

## PENGEMBANGAN WISATA KHAYANGAN API SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBASIS VIDEO DALAM MATA PELAJARAN IPS SMP

Eudita Fitri Milenia Abrorin<sup>1)</sup>, Dr. Sukma Perdana Prasetya<sup>2)</sup>, Riyadi<sup>3)</sup>, Dian Ayu Larasati<sup>4)</sup>

Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Pendekatan kontekstual dalam pendidikan merupakan aspek penting dalam memberikan pemahaman sekaligus meningkatkan motivasi dan minat peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran dengan mengedepankan pendekatan kontekstual penting untuk diimplementasikan. Penelitian ini disusun untuk mengetahui pencapaian dari pengembangan suatu media dengan uraian sebagai berikut: (i) Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berupa *video* Khayangan Api pada mata pelajaran IPS materi kerajaan Hindu-Budha, (ii) Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *video* Khayangan Api pada mata pelajaran IPS materi kerajaan Hindu-Budha.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Metode yang digunakan dokumentasi, tes, wawancara, kuesioner, dan observasi. Hasil analisis dari penelitian yang dilakukan, media pembelajaran *video* pada materi kerajaan Hindu-Budha disimpulkan: Pengembangan media pembelajaran *video* mendapatkan skor penilaian kelayakan dari ahli materi dengan rata-rata 3,70 dan ahli media pembelajaran dengan rata-rata 3,50. Skor rata-rata dari kedua validator tersebut adalah 3,60. Menurut skala likert yang digunakan 3,60 masuk dalam rentang skor  $X \geq 3,00$  sehingga dikategorikan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil rekapitulasi respon atau tanggapan peserta didik mengenai media *video* mendapatkan skor rata-rata 93,13 %. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh tersebut masuk dalam rentang nilai 80 – 100% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pendekatan Kontekstual, Video.

### Abstract

*Contextual approach in education is an important aspect in providing understanding as well as increasing the motivation and interest of students. In this case, learning media by prioritizing a contextual approach is important to implement. This study was structured to determine the achievements of the development of a media with the following descriptions: (i) Describe the feasibility of learning media in the form of the Khayangan Api video in social studies subjects for Hindu-Buddhist kingdoms, (ii) Knowing the students' responses to the use of video learning media Khayangan Api on social studies subjects Hindu-Buddhist kingdom material. This research includes development research. The method used is documentation, tests, interviews, questionnaires, and observation. The results of the analysis of the research conducted, video learning media on Hindu-Buddhist kingdom materials concluded: The development of video learning media got a feasibility assessment score from material experts with an average of 3.70 and learning media experts with an average of 3.50. The average score of the two validators is 3.60. According to the Likert scale used 3.60, it is included in the score range of  $X \geq 3.00$  so it is categorized as "very feasible" to be used as a learning medium. The results of the response recapitulation or student responses regarding video media get an average score of 93.13%. Based on the average obtained, it falls within the range of values of 80 - 100% which is included in the "very good" category.*

**Keywords:** Learning Media, Contextual Approach, Video.

**How to Cite:** Abrorin, E F M, dkk. (2023). Pengembangan Wisata Khayangan Api Sebagai Media Pembelajaran Kontekstual Berbasis Video Dalam Mata Pelajaran IPS SMP. Dialektika Pendidikan IPS, Vol 3(1): halaman 45-50

This is an open access article under the CC-BY-SA



## **PENDAHULUAN**

Pendekatan kontekstual berupaya menekankan esensi makna pembelajaran, manfaat pembelajaran, bagaimana cara melakukan kegiatan pembelajaran, serta bagaimana status siswa dalam melihat serta menggali pemahaman atas pembelajaran secara kontekstual (Ari Nuryana, 2021). Dalam hal ini, pendekatan kontekstual memosisikan siswa untuk menggali berbagai makna yang dapat bermanfaat bagi kehidupan masing-masing siswa ke depannya. Dalam pendekatan kontekstual, upaya mempelajari, mendiskusikan, memahami, serta menggali makna merupakan aspek terpenting. Dalam hal ini lah, peran Guru penting bagi siswa untuk memandu serta membimbing setiap proses pembelajaran yang tentunya memerlukan berbagai media pembelajaran, salah satunya berupa video.

Video sebagai media pembelajaran diorientasikan untuk memberikan nuansa visual dalam proses pembelajaran. Video dalam konteks pembelajaran dimaknai sebagai salah satu teknologi dengan orientasi berupa mengubah sinyal elektronik menjadi gambar (visual) dan suara yang membuat materi pembelajaran menjadi lebih “hidup” dan menarik bagi siswa (Ridwan et al., 2020). Beberapa instrumen yang berkaitan dengan video dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran meliputi storage media (berupa disc dan pita magnetik), monitor, serta menu playback (Haryati & Nursaptini, 2021).

Video sebagai sumber belajar menekankan peran video sebagai sumber materi pembelajaran terhadap siswa yang mampu mengoneksikan aspek materi pembelajaran di kelas dengan aspek visual yang membuat pembelajaran berdimensi kontekstual serta seolah-olah terjadi “di luar kelas”. Dalam hal ini, video sebagai sarana pembelajaran siswa berorientasi pada upaya memberikan aspek kemenarikan sekaligus membuat siswa merasa “dekat” dengan objek serta substansi materi pembelajaran. Meski begitu, perlu dipertegas perbedaan antara video sebagai media pembelajaran dan video sebagai sumber pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, video berfungsi sebagai media visual yang berupa peralatan fisik yang menjadi perantara antara sumber informasi dengan penerima informasi. Hal ini berbeda dengan video sebagai sumber pembelajaran yang mana menekankan pada substansi atau materi pembelajaran yang telah tersedia dan ter-input dalam video. Dalam hal ini, singkatnya, ketika materi pembelajaran telah tersampaikan dalam video, maka video tersebut sebagai sumber pembelajaran, akan tetapi, jika video tersebut hanya sarana penghubung antara siswa dan sumber pembelajaran maka video tersebut merupakan media (Rahayu, 2021).

Banyak tempat yang dapat divideokan menjadi media pembelajaran yang kontekstual. Salah satunya adalah tempat wisata Khayangan Api yang terletak di Desa Sendangharjo Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro. Terdapat sejumlah alasan mengapa penulis mengambil Khayangan Api sebagai media pembelajaran yang kontekstual pada pelajaran IPS materi kerajaan Hindu-Budha, yaitu:

1. Siswa SMPN 1 Ngasem telah mengetahui dengan baik wisata Khayangan Api sehingga memudahkan dalam penjelasan materi pembelajaran.
2. Tempat wisata Khayangan Api dinilai menarik, sehingga banyak pengunjung yang ingin melihat lebih dekat.
3. Terdapat sejumlah objek yang relevan dengan materi pembelajaran IPS materi kerajaan Hindu-Budha. Objek tersebut antara lain: api abadi, banyu blekutuk (air yang mendidih), sisa-sisa reruntuhan candi, dan keanekaragaman hutan jati.

Penelitian ini disusun untuk mengetahui pencapaian dari pengembangan suatu media yang dapat diuraikan sebagai berikut: Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berupa video Khayangan

Api pada mata pelajaran IPS materi kerajaan Hindu-Budha. Mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran video Khayangan Api pada mata pelajaran IPS materi kerajaan Hindu-Budha.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian terkait pendidikan kontekstual di SMPN 1 Ngasem ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan atau lebih familiar dengan metode R&D (research and development) merupakan metode penelitian dengan berbagai tujuan yang meliputi: pengembangan produk, rancangan atau desain suatu produk yang sudah diimplementasikan maupun yang masih direncanakan, serta melakukan uji kelayakan suatu desain atau produk yang telah dibuat dan akan diimplementasikan. Menurut (Sugiyono, 2018), R&D merupakan metode penelitian yang menekankan pada terciptanya suatu produk atau desain produk yang efektif dalam implementasinya. Dalam hal ini, analisis kebutuhan menempati aspek terpenting dalam pengembangan suatu produk. Dalam prosesnya, penelitian R&D melalui berbagai tahapan diantaranya adalah tahap uji coba yang berfokus pada efektivitas produk yang dihasilkan supaya selaras dengan tujuan penelitian ini. Penelitian ini berorientasi pada hasil yang berupa media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS di SMPN 1 Ngasem yang berfokus pada materi kerajaan Hindu-Budha melalui media pembelajaran yang dihasilkan yaitu berupa teknologi video.

Model pengembangan penelitian ini menggunakan model dari Dick & Carey dengan mengedepankan adanya sepuluh langkah atau tahap (Suradika et al., 2022). Sepuluh langkah dalam model pengembangan ini memiliki karakteristik dependen antara satu langkah dengan langkah yang lainnya. Berkaitan dengan karakteristik dependen tersebut, tahap pengembangan Dick & Carey disederhanakan ke dalam 5 prosedur yang lazim dikenal dengan istilah ADDIE. ADDIE merupakan proses yang sistematis yang bertujuan memberikan output berupa desain pembelajaran yang efektif dan efisien. Komponen dalam ADDIE meliputi: analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan penilaian (Evaluation) (Pribadi, 2017)(Sugiyono, 2018). Masing-masing proses dalam ADDIE tersebut memiliki kaitan antara satu dengan yang lain. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMPN 1 Ngasem khususnya Kelas VII yang berjumlah sebanyak 208 siswa, yang meliputi kelas VII-A sampai dengan kelas VII-G. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara (interview). Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur yang dilengkapi dengan instrumen lembar validasi untuk ahli media pembelajaran dan ahli materi serta lembar angket respon peserta didik. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan melalui beberapa instrumen yang disusun secara sistematis dengan mengikuti kaidah penyusunan instrumen penelitian. Adapun instrumen pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut: Lembar Validasi Media Pembelajaran Video, dan Lembar Angket Respon Peserta Didik.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini diperoleh dari instrumen validasi media oleh ahli media maupun dari ahli materi dan instrumen penilaian respon peserta didik. Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan mengedepankan Analisis Kelayakan Media serta Analisis Respon Peserta Didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini yang merupakan penelitian pengembangan, memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPS yang relevan serta menjadi bagian dari upaya memaksimalkan berbagai sarana dan prasarana pembelajaran untuk memotivasi siswa. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan berupa media video. Media video adalah salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang ada dengan menggabungkan audio dan visual serta penjelasan lainnya pada materi kerajaan Hindu-Budha.

Rata-rata nilai kelayakan media video oleh ahli media pembelajaran sebesar 2,90. Mengacu pada Skala Likert dalam penilaian skala 4, maka nilai rata-rata 2,90 masuk dalam kategori “layak” karena berada dalam rentang yang digolongkan dalam nilai “B”.

Rata-rata nilai kelayakan media video oleh ahli materi didapat sebesar 3,70. Mengacu pada Skala Likert dalam penilaian skala 4 maka nilai rata-rata 3,70 masuk dalam kategori “sangat layak” karena berada dalam rentang yang digolongkan dalam nilai “A”. Dalam penelitian ini, setiap siswa yang merupakan peserta didik diberikan beberapa kesempatan yang berkaitan dengan produk pembelajaran berupa video ini, yang meliputi: kesempatan yang sama bagi setiap siswa untuk mengamati, memahami, serta memberikan pendapat atau suatu simpulan terkait dengan materi dalam video yang telah disampaikan. Selain itu, siswa juga dapat berargumentasi serta menyajikan sudut pandang berbeda dari materi yang ditampilkan dalam video. Hal ini bertujuan untuk merangsang motivasi serta minat belajar siswa, termasuk juga merangsang siswa untuk berpikir kritis dan komprehensif. Dari materi pemaparan video tersebut, beberapa hasil respon terhadap siswa-siswi di SMPN 1 Ngasem terkait materi kerajaan Hindu-Budha, yang meliputi: Hasil rata-rata respon sebesar 93,13% berdasarkan tabel Skala Likert dengan 5 kriteria termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai rata-rata kelayakan media video oleh ahli media pembelajaran sebesar 3,50. Berdasarkan Skala Likert dalam penilaian skala 4 maka nilai rata-rata 3,50 masuk dalam kategori “sangat layak” karena berada dalam rentang yang digolongkan dalam nilai “A”. Hasil penelitian ini telah tervalidasi dengan melibatkan penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi pembelajaran. Penilaian kelayakan media video pada materi kerajaan Hindu-Budha ini menggunakan lembar validasi yang telah dirumuskan yang berpedoman pada panduan Rencana Perangkat Pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,50. Berdasarkan Skala Likert maka nilai rata-rata tersebut masuk dalam kategori “sangat layak” karena berada dalam rentang yang digolongkan dalam nilai “A”. Media pembelajaran yang digunakan secara efektif disertai dengan pendekatan eksplisit kepada peserta didik dapat meningkatkan kinerja serta minat belajar yang signifikan serta berpengaruh terhadap hasil belajar setiap siswa.

Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,70. Berdasarkan Skala Likert maka nilai rata-rata tersebut masuk dalam kategori “sangat layak” karena berada dalam rentang yang digolongkan dalam nilai “A”. Media pembelajaran yang kontekstual diharuskan memenuhi beberapa aspek seperti: penjelasan materi yang lugas, sederhana dan padat, ilustrasi yang menarik, pengayaan yang relevan kepada peserta didik, serta berorientasi pada media belajar kontekstual yang mengarahkan untuk berpikir kritis serta memahami antara materi yang disampaikan dengan relevansinya dengan lingkungan sekitar. Hal ini selain memudahkan proses pembelajaran juga bermanfaat dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan. Hasil media pembelajaran video ini secara langsung mampu menarik minat serta motivasi belajar bagi peserta didik. Hal ini juga merangsang pemahaman kontekstual peserta didik karena selain materi yang disampaikan melalui video secara menarik, substansi materi yang disampaikan juga berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik sehingga semakin memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi. Lebih lanjut, orientasi pembelajaran kontekstual ini juga memerlukan langkah aktif dan atraktif dari Guru untuk merangsang minat pembelajaran kepada para siswa. Kegiatan pembelajaran memerlukan peran lingkungan yang kondusif serta peran Guru secara atraktif dan aktif dalam menyampaikan materi. Hal ini juga memerlukan media pembelajaran yang mampu mendorong minat belajar siswa, daya kritis siswa, hingga membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Pengembangan media pembelajaran video mendapatkan skor penilaian kelayakan dari ahli materi dengan rata-rata 3,70 dan ahli media pembelajaran dengan rata-rata 3,50. Skor rata-rata dari kedua validator tersebut adalah 3,60. Menurut skala likert yang digunakan 3,60 masuk dalam rentang skor  $X \geq 3,00$  sehingga dikategorikan “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil rekapitulasi respon atau tanggapan peserta didik mengenai media video mendapatkan skor rata-rata 93,13 %. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh tersebut masuk dalam rentang nilai 80 – 100% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Media pembelajaran video tentang Wisata Kahyangan Api bagi siswa SMPN 1 Ngasem ini lebih lanjut perlu dikembangkan sesuai dengan RPS maupun sesuai dengan kebutuhan perkembangan teknologi dan informasi lainnya. Hal ini termasuk juga perlu mendapatkan masukan dari ahli materi dan ahli media serta meminta masukan dari peserta didik. Bagi pendidik di bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bahwa penyampaian suatu materi supaya optimal harus memerhatikan peran Guru supaya aktif, atraktif, serta komprehensif dalam menyampaikan materi. Hal ini juga perlu mendapat dukungan dari sarana dan prasarana pembelajaran yang akan relevan ketika disesuaikan dengan perkembangan zaman, khususnya perkembangan teknologi dan informasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ari Nuryana, A. H. (2021). Pendekatan Tradisional Dan Penerapannya Di Kelas (Analisis Pendekatan Pembelajaran PAI). *Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 39–49.
- Aulia, S., & Fernandes, R. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Penerima Kartu Indonesia Pintar di SMK Negeri 1 Batipuh. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 57–66. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i1.7>
- Dicky Eko Prasetyo, M. A. N. H. (2022). Urgensi Pembelajaran Moderasi Beragama Dalam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Yaspira Ngambon Bojonegoro Jawa Timur. *Sang Guru*, 1(1), 30.
- Ellya Novera, Daharnis, Yeni Erita, A. F. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Berbasis Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349\_6356.
- Emmy Natsir, & Jamila. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *L. Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110.
- Fadhilah, U. (2022). Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Menulis Teks News Items: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XII Pariwisata SMK Negeri 2 Kota Depok Tahun 2018/2019. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 38–39.
- Faizah, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 155–160.
- Haryati, L. F., & Nursaptini, N. (2021). Konferensi Video sebagai Alternatif Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 85–91.
- Kusumaningrini, D. L., & Sudibjo, N. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19. *Akademika*, 10(01), 145–161. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1271>
- Magdalena, I., Ulfah, M., & Nikmah, S. Z. (2020). Pembelajaran antara Minat Membaca dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Karolina. *As-Sabiqun*, 2(2), 17–29. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i2.999>

- Maharani, R., Putri, A., Priyatama, A. N., & Satwika, A. (2021). Mengeksplorasi Hubungan Orientasi Pembelajaran, Persepsi Dukungan Organisasi, dan Perilaku Kerja Inovatif pada Karyawan Management Trainees Exploring the Relationship between Learning Orientation, Perceived Organizational Support, and Innovative Work Behavior on Management Trainees. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 12(1), 37–51. <https://doi.org/10.26740/jptt.v12n1.p37-51>
- Moh. Zaiful Rosyid, Mustajab, A. R. A. (2019). *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantara.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Rahayu, P. (2021). Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Android Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 1–10.
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Siti Maemunawati, M. A. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi COVID-19*. 3M Media Karya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Suradika, A., Winata, W., Wicaksono, D., & Husainah, N. (2022). Instructional Development of Introduction To Statistics Based on Dick and Carey'S Model. *The Social Perspective Journal*, 1(2), 111–127. <https://doi.org/10.53947/tspj.v1i2.75>
- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80–90. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>
- Wasyik, T., & Syafi'i, I. (2021). Implementasi Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) Di Luar Kelas Era Covid-19 Madrasah Aliyah Bilingual Krian Sidoarjo. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 1–29. <https://doi.org/10.21274/taalum.2021.9.1.1-29>
- Yehoshua Yohan Ary Anando, A. J. G. (2022). Pengaruh Antusiasme Belajar dan Media Belajar Website “Sekolah Digital SMKN 3 Salatiga” Terhadap Prestasi Belajar Simulasi Digital. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(2), 179. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6133247>
- Yusuf, M. (2019). Manusia Sebagai Makhluk Pedagogik. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 9–16. <https://jurnaldidaktika.org>