyah, 2022). Hal yang perlu diperhatikan yang pertama yaitu merumuskan masalah yang telah terjadi pada proses pembelajaran. Dalam hal ini dapat di lihat dari aktivitas atau pengalaman yang telah dihadapi para siswa yang merupakan sebagai subjek serta peran guru yang menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Dalam masa tahapan analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan wawancara salah satu guru IPS di MTsN 1 Kota Surabaya yang mana dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapatkan sebuah informasi mengenai keterbatasan guru dalam penguasaan penggunaan teknologi yang membuat proses pembelajaran masih terbatas. Menurut Anggraini dalam (Safitri et al., 2022), dengan adanya alat bantu atau media yang menarik, maka nantinya akan menciptakan pembelajaran yang tidak monoton sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Dalam hasil analisis melalui wawancara dan observasi ini dapat diketahui jika siswa yang berada di kelas VIII B menyukai hal yang berkaitan dengan gambar yang bergerak atau animasi, serta suara yang ditampilkan secara menarik. Dalam pembelajaran setiap harinya, media atau alat bantu dalam pembelajaran hanya sering menggunakan buku paket atau buku pegangan siswa dan juga lembar kerja siswa. Sehingga adanya pengembangan media pembelajaran berupa video dokumenter berbasis *game based learning* pada materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha ini didukung baik oleh guru mata pelajaran IPS MTsN 1 Kota Surabaya.

Tahap yang kedua yaitu *design*. Tahap ini merupakan tahap yang nantinya ditujukan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan juga menumbuhkan semangat serta minat siswa dalam pembelajaran IPS di kelas (Liberta Loviana Carolin et al., 2020). Tahap desain ini mengacu pada hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga rancangan yang akan dibuat ini akan sesuai dengan pokok permasalahan dan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi. Untuk yang pertama yang disiapkan yaitu perangkat perekaman video untuk mengambil gambar dan video serta perangkat perekaman audio untuk mengambil suara narasumber dan peneliti saat proses pembuatan video. Kedua, peneliti melakukan observasi tempat atau kawasan yang digunakan sebagai objek pengambilan video dokumenter. Setelah observasi, peneliti menyiapkan naskah. Setelah menyiapkan itu semua, peneliti menyiapkan *storyboard*. *Storyboard* merupakan sebuah rangkaian awal proses produksi sebuah video dan pembuatnya bisa dibuat menggunakan gambaran tangan bahkan menggunakan bantuan perangkat lunak atau aplikasi design grafis untuk menunjukkan hasil yang lebih realistis (N. M. Sari et al., 2023).



Gambar 1. Rancangan Storyboard Video Dokumenter

Tahap yang ketiga yaitu *development*. Pengembangan video dokumenter ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Video dokumenter akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran kepada siswa. Selain itu, pengembangan media video dokumenter ini ditujukan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan juga inovatif. Melalui penerapan video dokumenter ini dirasa cocok dikarenakan sensor motorik siswa nantinya akan aktif yaitu siswa akan fokus untuk mendengar dan melihat bagaimana isi dari video dokumenter yang disajikan secara menarik dan mudah dipahami (Azhari, 2020). Berikut merupakan hasil dari pengembangan produk atau media berupa video dokumenter:

1. Tampilan Judul Video

Judul video tersebut dapat di lihat pada awal pemutaran video. Pada tampilan tersebut dapat dengan jelas tertulis judul yaitu “Peninggalan-Peninggalan Bersejarah Bercorak Kerajaan Hindu-Budha di Sidoarjo - Surabaya”. Selain terdapat judul, logo UNESA juga disertakan dalam video. Judul di awal video digunakan untuk memperkenalkan dan memberikan gambaran kepada siswa tentang isi dari video. Judul dibuat dengan *background* video gapura desa situs peninggalan berada supaya bisa menggambarkan bahwa di desa tersebut terdapat beberapa situs peninggalan yang dipelajari.



Gambar 2. Tampilan Judul Video Dokumenter

2. Penyampaian Informasi Situs Sejarah dari Peneliti dan Juru Pelihara

Penyampaian informasi ini disampaikan oleh peneliti sendiri dengan memasukkan audio rekaman suara peneliti dengan diberi latar belakang objek situs sejarah. Penyampaian informasi mengenai situs sejarah tersebut juga dibantu dari penjelasan para ahli juru pelihara situs. Penyampaian informasi tersebut juga dibantu dengan bantuan teks agar siswa lebih memahami isi dari video.



Gambar 3. Penyampaian Informasi dari Juru Pelihara

### 3. Identitas Diri

Identitas diri ini berisikan data diri peneliti yang mana berisikan nama, NIM, program studi, dan juga nama instansi. Di dalam video tersebut juga terdapat logo UNESA dibagian pojok kanan atas. Adanya identitas diri peneliti pada video dokumenter ditujukan agar siswa atau pihak yang melihat video dokumenter tersebut tahu bahwa video dokumenter merupakan produksi sendiri oleh peneliti.



Gambar 4. Identitas Diri

Setelah media video dokumenter dibuat, maka tahap selanjutnya yaitu validasi kelayakan video dokumenter sebelum diimplementasikan. Validasi dilakukan dengan melewati tahapan validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidik. Yang pertama validasi ahli media yang dilakukan oleh Bapak Hendri Prastiyono, M.Pd. Berikut tabel dari hasil penilaian validator:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Desain Media	28
2	Penyajian/Isi	24
3	Keefektifan	13
4	Kebahasaan	17
<b>Total Skor</b>		<b>82</b>

Kedua, media video dokumenter ini divalidasi oleh validator ahli materi yakni Bapak Katon Galih Setyawan, S.Sos., M.Sosio. Berikut tabel dari hasil penilaian validator:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Modul Ajar	27
2	Isi	18
3	Kebahasaan	14
4	Penyajian	19
<b>Total Skor</b>		<b>78</b>

Ketiga, media video dokumenter ini divalidasi oleh validator praktisi pendidik yakni Ibu Pipit Ayundari, S.Pd. Berikut tabel dari hasil penilaian validator:

Tabel 9. Hasil Validasi Praktisi Pendidik

NO	Aspek Penilaian	Skor
1	Materi	12
2	Tampilan	19
3	Bahasa	9
4	Ketertarikan	14
5	Penyajian	12
<b>Total Skor</b>		<b>66</b>

Setelah di validasi oleh para ahli maka diperoleh saran dan masukan dari para ahli validator baik validator ahli media, ahli materi dan praktisi pendidik. Saran dan masukan akan digunakan sebagai bahan revisi media video dokumenter agar lebih baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Menurut validator media video dokumenter ini sudah sangat baik dan layak digunakan namun masih memerlukan revisi atau perbaikan dari saran dan masukan yang telah diberikan yaitu: 1) Bagian awal diberikan *intro / book*, 2) Perbaikan *font* teks yang kurang jelas dalam video, 3) Diberikan *mapping* lokasi, 4) Diberikan penutup video, 5) Penambahan *qr-code*.

Tahap keempat yaitu *implementation*. Tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan setelah melakukan pengembangan produk atau media yang telah dirancang (Rachma et al., 2023). Uji coba dilakukan pada tanggal 11 November - 29 November 2024 yang melibatkan 28 siswa kelas VIII B di MTsN 1 Kota Surabaya. Untuk uji coba sendiri dilakukan sebanyak 6 JP x 40 menit. Urutan uji coba pembelajaran yaitu dilakukan dengan kegiatan pengenalan, menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan, dilanjut dengan memberikan motivasi agar siswa semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan selanjutnya di lakukannya *pretest*. Dilakukannya *pretest* ini ditujukan untuk mengetahui besarnya kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya *treatment* (Safitri, 2022). *Treatment* tersebut berupa penyampaian materi dengan menggunakan bantuan *Power Point Text* (PPT) yang kemudian di lanjut dengan penggunaan media video dokumenter dalam pembelajaran IPS dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha. Setelah memaparkan materi dengan menggunakan media video dokumenter, maka dilanjut dengan *games* yang mana sesuai dengan model pembelajaran dalam modul ajar yaitu *game based learning*. Game tersebut berupa *Bamboozle* yang dilakukan secara berkelompok, Teka-Teki Silang dan juga cari kata. Penerapan game dalam pembelajaran tersebut ditujukan agar menumbuhkan semangat siswa yang mana akan mempengaruhi hasil belajarnya. Untuk kegiatan yang terakhir siswa diberikan kesempatan untuk membagikan pengalaman pembelajaran yang telah dilakukan dan diberikan kuisisioner untuk menanggapi media video dokumenter yang tela digunakan. Setelah mengisi kuisisioner, siswa diarahkan untuk mengerjakan soal posttest yang ditujukan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam memahami isi materi yang telah disampaikan pada saat pembelajaran IPS (Safitri, 2022).

Tahap kelima yaitu *evaluation*. Tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap produk media berupa video dokumenter kepada siswa. Tahap ini peneliti melakukan evaluasi media video dokumenter dengan meninjau hasil tes dan juga angket yang telah dibagikan kepada siswa setelah penerapan video dokumenter dalam proses pembelajaran (Aliyah & Wiradimadja, 2023). Pada tahap evaluasi ini, aspek yang dinilai dari video dokumenter yaitu pada aspek keefektifan. Aspek keefektifan nantinya dilihat berdasarkan hasil nilai tes dan pengisian angket respon penggunaan media video

dokumenter. Tahap evaluasi ini juga termasuk dalam hasil revisi yang telah di dapat pada tahap-tahap sebelumnya. Hal tersebut mencakup revisi, saran serta masukan dari ahli media, ahli materi dan juga dari praktisi pendidik.

### **Kelayakan Media Video Dokumenter**

Media video dokumenter telah melewati validitas dari para ahli vaidator. Validitas media video dokumenter ini diperoleh dari hasil validasi para ahli media dan ahli materi dari dosen program studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya serta validasi dari guru mata pelajaran IPS MTsN 1 Kota Surabaya, yang mana hasil presentase skor media video dokumenter tersebut yaitu 82% dari ahli media, 92% dari ahli materi serta 88% presentase skor dari guru atau praktisi pendidik. Hasil validasi dari dua ahli dan juga satu dari praktisi pendidik ini termasuk dalam kualifikasi “sangat layak”.

Pada validitas media, penilaian dilihat berdasarkan 4 aspek yaitu desain media, aspek penyajian/isi, aspek keefektifan dan aspek kebahasaan. Keempat aspek tersebut dinilai dengan menggunakan skor 1-5 dan untuk aspek kelayakan media video dokumenter tersebut memperoleh rata-rata skor yaitu 4,1. Validasi materi, validasi tersebut mencakup 4 aspek yaitu aspek modul ajar, aspek isi, aspek kebahasaan dan juga aspek penyajian. Setiap aspeknya ini dinilai dengan menggunakan skor 1-5. Aspek kelayakan materi video dokumenter ini mendapatkan skor 4,5 dan yang terakhir validasi kelayakan dari praktisi pendidik. Validitas dari guru atau praktisi pendidik ini memiliki 5 aspek. Aspek tersebut yaitu aspek materi, aspek tampilan, aspek bahasa, aspek ketertarikan serta aspek penyajian. Setiap aspek ini dinilai dengan menggunakan skor penilaian 1-5. Aspek kelayakan media video dokumenter dari praktisi pendidik ini memperoleh rata-rata skor yaitu 4,4. Ketiga hasil validitas dari para ahli tersebut menunjukkan nilai yang baik.

Dari penjelasan tersebut media pembelajaran berupa video dokumenter ini dikatakan layak digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran IPS dan dinilai cukup efektif membantu siswa dalam memahami materi. Untuk respon siswa sendiri dalam penggunaan media video dokumenter dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha memperoleh nilai presentase sebesar 87% yang mana kriteria tersebut dikatakan sangat layak. Hasil dari validasi media video dokumenter secara keseluruhannya mendapatkan hasil yang baik meskipun terdapat beberapa bagian media yang harus dilakukan perbaikan atau revisi. Peneliti juga pastinya telah melakukan revisi media agar media yang dihasilkan dapat dipergunakan dengan baik untuk siswa dalam proses pembelajaran. Untuk itu media video dokumenter dapat diterapkan atau digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Moana dalam (Ningrum, 2021) media video dokumenter ini dapat digunakan oleh siswa dengan mudah dikarenakan media video dokumenter tersebut merupakan media yang dapat digunakan secara berulang-ulang.

### **Keefektifan Media Video Dokumenter**

Penilaian efektivitas dari media video dokumenter dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha dapat dilihat berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test* dimana hal tersebut digunakan untuk mengetahui perbandingan dari hasil nilai tes yaitu *pretest-posttest*. Penelitian ini juga menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat efektivitas dari penggunaan media video dokumenter dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan begitu data hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dijadikan sebagai bahan uji. Syarat untuk dilakukannya uji *Paired Sample T-Test*, dimana uji tersebut harus teridentifikasi normal. Mengetahui normal tidaknya data tersebut, maka perlu dilakukannya uji normalitas terlebih dahulu. Data bisa dikatakan berdistribusi normal adalah apabila nilai  $sig > 0,05$  dan apabila data tidak berdistribusi normal yaitu data yang

memiliki nilai  $sig < 0,05$  (Hastuti et al., 2023). Penghitungan uji normalitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0 dan hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig.
<b>Pre-Test</b>	0.956	28	0.272
<b>Post-Test</b>	0.933	28	0.073

Berdasarkan hasil dari uji normalitas di atas yang menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dapat diketahui jika data nilai *pretest* dan *posttest* memiliki nilai  $sig. > 0,05$  yaitu 0,272 dan 0,073. Untuk itu dapat disimpulkan jika data di atas berdistribusi normal. Setelah mengetahui jika data tes berdistribusi normal, maka selanjutnya melakukan uji *paired sample t-test* yang mana uji tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-Tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Posttest	-2.25000E1	10.13794	1.91589	-26.43108	-18.56892	-11.744	27	0.000

Berdasarkan hasil di atas menunjukkan nilai 0.000 maka hipotesisnya yaitu  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan jika pengujian di atas terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan dari media video dokumenter dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha. Selain menggunakan uji tersebut, hasil *pretest-posttest* juga melalui uji *N-Gain*. Hasil dari uji *N-Gain* yaitu dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean
NGain_Score	28	0.20	1.00	0.6360
NGain_Persen	28	20.00	100.00	63.6012
Valid N (listwise)	28			

Dapat disimpulkan bahwa nilai *N-Gain score* yang diperoleh yaitu 0.6360, maka dikategorikan nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Untuk nilai *N-Gain* persen memperoleh nilai 63.6% dan termasuk dalam kategori presentase 56% - 75% yang mana dapat ditafsirkan sebagai cukup efektif. Untuk itu dapat ditarik kesimpulan jika media video dokumenter tersebut cukup efektif.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media video dokumenter berbasis *game based learning* dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena mendapatkan pengaruh positif

bagi siswa. Kualitas media video dokumenter yang baik, seperti jernih, jelas, menarik serta sesuai dengan materi membuat siswa tertarik dengan penerapan media video dokumenter dan hal tersebut membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini juga dibuktikan dari hasil *n-gain* yang menunjukkan kriteria sedang. Media video dokumenter ini juga sebelumnya sudah dikatakan layak untuk penerapan penggunaannya oleh para ahli validator media dan juga materi. Selain itu juga, efektifitas media video dokumenter ini juga dilihat dari hasil nilai respon siswa melalui angket yang telah disebarakan yang mana hasil nilai tersebut menunjukkan mereka setuju bahwa penggunaan media video dokumenter ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini didukung dengan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan kepada seseorang yang ingin belajar atau mencari kebutuhan dengan kemampuan untuk menemukan kebutuhannya dengan bantuan fasilitas orang lain (R. A. Sari et al., 2023). Dengan kata lain, teori tersebut menunjukkan bahwa seseorang dapat menemukan kemampuannya dengan usaha dirinya sendiri melalui interaksi dengan orang lain di sekitarnya. Menurut ahli teori belajar konstruktivisme Jean Piaget, bahwa pembelajaran bersifat generatif, dimana dapat menciptakan makna dari apa yang telah dipelajari. Untuk itu teori ini lebih memahami belajar sebagai kegiatan siswa untuk membangun kemampuan mereka dalam hal pengetahuan. Pengetahuan tersebut di dapat dari siswa yang telah berusaha secara mandiri untuk mendapatkan pengetahuannya yang mana hal tersebut juga mendapatkan pengaruh dari lingkungannya. Untuk itu, pengembangan media video dokumenter dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha dengan merujuk teori belajar konstruktivisme maka video dokumenter dirancang agar siswa dapat belajar secara aktif dengan mengamati, mengalami sendiri dan memperoleh informasi yang tersedia dalam video dokumenter yang mana di dalamnya mencakup materi yang berkaitan dengan perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha yang dikemas secara kreatif dan inovatif sehingga hal tersebut dapat mengkonstruksi pengetahuannya serta memaknai hal-hal yang sedang dipelajari.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media video dokumenter dengan materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha yang dikembangkan sesuai dengan tahapan dari model pengembangan ADDIE sangat layak dan juga efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Hasil uji kelayakan dari validator ahli media memperoleh skor 82%, dari validator ahli materi mendapat skor 92%, dan dari praktisi pendidik mendapat skor 88% yang mana menunjukkan media video dokumenter tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Respon siswa juga mendapatkan skor sebesar 87% yang mana menunjukkan nilai yang sangat praktis. Selanjutnya berdasarkan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan juga uji *N-Gain* menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang mana menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa saat setelah menggunakan media video dokumenter pada materi perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kerajaan hindu-budha. Hasil uji *N-Gain* sendiri yaitu 63.6% yang mana termasuk pada presentase 56% - 75% dan ditafsirkan cukup efektif. Sehingga media video dokumenter yang dinyatakan sangat layak dan cukup efektif ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yang mana hal tersebut dapat dijadikan sebagai pemicu dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII B MTsN 1 Kota Surabaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aliyah, E. Z., & Wiradimadja, A. (2023). Pengembangan LKPD Materi Sejarah Kerajaan Singosari untuk Pembelajaran IPS Kelas Pendidikan dan Pengembangan Seni Tradisi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2023(15), 27–38. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Aryanti, N. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Modek 4D Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA. *Digital Repository Universitas Jember*, September 2019, 2019–2022.
- Azhari, A. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 13 Banjarmasin. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Seminar Pendidikan*, 4(1), 62–74.
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Ips Di Smp Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentab: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 60. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.66>
- Fauzan, A., Wijayanti, Y., & Nurholis, E. (2023). Pemanfaatan Situs Candi Ronggeng Sebagai Sumber Belajar Sejarah Dengan Media Morph Transition Powerpoint Untuk Siswa Kelas X Ips Ii Ma Fathurrahman. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 666–674.
- Hastuti, R. D., Nisa, J., & Harjawati, T. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Media Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar IPS. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 3(2), 53–59. <https://doi.org/10.26740/sosearch.v3n2.p53-59>
- Khairunnisa, K., & Darmansyah, D. (2022). Pengembangan Media Video Animasi pada Metode Inkuiri untuk Pembelajaran IPS Kelas IX SMP. *Fondatia*, 6(4), 972–986. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2332>
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Ningrum, A. Y. (2021a). Pengembangan Video Dokumenter Sejarah Kebudayaan Indonesia dalam Implementasi Pembelajaran Multikultural pada Kurikulum Nasional di SMP Negeri 10 Makassar. *JETCLC Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
- Ningrum, A. Y. (2021b). Pengembangan Video Dokumenter Sejarah Kebudayaan Indonesia dalam Implementasi Pembelajaran Multikultural pada Kurikulum Nasional di SMP Negeri 10 Makassar. *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>

- Putri, T. B., Utami, W. S., Prasetyo, K., & Segara, N. B. (2023). Pengaruh Model Blended Learning Tipe Station Rotation Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS SMP Kelas VII. *Dialektika Pendidikan IPS*, 3(1), 11–24.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rismayani, L. D., Kertih, I. W., & Sendratari, L. P. (2020). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(1), 8–15. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i1.3164>
- Safitri. (2022). Pengembangan media bahan ajar E-Lkpd interaktif menggunakan website wizer.me pada pembelajaran Ips materi berbagai pekerjaan tema 4 kelas IV SDN tanah kalikedinding II. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–29.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Rustini, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SD. *Journal on Education*, 5(1), 919–932. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.672>
- Sari, N. M., Yaniawati, P., Firmansyah, E., Mubarika, M. P., Assegaff, N., & Purwanti, N. S. A. (2023). Pelatihan pembuatan storyboard dan games interaktif untuk guru dan mahasiswa magister pendidikan matematika. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(1), 153–166. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i1.6724>
- Sari, R. A., Adisel, A., & Citra, D. E. (2023). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 193. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6291>
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>