

# ENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR IPS *AUDIO VISUAL* MATERI PENYIMPANGAN SOSIAL KELAS VIII SMP

## *DEVELOPING AN AUDIO VISUAL SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE FOR THE TOPIC OF SOCIAL DEVIATION*

Oleh: Agung Kusuma Wardhana & Dr. Supardi, M.Pd.  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[wardhanagungkusuma@gmail.com](mailto:wardhanagungkusuma@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan sumber belajar IPS *audio visual* dengan materi penyimpangan sosial; dan 2) mengetahui kelayakan sumber belajar IPS *audio visual* pada materi penyimpangan sosial menurut ahli materi, ahli media, guru IPS SMP, dan tanggapan dari siswa.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono yaitu: 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk; 4) validasi desain; 5) revisi desain; 6) uji coba produk; 7) revisi produk; 8) uji coba pemakaian; 9) revisi akhir/penyempurnaan produk; 10) produk akhir. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VIII C SMP N 3 Berbah. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, guru IPS, dan lembar angket penilaian untuk siswa. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan kategori skala penilaian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) pengembangan sumber belajar ini menghasilkan produk berupa film *audio visual* dengan materi penyimpangan sosial; 2) sumber belajar *audio visual* dinyatakan layak digunakan dengan hasil akhir yaitu a) validasi ahli materi 3,70 dengan kriteria “baik”, b) validasi ahli media 3,82 dengan kriteria “baik”, c) penilaian guru IPS 4,81 dengan kategori “sangat baik”, d) uji coba produk memperoleh skor 4,43 dengan kategori “sangat baik”, serta e) uji coba pemakaian memperoleh skor 4,32 dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar IPS *audio visual* dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai sumber belajar.

**Kata kunci:** *IPS, sumber belajar, audio visual, film*

## Abstract

This study aims to: 1) develop the source of IPS audio visual learning for the topic of social deviation ; and 2) investigate the appropriateness of source of learning IPS audio visual on social deviation material according to a material expert, a media expert, a Spcial Studies teacher at JHS, and student's responses.

This was a research and development (R&D) study referring to Sugiyono's development model consisting of: 1) potentials and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product tryout, 7) product revision, 8) application tryout, 9) final revision/product accomplishment, and 10) final product. The research subjects were 30 students of Grade VIII C of SMPN 3 Berbah. The data collecting instruments were validation sheets for the materials expert, media expert, Social Studies teacher and a questionnaire for the assessment by the students. The data analysis technique was the descriptive data analysis technique using the quantitative approach, displaying the score distribution and assessment scale categories.

The results of the study were as follows: 1) the development of a learning source produced a product of audio-visual film with social deviation material; 2) the audio visual learning source was appropriate to be used based on the final results with scores of: a) 3.70, which was good, from the materials expert validation, b) 3.82, which was good, from the media expert validation, c) 4.81, which was very good, from the Social Studies teacher validation, d) 4.43, which was very good, from the product tryout, and e) 4.32, which was very good, from the application tryout. Based on the assessment results, it can be concluded that the source of learning IPS audio visual is appropriate and can be used as a learning resource.

**Keyword:** *Social Studies, learning resource, audio visual, film*

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem kurikulum 1975 di Indonesia. Supardi (2011: 182) memaparkan bahwa materi kajian IPS merupakan integrasi dari cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora yang didesain secara terpadu sehingga lebih bermakna dan kontekstual.

Pendidikan IPS menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah sederhana dari diri sendiri maupun masalah lingkungan sekitar yang lebih kompleks. Permasalahan yang timbul adalah tidak mungkin membawa siswa ke tengah-tengah masyarakat karena memerlukan biaya, waktu, dan tenaga yang banyak. Penerapan pembelajaran IPS di sekolah hanya disediakan alokasi waktu

yang sedikit, jam pelajaran masih dapat berkurang, apabila terdapat hari libur atau hal yang lain. Kasus tersebut dapat menimbulkan masalah yaitu penyampaian materi di kelas menjadi tidak maksimal.

Pada zaman perkembangan teknologi yang semakin maju, selain menggunakan alat bantu yang murah dan sederhana, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai teknologi canggih dan modern sebagai hasil inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi. Disamping mampu menggunakan alat-alat bantu pembelajaran yang tersedia di sekolah, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat sumber belajar yang murah dan sederhana untuk bahan mengajar di sekolah.

Sumber belajar merupakan salah satu komponen utama dalam kegiatan pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar kelas. Tersedianya sumber belajar

yang lengkap akan mendukung proses pembelajaran, tidak terkecuali dalam pembelajaran IPS. Ketersediaan sumber belajar yang memadai akan menjadi solusi untuk mengatasi hambatan ruang dan waktu terkait dengan proses pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat memperoleh gambaran nyata yang terjadi di masyarakat.

Sumber belajar yang ada di sekolah saat ini masih memerlukan pengembangan, baik ragam maupun kuantitasnya yang sesuai dengan tuntutan implementasi kurikulum. Wena (2009: 208) menyatakan ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk menilai sumber belajar, yaitu: tingkat kedalaman materi/isi, pengorganisasian isi pembelajaran, kejelasan (*table*, gambar/grafik/animasi), kejelasan penggunaan bahasa, tampilan secara keseluruhan. Made wena lebih terfokus kepada sumber belajar yang akan digunakan oleh guru. Made Wena lebih terfokus kepada teknik-teknik yang dipergunakan dalam proses pembuatan sumber belajar.

Salah satu pendapat tentang kriteria kualitas sumber belajar disampaikan oleh Walker & Hess Kustandi & Sujtipto (2011: 143) menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas sumber belajar harus melihat kriteria sbagai berikut:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, materi/isi pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan, yang meliputi ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, kesesuaian dengan situasi siswa
- 2) Kualitas pembelajaran yang meliputi memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas motivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, serta kualitas tes dan penilainnya memberikan dampak bagi siswa dan guru.
- 3) Kualitas Teknis, meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas

tampilan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan program, kualitas pendokumentasian, serta kualitas teknis lainnya yang lebih spesifik.

Berdasarkan kreteria yang telah disampaikan maka sumber belajar yang baik harus sesuai antara tujuan dan isi, memperhatikan kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis yang dapat merasakan kesesuaian pembelajaran dengan sumber belajar adalah guru dan siswa, karena keduanya adalah pihak yang bersentuhan langsung dengan kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini pendapat ahli dari Walker & Hess akan digunakan untuk menilai kelayakan sumber belajar untuk siswa dan guru.

Aspek lain yang menentukan kualitas kelayakan sumber belajar, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Aspek-aspek tersebut dijelaskan oleh Wahono dalam buku Prastowo(2012: 366) sebagai berikut:

- 1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak meliputi: (a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media sumber belajar; (b) *Reliable* (handal); (c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah); (d) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya); (e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau *software* untuk pengembangan; (f) *Kompatibilitas* (media/sumber belajar dapat dipasang dan dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada); (g) Pemaketan program media/sumber belajar terpadu dan mudah dalam eksekusi; (h) Dokumentasi program media/sumber belajar yang lengkap meliputi; petunjuk penggunaan (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas,terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program); (i)

*Reusable* (sebagian atau seluruh program media/sumber belajar dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media dan sumber belajar lain).

- 2) Aspek Desain Pembelajaran meliputi:
  - (a) Kejelasan tujuan pembelajaran;
  - (b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SKKD dan Kurikulum;
  - (c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran;
  - (d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran;
  - (e) Interaktivitas;
  - (f) Pemberian motivasi belajar;
  - (g) Kontekstualitas dan aktualitas;
  - (h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar;
  - (i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran;
  - (j) Kedalaman materi;
  - (k) Kemudahan untuk dipahami;
  - (l) Sistematis, runut, alurlogika jelas;
  - (m) Kejelasan uraian, contoh, simulasi, latihan;
  - (n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran;
  - (o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi;
  - (p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek Komunikasi Visual meliputi:
  - (a) Komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan subjek;
  - (b) Kreatif dalam ide dan penuangan gagasan;
  - (c) Sederhana dan memikat;
  - (d) Audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik);
  - (e) Visual (*layout design*, *typography*, warna);
  - (f)

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tertentu Sugiyono (2014: 407).. Melalui penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa sumber belajar IPS *audio visual* dengan materi penyimpangan sosial. Tingkat kelayakan sumber belajar diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media,

Media bergerak (animasi, *movie*); (g) *Layout interactive* (ikon navigasi).

Salah satu sumber belajar yang dapat menunjang pemenuhan sumber belajar adalah sumber belajar berbentuk *audio visual*. Media ini, memiliki unsur audio yang diharapkan memungkinkan siswa untuk menerima pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur visual menciptakan pesan pembelajaran melalui bentuk visualisasi. Teori yang mendukung dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011:10) bahwa pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang secara persentase sebanyak 75% berasal dari penglihatan atau visual, 13% melalui pendengaran dan 12% dari yang lainnya.

Peneliti mengembangkan sumber belajar berbasis *audio visual* sebagai sumber belajar IPS dengan materi penyimpangan sosial untuk kelas VIII. Sumber belajar yang dikembangkan berupa video yang berisikan materi dengan gambar ilustrasi dan suara penjelas. Peneliti memilih materi tersebut karena materi penyimpangan sosial merupakan materi yang cukup melekat dengan kehidupan sehari-hari serta cakupan materi yang luas sehingga sumber belajar *audio visual* ini dapat dijadikan solusi untuk menjelaskan materi tersebut.

validasi oleh guru dan uji coba penggunaan siswa.

#### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan kampus FIS UNY Karangmalang & SMP N 3 Berbah di Jogotirto, Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu penelitian adalah bulan November 2016 - September 2017.

#### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba penggunaan produk sumber belajar *audio visual* dengan materi penyimpangan sosial adalah siswa kelas VIII SMP N 3Berbah, yang terdiri dari 5

siswa untuk uji coba terbatas dan 30 siswa untuk uji coba lapangan.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada tahap-tahap pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014: 298), yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal. Penelitian ini menggunakan 9 tahapan pengembangan Sugiyono dari nomor 1 sampai 9 untuk menghasilkan produk akhir berupa film iaudio visual sebagai sumber belajar IPS.

### **Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket bentuk *checklist* (√). Angket ini digunakan untuk menilai produk hasil pengembangan yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan siswa diminta untuk memberikan respon atau tanggapan tentang produk yang dikembangkan.

#### **2. Instrumen Penelitian**

##### **a. Instrumen Ahli Materi**

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi berupa angket atau kuesioner yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kejelasan, dan kesesuaian materi pada sumber belajar yang dihasilkan menurut Susilana Riyana (2008:33-34). Penilaian dari ahli materi akan dijadikan pedoman dalam melakukan revisi materi pada produk sumber belajar IPS yang dihasilkan. Instrumen untuk ahli materi diadopsi dari pendapat ahli.

##### **b. Instrumen Ahli Media**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media menurut

Kustandi & Sujipto (2011:143) berupa angket dengan aspek yang dinilai kualitas instruksional & kualitas teknis. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan sumber belajar yang dihasilkan. Melalui penilaian dari ahli media akan dilakukan revisi terhadap produk yang dihasilkan. Instrumen untuk ahli materi diadopsi dari pendapat ahli.

##### **c. Instrumen untuk Guru IPS**

Instrumen penelitian untuk guru IPS yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi berupa angket atau kuesioner. Lembar validasi untuk guru IPS digunakan untuk mengetahui tentang kelayakan dan kesesuaian sumber belajar dalam pembelajaran. Kisi-kisi instrumen disusun dengan mengacu pendapat ahli.

##### **d. Instrumen untuk Siswa**

Instrumen yang digunakan untuk uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan, berupa angket atau kuesioner menurut Prastowo (2012:366). Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba perorangan, uji coba terbatas maupun uji coba lapangan. Berdasarkan data tersebut akan dilakukan proses revisi sehingga akan diperoleh produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **3. Teknik Analisis Data**

Analisis data untuk variabel kelayakan sumber belajar IPS *audio visual* merupakan analisis deskriptif, yang ditujukan untuk menjelaskan karakteristik data pada masing-masing variabel sehingga mempermudah dalam memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Teknik analisis data dilakukan dengan tahap berikut:

- a. Mengubah data kualitatif menjadi kuantitatif dengan skala *Likert* (Eko Putro Widoyoko, 2009: 104).

Tabel 1. Pedoman Pemberian Skor

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

- b. Menghitung skor total dan rata-rata skor total tiap sub komponen. Skor total tiap sub komponen dihitung dengan rumus:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$x$  : skor rata-rata

$\sum x$  : skor total

$N$  : jumlah penilai

- c. Mengubah rata-rata skor total menjadi data kualitatif dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian Total

Rumus	Rata-rata Skor	Kriteria
$x > x_i + 1,8 \times sb_i$	$> 4,2$	Sangat baik
$x_i + 0,6 \times sb_i < x \leq x_i + 1,8 \times sb_i$	$> 3,4 - 4,2$	Baik
$x_i - 0,6 \times sb_i < x \leq x_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$x_i - 1,8 \times sb_i < x \leq x_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$x \leq x_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Keterangan:

$x_i$  : rata-rata ideal

:  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimum ideal)

$sb_i$  : simpangan baku ideal

:  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal – skor minimum ideal)

$x$  : skor empiris

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sumber belajar berupa sumber belajar IPS *audio visual* dengan materi penyimpangan sosial. Sumber belajar yang dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu:

#### 1. Identifikasi Potensi dan Masalah.

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada beberapa potensi dan masalah yang ada. Penggunaan *smartphone* yang ramai di kalangan pelajar menjadi potensi dikembangkannya sumber belajar IPS *audio visual*, ditambah dengan beberapa sekolah yang melengkapi kelas dengan perangkat audio visual seperti pengeras suara dan LCD. Data tersebut diperoleh dari hasil obeservasi SMP N 3 Berbah dan mengkaji informasi berupa berita.

Kemudian masalah yang ditemukan adalah terbatasnya ketersediaan sumber belajar, terutama yang memanfaatkan perangkat yang telah disebutkan sehingga terkesan kurang bermanfaat. Masalah ditemukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS tempat dilaksanakannya penelitian.

#### 2. Pengumpulan data.

Setelah potensi dan masalah dapat diungkapkan secara faktual, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah pengumpulan informasi. Informasi yang dikumpulkan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pengembangan sumber belajar IPS *audio visual* yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Tahap pengumpulan data dimulai dari studi pustaka yaitu mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan sumber belajar, *audio*

*visual*, dan pembelajaran IPS, serta menentukan materi yang akan dijadikan konten dalam sumber belajar yaitu penyimpanan sosial.

### **3. Desain Produk**

Tahapan desain produk meliputi langkah-langkah berikut: 1) Menentukan program untuk mengembangkan sumber belajar IPS *audio visual*, peneliti memilih aplikasi Adobe Premiere Pro CS 6; 2) Pembuatan sinopsis 3) pembuatan *flowchart*; 3) perancangan *skenario*(terlampir); 4) pengumpulan materi, gambar, audio, serta video yang akan dikembangkan dalam sumber belajar; 5) pembuatan kisi-kisi instrumen; 6) membuat instrumen validasi dan uji coba; 7) pengembangan sumber belajar IPS *audio visual*.

### **4. Validasi desain**

Validasi desain dilakukan untuk menilai rancangan produk secara rasional oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan 2 tahap untuk menilai kesesuaian materi dengan SK, KD, tujuan, dan evaluasi. Sedangkan validasi ahli media dilakukan untuk menilai media dari aspek desain dan teknis aplikasi yang juga dilakukan sebanyak 2 tahap.

### **5. Revisi desain**

Revisi desain produk dilakukan setelah memperoleh hasil validasi, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang dijadikan acuan dalam melakukan perbaikan sumber belajar IPS *audio visual*. Hasil produk yang telah direvisi kemudian dinilai oleh guru IPS SMP. Penilaian, saran, dan masukan dari guru IPS akan dijadikan bahan pada tahap revisi produk.

### **6. Uji coba terbatas (kelompok kecil)**

Uji coba terbatas dilakukan pada 5 siswa kelas VIII B SMP N 3 Berbah.

### **7. Revisi produk tahap I**

Revisi produk tahap I dilakukan setelah ditemukan kesalahan dan

kekurangan berdasarkan penilaian guru IPS dan hasil dari uji coba terbatas.

### **8. Uji coba lapangan**

Uji coba lapangan dilakukan kepada dilakukan pada 30 siswa kelas VIII C SMP N 3 Berbah.

### **9. Revisi produk tahap II/akhir**

Produk yang telah diujicobakan kemudian direvisi kembali berdasarkan saran dan masukan siswa. Tahap ini merupakan tahap revisi terakhir sebagai penyempurnaan. Produk yang telah direvisi merupakan produk akhir.

### **Hasil Validasi dan Uji Coba**

#### **1. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Materi yang baik menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana dinilai dari: 1) Aspek valid/ sah, 2) Aspek tingkat kepentingan, 3) Aspek kebermanfaatan, 4) Aspek *learnability*, 5) Aspek menarik minat. Aspek-aspek tersebut menjadi indikator dalam menyusun angket penilaian ahli materi. Angket penilaian/validasi materi terdapat 23 butir pernyataan dengan rata-rata skor ideal 69, dan simpangan baku ideal 15.34.

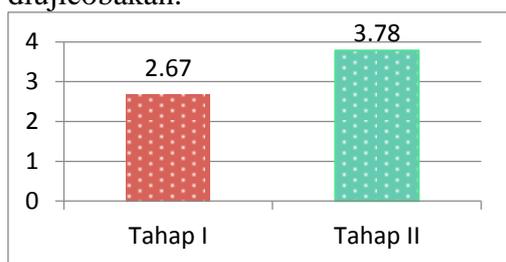
Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 tahap. Penilaian ahli materi berdasarkan 5 aspek, yaitu aspek valid/sah, aspek tingkat kepentingan, aspek kebermanfaatan, aspek *learnability*, dan aspek menarik minat. Penilaian ahli materi tahap I & II pada aspek valid/sah memperoleh skor 3 / 3,47, aspek tingkat kepentingan 3 / 3,35; aspek kebermanfaatan 2 / 3,67; aspek *learnability* 2,5 / 4; aspek menarik minat 2,7 / 3,7.

Dari kelima aspek tersebut, yang memperoleh rata-rata skor tertinggi adalah aspek valid/sah. Hal tersebut dikarenakan materi yang disajikan dalam sumber belajar *audio visual* sudah sesuai dengan SK, KD, dan tujuan pembelajaran sedangkan rata-rata skor terendah terdapat pada aspek

kebermanfaatan, karena format penyajian materi dan gaya bahasa yang digunakan belum sesuai dan mendorong minat belajar siswa.

Penilaian ahli materi tahap I dan II terjadi peningkatan skor dari 2.64 menjadi 3.4 sehingga termasuk dalam kriteria **baik** dan **layak diujicobakan**. Peningkatan terlihat dari masing-masing aspek setelah dilakukan perbaikan. Ahli materi menyatakan sumber belajar ini layak diujicobakan pada siswa kelas VIII SMP dengan kriteria **baik** pada tiap aspeknya.

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan sebanyak 2 kali, sumber belajar *IPSAudio visual* layak untuk diujicobakan.



Gambar 1. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi

## 2. Data Hasil Validasi Ahli Media

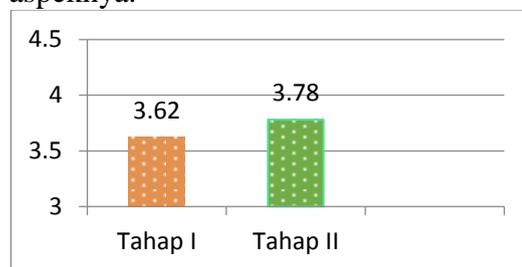
Berdasarkan pendapat Walker & Hess yang dijelaskan dalam kajian teori pada bab II, kualitas sumber belajar dapat dilihat dari aspek kualitas instruksional dan aspek kualitas teknis. Kedua aspek tersebut memperoleh rata-rata skor dengan kriteria baik melalui tahap validasi ahli media. Aspek kualitas instruksional dijabarkan dalam 4 soal, aspek kualitas teknis dijabarkan menjadi 14 pernyataan. Dari hasil validasi ahli media diketahui skor tertinggi 90, skor terendah 18, simpangan baku ideal 12, dan rata-rata skor ideal 59.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap berdasarkan 2 aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Penilaian

ahli media tahap I & II pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan skor 3,75 / 4,25; aspek kualitas teknis mendapat skor 3,12 / 4,18.

Aspek kualitas teknis mendapatkan nilai rendah dikarenakan masih terdapat kesalahan dari segi teknis seperti volume, tampilan, gambar yang tidak pantas. Peneliti melakukan perbaikan dengan memperbaiki pembuka film dengan menambah judul, biodata peneliti, tujuan pembelajaran dan menghilangkan gambar yang tidak perlu.

Penilaian ahli media tahap I dan II terjadi peningkatan skor dari 3.43 menjadi 4.21 sehingga termasuk dalam kriteria **baik** dan **layak diujicobakan**. Peningkatan terlihat dari masing-masing aspek setelah dilakukan perbaikan. Ahli media menyatakan sumber belajar ini layak diujicobakan pada siswa kelas VIII SMP dengan kriteria **baik** pada tiap aspeknya.



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Ahli Media

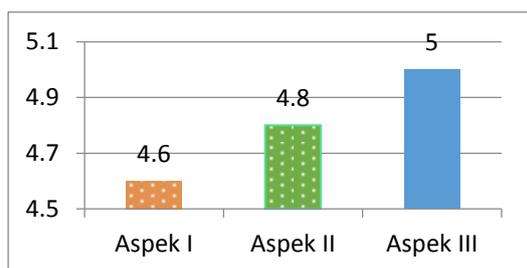
## 3. Data Hasil Validasi Guru IPS

Validasi dilakukan terhadap satu guru IPS SMP Negeri 3 Berbah. Uji coba terbatas oleh guru IPS dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2017. Kualitas sumber belajar dalam tahap ini meliputi aspek pembelajaran, aspek tampilan sumber belajar, dan aspek rekayasa sumber belajar. Penilaian oleh guru IPS menghasilkan rata-rata skor dengan kriteria sangat baik. Aspek pembelajaran dengan 11 pernyataan, aspek tampilan sumber belajar dengan 5 pernyataan, dan aspek rekayasa sumber belajar dengan 5

pernyataan. Data hasil penilaian guru diketahui skor tertinggi 105, skor terendah 21, simpangan baku ideal 14 dan rata-rata skor ideal 63.

Aspek pembelajaran mendapat skor 4.6, aspek tampilan sumber belajar mendapat skor 4.8, sedangkan aspek rekayasa sumber belajar mendapat skor 5, sehingga secara keseluruhan rata-rata skor masuk dalam kriteria sangat baik dan layak diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP.

Data angket validasi guru diperoleh skor total 100 dan rata-rata 4,76 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sumber belajar IPS *audio visual* yang dikembangkan baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar, berdasarkan hasil penilaian guru IPS. Penilaian guru IPS dilakukan satu kali, guru IPS menilai bahwa sumber belajar *audio visual* tanpa ada revisi. Berdasarkan penilaian guru IPS sumber belajar *audio visual* memperoleh rata-rata skor 4,81 sehingga dapat diketahui bahwa yang dikembangkan termasuk kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan.



Gambar 3. Grafik Hasil Penilaian Guru IPS

#### 4. Data Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa

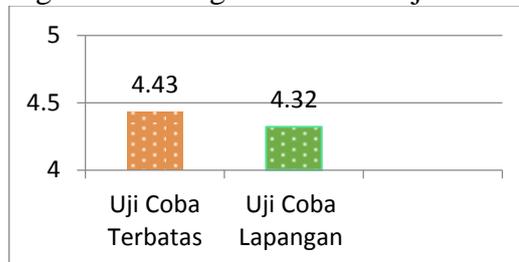
Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru IPS, produk kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP N 3 Berbah. Uji coba dilakukan sebanyak 2

tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan.

Kualitas sumber belajar dalam tahap ini meliputi aspek pembelajaran, aspek tampilan sumber belajar, dan aspek rekayasa sumber belajar. Penilaian oleh guru IPS menghasilkan rata-rata skor dengan kriteria sangat baik. Aspek pembelajaran dengan 11 pernyataan, aspek tampilan sumber belajardengan 5 pernyataan, dan aspek rekayasa sumber belajar dengan 5 pernyataan. Dari data hasil penilaian guru diketahui skor tertinggi 105, skor terendah 21, simpangan baku ideal 14 dan rata-rata skor ideal 63. Perhitungan lebih jelas dapat dilihat pada Lampiran 16 halaman 150.

Subjek uji coba terbatas terdiri dari 5 siswa kelas VIII B SMP N 3 Berbah. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2017. Dari hasil uji coba terbatas diperoleh rata-rata skor 4,44 dengan kategori sangat baik.

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah satu kelas VIII C SMP N 3 Berbah yang berjumlah 30 siswa. Uji coba lapangan dilaksanakan pada tanggal 12 Oktober 2017. Rata-rata skor yang diperoleh dari uji coba lapangan adalah 4,32 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, sumber belajar IPS *audio visual* yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar IPS.



Gambar 4. Grafik Hasil Uji Coba Terbatas & Lapangan

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa film *audio visual* sebagai sumber belajar IPS kelas VIII SMP pada materi penyimpangan sosial dengan spesifikasi sebagai berikut:
  - a. Sumber belajar *audio visual* yang dikembangkan peneliti adalah berupa film dengan format MP.4.
  - b. Sumber belajar *audio visual* tersusun dari pembukaan, profil penulis, tujuan pembelajaran, isi materi, penutup.
  - c. Tahapan pembuatan sumber belajar *audio visual* meliputi: 1) pembuatan sinopsis, 2) pembuatan *flowchart*, 3) pembuatan skenario, 5) penyusunan bahan sesuai dengan skenario, 6) mengekspor konten (*render*) menjadi film berformat MP.4.
2. Kelayakan sumber belajar *audio visual* sebagai sumber belajar IPS berdasarkan validasi ahli materi memperoleh skor akhir sebesar 3,7 termasuk dalam kriteria **baik**. Kelayakan sumber belajar *audio visual* berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor akhir sebesar 3,82 termasuk dalam kriteria **baik**. Kelayakan sumber belajar *audio visual* berdasarkan penilaian guru IPS memperoleh skor akhir sebesar 4,81 termasuk dalam kriteria **sangat baik**. Tanggapan siswa tentang sumber belajar *audio visual* termasuk dalam kriteria **baik** dengan skor pada uji coba terbatas sebesar 4,43 dan uji coba lapangan sebesar 4,32.

Berdasarkan penilaian dapat disimpulkan bahwa sumber belajar *audio visual* dengan materi penyimpangan sosial untuk kelas VIII SMP yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan **layak digunakan** dengan kategori **baik**.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka disarankan hal-hal berikut:

1. Bagi peneliti lebih lanjut dapat meneruskan untuk mengembangkan lebih banyak lagi sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa. Diharapkan lebih banyak lagi materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah ilmiah.
2. Bagi guru dapat memanfaatkan film *audio visual* sebagai salah satu referensi sumber belajar IPS yang lebih praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, C.& Sutjipto,B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. 2011. *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak
- Susilana, R&Riyana, C. 2008. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

Widoyoko, E.P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Komtemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.