

PENGEMBANGAN VIDEO BERSERIES *COLONIALISM HERITAGE OF NGANJUK* UNTUK PELAJARAN IPS BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK

Siska Dwi Purwanti¹⁾, Nuansa Bayu Segara²⁾, Agus Suprijono³⁾, Riyadi⁴⁾

1),2),3),4) Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video berseries yang mengangkat tema *Colonialism Heritage of Nganjuk* dalam konteks pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial () dengan pendekatan saintifik. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu media dengan menilai kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media dengan memberikan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mendalam mengenai warisan kolonial di Nganjuk. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian ini adalah video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* yang terdiri dari beberapa series yang membahas aspek-aspek warisan kolonial di Nganjuk berupa peninggalan pabrik gula, stasiun kereta api dan kantor pos. Penelitian ini juga dilengkapi dengan instrumen validasi dan evaluasi yang mencakup *post tes* serta angket respon peserta didik terhadap video berseries. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* dengan pendekatan saintifik sangat valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pemahaman warisan kolonial di Nganjuk.

Kata Kunci: video berseries, *colonialism heritage of nganjuk*, pendekatan saintifik

Abstract

This study aims to develop a series of videos with the theme *Nganjuk Heritage Colonialism* in the context of Social Sciences (IPS) lessons with a scientific approach. The main objective of this research is to develop a media by assessing the validity, practicality and effectiveness of the media by providing interesting, interactive and in-depth learning materials about the colonial heritage in Nganjuk. The research method used in this research is the ADDIE development method. The result of this research is the *Nganjuk Colonial Heritage* video series which consists of several series that discuss aspects of the colonial heritage in Nganjuk in the form of sugar factories, train stations and post offices. This study was also equipped with instrument validation and evaluation which included post-tests and questionnaires on student responses to the video series. The results showed that the development of the *Nganjuk Colonial Heritage* video series using a scientific approach was very valid, practical and effective in increasing students' understanding of the colonial heritage in Nganjuk.

Keywords: video series, *Nganjuk colonial heritage*, scientific approach

How to Cite: Purwanti, S.D. & dkk. (2023). Pengembangan Video Berseries *Colonialism Heritage Of Nganjuk* Untuk Pelajaran IPS Berbasis Pendekatan Saintifik. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3(4): halaman 84 - 94

PENDAHULUAN

Abad keterbukaan atau abad globalisasi merupakan ciri khas dari abad 21, dalam artian perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan abad sebelumnya dialami oleh kehidupan manusia dalam abad ini (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Peserta Didik harus dibiasakan dengan pembelajaran berbasis digital agar proses pembelajaran memenuhi kompetensi abad 21 bagi Peserta Didik. Salah satu aspek teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menjangkau khalayak lebih luas dan juga paling banyak digunakan adalah penggunaan media video (Melinda, 2017). Keunggulan dari media video sendiri adalah dapat menampilkan berbagai gambar yang menarik yang diiringi dengan suara. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat di rekomendasikan dalam pembelajaran IPS (Smaldino, 2008). Menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS dapat dikembangkan oleh guru untuk memikat para peserta didik dalam mempelajari pelajaran yang di ajarkan.

Pendidikan IPS sendiri merupakan suatu bidang ilmu yang terintegrasi oleh berbagai ilmu sosial dan humaniora yang dapat disajikan secara terpadu. Pelajaran IPS berisi materi pembelajaran sosiologi, geografi, ekonomi dan sejarah. IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan fenomena kehidupan dalam masalah sosial yang disajikan secara ilmiah (Somantri, 2001). Pada hakekatnya dalam pembelajaran terpadu peserta didik dapat mencapai pengalaman nyata, yaitu dengan belajar langsung sehingga menambah pengalaman dan pengetahuan yang seimbang dalam hidup. Peserta Didik dapat secara aktif mencari, mempelajari, dan menemukan konsep dan prinsip melalui pembelajaran terpadu, baik secara individu maupun kelompok, dalam konteks dunia nyata yang utuh (Widiastuti, 2017). Dengan mendekatkan pendidikan kepada masyarakat, pembelajaran IPS diharapkan membuat Peserta Didik dapat memanfaatkan lingkungannya sebagai sumber belajar, seperti *colonialism heritage*. Dimana peninggalan sejarah lokal yang ada di daerah tempat belajar dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Dengan mengupas berbagai sisi kehidupan geografi, ekonomi, sosiologi, dan sejarah masyarakat pada saat itu.

Peninggalan warisan sejarah di Nganjuk seharusnya dikenal dan diagungkan oleh warga Nganjuk itu sendiri. Karena peran penting warga Nganjuk dalam memperhatikan sejarah lokal merupakan bentuk kecintaan terhadap kotanya. Oleh karena itu wawasan sejarah lokal sangatlah penting untuk diajarkan dalam pembelajaran di sekolah. Terutama dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang merupakan masa – masa pencarian jati diri pada peserta didik. Berdasarkan teori perkembangan sosial yang dikemukakan oleh (Erikson, 1963) bahwasannya peserta didik pada usia SMP berada dalam masa perkembangan *identity vs role confusion*. Dalam artian dalam tahapan ini peserta didik dalam proses mencari jati diri mereka. Dengan mengedepankan rasa ingin tahu yang tinggi serta ingin menonjolkan perannya dalam lingkungan sosial mereka. Sehingga perlunya peran guru untuk mencontohkan nilai-nilai yang baik yang didasarkan oleh realita di lingkungan sekitar. Sehingga sejarah Nganjuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS di SMP untuk dijadikan sumber belajar yang dapat membangkitkan semangat belajar pada materi kolonialisme di Indonesia untuk peserta didik.

Seiring dengan cepatnya perkembangan teknologi dan semakin mendominasi dalam berbagai sektor kehidupan. Mengharuskan sektor pendidikan khususnya untuk beradaptasi dalam segi proses pembelajaran. Belum maksimalnya proses pembelajaran menggunakan media teknologi yang kreatif, membuat proses belajar menjadi monoton dan sangat membosankan. Terlebih lagi dalam pembelajaran IPS yang masih kerap menggunakan model konvensional. Dimana sebagian besar peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran IPS di jenjang SMP hanyalah sebatas menghafal materi pelajaran yang bersumber dari *text book*. Sehingga peserta didik menganggap materi dalam pembelajaran IPS tidak bisa mengembangkan keterampilan berpikir secara kritis, analitis, serta

memecahkan masalah secara general. Akibatnya proses dalam belajar IPS hanya sebatas mendengarkan, mencatat, dan menghafal sumber belajar yang sudah ada. Dari hal inilah membuat pembelajaran IPS tidak sejalan dengan pilar-pilar penting dalam pendidikan yang dicetuskan oleh UNESCO (*United Nations, Educational Scientific and Cultural Organization*) menyatakan pendidikan hendaknya mengembangkan kemampuan belajar untuk mengetahui (*Learning to know*), belajar untuk melakukan sesuatu (*Learning to do*), dan belajar untuk menjalani kehidupan bersama (*Learning to live together*). (Khoirun, 2010).

Pembelajaran IPS di jenjang SMP, merupakan pembelajaran yang terpadu. Hal tersebut dapat dilihat dari materi sejarah kolonial di Indonesia yang hanya berfokus pada masa kolonialisme di kota-kota terpenting dan berpengaruh dalam sejarah. Sedangkan sejarah kolonial di daerah tempat peserta didik belajar kurang mendapatkan perhatian untuk dijadikan sebagai sumber belajar tambahan. Tidak hanya sebatas itu saja, ternyata wawasan pengetahuan warga Nganjuk terhadap sejarah lokal yang ada di daerahnya masih sangatlah rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari minimnya buku bacaan dan artikel yang mengupas sejarah lokal terutama dalam era kolonialisme di Nganjuk. Selain itu tidak banyak video-video pembelajaran yang mudah untuk diakses oleh peserta didik sebagai sarana belajar mereka. Pembelajaran IPS di sekolah ternyata belum memanfaatkan potensi *Colonialism Heritage of Nganjuk* dalam proses pembelajaran peserta didik di jenjang SMP. Padahal sejarah lokal sangatlah potensial terutama jika diangkat dalam pembelajaran IPS. Menggunkan sentuhan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan era peserta didik belajar.

Dilihat dari realita yang ada, seharusnya peserta didik bisa mendapatkan fasilitas pembelajaran yang menyenangkan apalagi dalam pembelajaran IPS yang berorientasi pada kehidupan nyata. Selain itu peserta didik juga diberikan wawasan sejarah lokal sehingga memiliki rasa peduli pada sejarah yang ada di daerahnya dan memiliki kecintaan terhadap peninggalan warisan sejarah di masa kolonial. Oleh sebab itu dalam pembelajaran IPS yang menjadi pelajaran terpadu dalam menjawab tantangan abad 21. Seharusnya bisa melahirkan peserta didik dengan karakter menjadi peneliti sosial atau pemikir sosial dengan menggunakan pembelajaran saintifik. Dikarenakan pendekatan ilmiah jauh lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan tradisional (Shoimin, 2014). Penerapan pendekatan *scientific* yang meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta terdapat dalam semua mata pelajaran (Sudarwan, 2013). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran sejatinya mendorong peserta didik untuk menjadi "peneliti", berpikir ilmiah, kritis dan analitis, karena di dalam pembelajaran peserta didik belajar dengan tahapan mengidentifikasi masalah, menyusun rumusan masalah, menyusun dan menguji hipotesis, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, menyusun laporan, hingga mempersentasikannya (Apandi, 2022).

Keterkaitan pembelajaran IPS dengan pendekatan saintifik memberikan tuntunan kepada guru untuk dapat membiasakan peserta didik untuk dapat belajar menjadi seorang peneliti serta mengamati fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sosial mereka kemudian berupaya untuk memecahkan permasalahan sosial sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki serta mengkomunikasikan hasil percobaan mereka, sehingga dalam pembelajaran IPS menciptakan rasa ketertarikan dan semakin bermakna bagi peserta didik (Zainuddin, 2015). Guru harus senantiasa mengembangkan keterampilan yang ada pada dirinya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Sehingga banyak dikembangkannya berbagai media untuk sarana belajar yang menarik sehingga mendukung peran guru dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satunya menggunakan media video yang menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu tidak banyaknya video mengenai sejarah lokal di daerah yang di aplikasikan dengan pembelajaran di kelas. Sehingga peserta didik lebih cepat dalam melupakan berbagai nilai yang terdapat dalam peninggalan sejarah lokal di daerahnya. Oleh karena itu pendekatan tradisional seharusnya sudah digantikan dengan menggunakan pendekatan saintifik, sehingga peserta didik dalam proses belajar bisa mengikuti perkembangan

pendidikan sesuai dengan zamannya. Namun tidak melupakan dan menghilangkan nilai-nilai yang ada pada masyarakat.

Adapun penelitian yang dilakukan ini bermaksud untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan mengembangkan media pembelajaran video berseries berbasis *Colonialism Heritage of Nganjuk* dapat menjadikan peserta didik khususnya dan pada umumnya warga Nganjuk lebih sadar akan wawasan sejarah lokal yang ada pada daerahnya. Penelitian ini juga berorientasi pada pendekatan saintifik untuk tercapainya kompetensi pada abad 21 bagi peserta didik SMP. Dengan demikian pengembangan video berseries berbasis *Colonialism Heritage of Nganjuk* berorientasi pada pendekatan saintifik sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS sangat perlu untuk dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D atau lebih dikenal dengan penelitian pengembangan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan ADDIE dari (Molenda, 2015), yaitu dengan tahapan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan digunakan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Sedangkan di dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media berbentuk video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* dengan menilai aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Nganjuk. Dengan pengambilan sampel kelas VIII sebanyak 60 Peserta Didik dari jumlah populasi yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, observasi, studi literatur dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, studi literatur serta observasi yang sudah dilaksanakan oleh peneliti. Serta adanya saran, kritik serta komentar dari validator terhadap media video berseries yang telah diujikan. Dan hasilnya dapat dijadikan acuan dalam bahan pertimbangan serta pengembangan saat melakukan perevisian pada media video berseries agar bisa lebih baik lagi. Untuk teknik analisis kuantitatif menggunakan hasil angket validasi ahli kemudian dianalisis menggunakan teknik perhitungan rata-rata untuk mengetahui kelayakan video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*. Selanjutnya untuk menguji kepraktisan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* maka dilakukanlah pengambilan angket pernyataan positif dan pernyataan negatif. Masing-masing dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Sedangkan untuk menganalisis keefektifan media dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 21 untuk dapat menganalisis hasil tes dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian dilakukan uji independent t-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dari proses pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki serangkaian tahap yaitu :

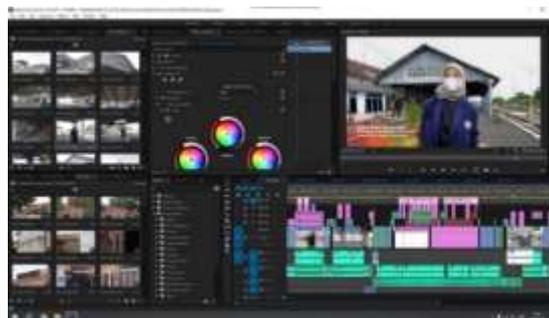
1) Tahapan Analisis

Tentunya langkah awal dalam membuat sebuah produk media pembelajaran adalah dengan menggunakan tahap analisis. Sebelum media video berseries dibuat, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan, pemilihan materi, siswa, dan guru. Dalam analisis kebutuhan di dapatkan bahwa rendahnya tingkat kreatifitas mengajar guru, sarana prasarana yang tidak mendukung serta sulitnya mengatur waktu dalam pembelajaran terutama pembelajaran IPS yang padat materinya. Dari segi kajian pemilihan materi pada mata pembelajaran IPS sumber belajar

tentunya tidak hanya dengan menyimak materi pembelajaran saja. Namun, sangat banyak pembelajaran yang bersumber dari sekitar lingkungan. Tetapi dalam pemanfaatannya yang masih sedikit untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Oleh karena itu perlunya eksplorasi lingkungan untuk memuat muatan lokal pada pembelajaran di sekolah. Sebaliknya, pemeriksaan siswa dan guru dalam proses pembelajaran memperhatikan tuntutan masing-masing. Dalam pembelajaran IPS menurut analisis menyatakan bahwa peserta didik masih menganggap remeh pembelajaran IPS. Dan peserta didik juga sering merasa bosan ketika guru dalam proses pembelajaran berperan sebagai sumber informasi atau menggunakan metode ceramah. Selain itu latar belakang atau basic jurusan guru yang bermacam-macam sehingga menyebabkan materi yang diajarkan guru kurang menarik dan mendalam. Dan pada materi tertentu seperti materi sejarah guru masih kesulitan mengajak peserta didik masuk pada dimensi masa lalu/menginterpretasi kejadian di masa lalu. Sehingga media pembelajaran video berbasis *Colonialism Heritage of Nganjuk* perlu untuk diangkat dan dikembangkan dalam penelitian ini.

2) Tahapan Desain

Dalam tahapan desain ada beberapa tahapan diantaranya adalah perancangan materi, pengambilan video, gambar dan audio, pembagian series, pengeditan desain tampilan dan desain produk. Dari setiap desain dilakukan dengan proses perancangan materi dilakukan dengan menyesuaikan pembahasan video berseries dengan materi sejarah lokal era kolonial yang ada di Kabupaten Nganjuk. Selain itu pengambilan video, gambar dan audio dilakukan secara langsung di lokasi bangunan era kolonial yang masih dapat di jumpai di Nganjuk. Pengambilan video diambil dengan menggunakan kamera *Canon 700d* sehingga dapat menghasilkan kualitas video yang jernih. Selain itu peralatan pendukung lainnya seperti lensa 16mm f2.0, lensa *Canon 50mm f1.8*, *Gimbal Zhiyun Webell S*. Dan untuk pengambilan audio menggunakan voice recorder dengan HP *Vivo*. Adapun series yang dibahas terdapat 3 series dengan bahasan series pertama peninggalan bangunan industri pabrik gula, series kedua sarana transportasi kereta api serta series ketiga kantor pos. Sedangkan untuk desain tampilan dan desain produk disini mengumpulkan tiap bahan materi dan bahan tampilan yang nantinya akan dijadikan satu dalam bentuk video akhir. Pengeditan desain tampilan juga disesuaikan dengan tampilan yang menarik, dengan mengutamakan tampilan gambar dari pada tampilan teks. Untuk mendesain produk pada tahapan ini menggunakan aplikasi editing *Adobe Premiere Pro cc2015*, untuk menggabungkan video menjadi berbagai series yang sudah dirancang sebelumnya. Tampilan pada video berseries tentunya lebih memperlihatkan peninggalan era kolonial yang akan ditunjukkan kepada penonton video. Dengan menghasilkan produk series 1 membahas mengenai kilas balik pabrik gula era kolonial di Nganjuk, series 2 membahas mengenai kilas balik sarana transportasi kereta api era kolonial di Nganjuk, dan series 3 membahas mengenai kilas balik kantor pos era kolonial di Nganjuk.



Gambar 1. Proses Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro cc2015



Gambar 2.
Video Series 1



Gambar 3.
Video Series 2



Gambar 4.
Video Series 3

3) Tahapan Pengembangan

Setelah melalui tahapan desain, tahapan selanjutnya adalah tahapan pengembangan. Di dalam tahap pengembangan terdapat uji validasi yang digunakan untuk menguatkan kelayakan media agar dapat digunakan setelah di kembangkan. Kelayakan merupakan penilaian dari segi keunggulan dan kelemahan media untuk melihat performa maupun isi. Dengan tujuan untuk menentukan media yang dikembangkan layak untuk dikerjakan, dirancang ulang atau dibatalkan dalam proses pengembangannya. Setelah melalui tahapan validasi kelayakan, hasil yang diperoleh adalah media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* ini sangat layak untuk dikembangkan. Dalam menilai dari segi ahli media, ahli materi dan praktisi.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayan Media

Hasil Uji Kelayakan Media Video Berseries <i>Colonialism Heritage of Nganjuk</i>		
Uji kelayakan	Skor	Kualifikasi
Validasi Ahli Media	97 %	Sangat Baik
Validasi Ahli Materi	98 %	Sangat Baik
Validasi Praktisi	100 %	Sangat Baik

Sumber : Dataprimer, olahan (2023)

Dengan adanya dukungan ekosistem belajar yang baik antara komponen belajar seperti peserta didik, tenaga pendidik, metode, materi, lingkungan belajar, alat dan fasilitas serta evaluasi. Dengan penggunaan sumber belajar digital, pembelajaran di kelas tentunya akan lebih bermutu. Sehingga hasil dari penelitian ini, menghasilkan media pembelajaran video dibuat. Dengan hasil kelayakan media dari ahli media sebesar 97 % dengan kriteria kelayakan sangat baik. Dari ahli materi sebesar 98 % dengan kriteria kelayakan sangat baik dan dari ahli praktisi 100 % dengan kriteria kelayakan sangat baik.

Video sendiri merupakan bagian dari media digital, sehingga secara sadar pengaruh dari kemajuan teknologi dan informasi memiliki dampak di dunia pendidikan. Hal ini tentunya juga selaras dengan Konsep *Digital Learning Ecosystem* (DLE) yang berkembang belakangan ini. Bahwa *Digital Learning Ecosystem* atau lebih familiar dikenal dengan ekosistem pembelajaran digital. Dalam konsep *Digital Learning Ecosystem* (DLE) terdiri dari dua komponen input dan melibatkan: pengembangan ekosistem digital yang sesuai untuk digunakan dalam memfasilitasi peserta didik dan instruktur dalam hal: manajemen pembelajaran, mendorong peserta didik untuk mewujudkan belajar sepanjang hayat dengan memberi mereka lebih banyak kebebasan dalam hal kontrol waktu, lokasi, dan pembelajaran mandiri (Kritsupath Sarnok, 2019). Dari perspektif pasar, aplikasi yang berfokus pada video pendek juga lebih menarik perhatian

pengguna karena tidak memakan banyak waktu. (Armelsa, 2020). Sehingga dalam penelitian ini mengembangkan sebuah video pembelajaran rangkaian series dengan durasi yang tidak panjang dan tidak membuat jenuh peserta didik. Sehingga dari penelitian ini, mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video berseries.

4) Tahapan implementasi

Penggunaan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* diharapkan dapat diaplikasikan secara luas penggunaannya. Karena di dalam video tersebut memuat pengetahuan dan informasi sejarah lokal yang ada di kabupaten Nganjuk. Terutama terkait dengan bangunan peninggalan kolonial seperti bekas pabrik gula, sarana transportasi kereta api dan kantor pos. Serta dengan adanya sarana media belajar media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* diharapkan dalam penggunaannya dapat di kombinasikan dengan kunjungan langsung ke lapangan.

Penerapan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* adalah sebagai media perlakuan dalam penelitian ini. Sedangkan yang menerima perlakuan adalah kelas VIII-8 yang berperan sebagai kelas eksperimen yang menerima pembelajaran dengan menggunakan bantuan media video berseries sedangkan kelas VIII-6 berperan sebagai kelas kontrol yang tidak menerima pembelajaran dengan menggunakan bantuan media video berseries. Setelah penggunaan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*, untuk menguji kepraktisan media dilakukan uji angket dan untuk menguji keefektifan dilakukan uji tes kepada peserta didik. Angket respon dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kepraktisan media. Kepraktisan media merupakan penilaian dari segi kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan tujuan media sebagai sarana untuk mempermudah belajar peserta didik dalam memahami materi belajar. Kepraktisan tersebut tentunya dinilai dari banyak faktor mulai dari isi video, penggunaan video serta dari manfaat video itu sendiri.

Dilihat dari segi karakteristik media video pembelajaran menurut (Arsyad, 2009) media (1) dapat digunakan berulang-ulang dan disimpan (2) harus memiliki teknik khusus, dalam mengatur urutan ataupun dalam hal penyajian maupun penyimpanan; (3) operasionalisasi relatif mudah; dan (4) dapat menampilkan peristiwa di masa lalu ataupun peristiwa di tempat lain. Berdasarkan hasil dari hasil angket kepraktisan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* didapatkan hasil untuk kelas eksperimen 85 % dan kelas kontrol 83 % dengan kategori sangat baik. Hal ini tentunya juga di dukung dengan beberapa penelitian yang menilai kepraktisan media yang telah dikembangkan. Penelitian dari (Vici Triadmanora, 2020) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran sejarah yang memuat kronologis dinyatakan sangat praktis untuk dikembangkan, dengan 3,38 dan 3,31 sehingga dapat dimanfaatkan saat proses pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Rata-Rata Presentase Hasil Angket

	Rata-Rata Presentase	Kategori
Kelas Eksperimen	85 %	Sangat baik
Kelas Kontrol	83 %	Sangat baik

Sumber : Dataprimer, olahan (2023)

Uji angket juga terdapat tes dalam penelitian ini yang digunakan untuk menguji keefektifan media yang dikembangkan. Yang nantinya akan di implementasikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan tes nantinya akan dilakukan setelah melakukan pembelajaran berakhir atau setelah pengimplementasian media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*. Sehingga tes

ini merupakan *Posttest* yang dilaksanakan di akhir pembelajaran, adapun hasil dari *Posttest* akan dianalisis dengan menggunakan SPSS *Statistics* Versi 21.

Penilaian kepraktisan dan keefektifan dilakukan dengan mengimplementasikan media ke lapangan, yaitu pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Nganjuk. Video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*, dikembangkan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Sehingga di dalam pembelajaran menekankan pada aspek untuk berpikir kritis. Dimana pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru atau pun media yang dikembangkan. Namun dalam pelaksanaannya peserta didik juga turut aktif dalam melakukan proses belajar.

Proses berpikir kritis pada peserta didik juga di aplikasikan pada tugas yang dikerjakan dan di diskusikan secara bersama. Sehingga setelah menonton video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* peserta didik dapat melakukan kegiatan berpikir secara ilmiah. Dengan demikian, pendekatan saintifik membantu peserta didik dalam mencari pemecahan permasalahan melalui pengamatan dan penalaran yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini dapat menumbuhkan sikap, keterampilan dan juga pengetahuan peserta didik secara maksimal (Amrizal, 2017).

Pengimplementasian media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*, penggunaan pendekatan saintifik terwujudkan di dalam proses pembelajaran. Mulai dari tahapan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan. Dalam proses mengamati, peserta didik menggunakan pancainderanya untuk mengamati suatu objek yang sedang di tayangkan. Pancaindera yang digunakan adalah menggunakan penglihatan dan pendengaran untuk melihat tayangan video berupa sajian gambar yang ditampilkan di dalam video berseries. Selain itu penggunaan indera pendengaran untuk mendengarkan narasi yang disampaikan dari video berseries. Sehingga peserta didik disini mengamati 3 video berseries di setiap pertemuan untuk mengidentifikasi suatu masalah yang mereka tangkap dari video yang telah ditayangkan. Adanya video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* juga sebagai penunjang belajar peserta didik untuk melihat peninggalan era kolonial dengan bantuan teknologi tanpa harus datang satu persatu ke tempat tujuan yang ada.

Kegiatan pembelajaran dalam proses menanya, kegiatan ini dilakukan setelah proses peserta didik mengamati tayangan video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*. menanya adalah suatu proses untuk mengungkapkan suatu hal yang ingin diketahui oleh peserta didik. Baik dari segi objek, peristiwa ataupun suatu proses tertentu yang ada di dalam tayangan video. Sehingga di dalam proses menanya ini peserta didik di beri kesempatan secara terbuka untuk menanyakan ketidak pahaman mereka terkait informasi yang telah disampaikan. Keterlibatan peserta didik dalam proses menanya sangatlah aktif dalam pengimplementasian media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*. Dikarenakan peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang mereka belum dapatkan sebelumnya, sehingga pengetahuan tersebut menunjang peserta didik untuk berfikir kritis. Dengan menanyakan berbagai hal tentang peninggalan era kolonial yang masih ada di Kabupaten Nganjuk. Salah satunya adalah bagaimana pengaruh penjajahan bagi masyarakat di Nganjuk pada masa itu.

Proses mengumpulkan informasi, peserta didik diberikan tugas sebagai penguat dalam perumusan masalah yang telah mereka rumuskan di dalam proses menanya. Peserta didik akan mencari pengetahuan sebagai sumber analisis dan kesimpulan jika diberikan tugas. Peserta didik melakukan tugas ini dengan membaca buku, jurnal, atau sumber online untuk referensi. Sehingga permasalahan yang ingin dipecahkan dapat terselesaikan dengan berbagai proses identifikasi.

Proses mengasosiasikan, peserta didik melakukan pengolahan data yang dilakukan berdasarkan tugas. Tugas yang telah diberikan kepada peserta didik berupa membuat peta konsep beserta menganalisis dari berbagai keilmuan bidang ilmu IPS. Mulai dari segi ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Bentuk pengolahan data yang di buat oleh peserta didik di aplikasikan ke dalam bentuk peta konsep. Untuk membentuk kesimpulan, pengolahan data digunakan untuk membangun hubungan antara data yang diproses dan teori yang diterima.

Proses mengkomunikasikan, peserta didik mempresentasikan hasil temuannya mulai dari proses mengamati,menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan. Dengan melakukan presentasi ke depan kelas, maka akan dilakukan penyimpulan bersama di akhir sesi pembelajaran. Dan proses ini dilakukan di setiap pertemuan dalam pengimplementasian media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*.

Jika dikaitkan dengan hasil tes peserta didik setelah menggunakan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* yang berorientasi pada pendekatan saintifik. Diperoleh hasil yang signifikan dimana dengan menggunakan tes diperoleh hasil tes yang menggunakan perlakuan menggunakan media dinilai lebih tinggi hasil belajar atau tes yang diperoleh. Sedangkan kelas yang tidak mendapatkan perlakuan menggunakan media hasil belajar atau tesnya lebih rendah. Sehingga dinilai penggunaan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* yang berorientasi pada pendekatan saintifik sangat efektif untuk digunakan dalam proses belajar dikelas.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Independen Sampel t test* Pada *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Hasil Belajar	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Posttest</i>	.060	.808	3.326	58	.002

Sumber : Dataprimer, olahan (2023)

Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar tentunya juga mempengaruhi kualitas dalam pembelajaran. Terlebih lagi dalam pembelajaran IPS yang terkesan menjadi pelajaran yang membosankan karena lebih banyak mendengarkan materi di banding dengan praktik. Dalam penelitian ini perbedaan hasil belajar dapat dilihat ketika melakukan uji *independent t test*, dimana dalam hasil uji tersebut di dapatkan bahwa H_1 diterima, dengan $Sig, = 0,02 < 0,05$. Dengan artian media pembelajaran video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Nganjuk. Sehingga dapat dinyatakan kelas yang menggunakan media saat pembelajaran dalam mengerjakan soal tes, rata-rata memperoleh hasil yang tinggi. Berbeda dengan kelas yang tidak mendapatkan treatment menggunakan media berseries cenderung memperoleh hasil tes yang lebih rendah.

Hal ini tentunya juga di dukung dengan beberapa penelitian yang menilai pengaruh penggunaan media belajar terhadap hasil belajar peserta didik. Diantaranya penelitian dari (Huda, 2016) yang menguraikan adanya pengaruh signifikan setelah melakukan penelitian saat diterapkan

multimedia berbasis *heritage*. Dan disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5) Tahapan evaluasi

Pada setiap tahap pengembangan, evaluasi dilakukan dalam setiap tahapan pengembangan, dimana evaluasi dilakukan di setiap proses pengembangan. Jika terdapat ketidaksesuaian dalam proses maka akan dilakukan evaluasi sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Sedangkan dalam evaluasi jangka panjang dilakukan ketika media video berseries *colonialism heritage of Nganjuk* yang dikembangkan dapat mengikuti perubahan zaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk*. Dinilai dari segi kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan uji validitas yang digunakan untuk menilai kelayakan media video berseries didapatkan hasil berupa 97 % untuk penilaian ahli media, 98 % untuk penilaian ahli materi dan 100 % untuk penilaian praktisi. Dengan kualifikasi sangat baik serta kriteria kelayakan sangat layak, tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil dari hasil angket kepraktisan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* didapatkan hasil untuk kelas eksperimen 85 % dan kelas kontrol 83 % dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil dari hasil tes keefektifan media video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* didapatkan bahwa media video berseries ini efektif untuk digunakan berdasarkan diterimanya H_1 . Dengan artian media pembelajaran video berseries *Colonialism Heritage of Nganjuk* efektif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 1 Nganjuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, U. R. (2017). Pemetaan Pembelajaran Biologi Berbasis Scientific Approach Di SMA Negeri 1 Binjai. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 6.(1), 028-035.
- Apandi. (2022). Guru dan Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Guru dan Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. Retrieved from www.Kompasiana.com:
<https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5bca01f6677ffb1af9055c47/penguatan-kemampuan-guru-dalam-implementasi-pendekatan-saintifik-dalam-pembelajaran>
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Erikson. (1963). *Childhood and Society*. New York: Norton.
- Huda, K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbantu Multimedia Berbasis Heritage Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Peserta Didik SMP Negeri Kota Madiun. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*.
- Khoiru, S. A. (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kritsupath Sarnok, P. W. (2019). Digital Learning Ecosystem by Using Digital Storytelling for Teacher Profession Students. *IJIET*.
- Melinda, V. A. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *INOTEP*, Volume 3, p. Nomor 2 Hal 159.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Arruz Media.
- Smaldino. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, USA: Merrill Prentice Hall.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas Pembaharuan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudarwan. (2013). *Pendekatan-Pendekatan Ilmiah Pada Pembelajaran*. Pusbangprodik.

- Vici Triadmanora, W. B. (2020). Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Padang. *Kronologi*, Vol. 2 N0 4.
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Satya Widya*, Vol. 33, No. 1. Juni 2017: 29-36.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 ~ Universitas Kanjuruhan Malang*.
- Zainuddin. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Anjir Pasar Barito Kuala Kalimantan Selatan. *Jurnal Socius*, Volume 4, p. 1.