

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS *MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN (MID)* PADA MATERI EKONOMI

Septa Hayati Zega¹, Yearning Harefa², Eka Septianti Laoli³, Asali Lase⁴
Universitas Nias^{1,2,3,4}

Jalan Yos Sudarso No. 118 E/S Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli^{1,2,3,4}
Sur-el Koresponden : septahayatizega@gmail.com¹, yearninghrf@gmail.com²,
septianti.laoli@gmail.com³, asalilase2016@gmail.com⁴

Article info

Article history:
Received: 11-11-2024
Revised : 17-11-2024
Accepted: 12-12-2024

ABSTRACT

The problem in this research is the tendency of students to feel bored and not explore the material presented by the teacher optimally. The aim of this research is to develop social studies learning videos based on Meaningful Instructional Design that are feasible and effective. This type of research is development research using the ADDIE model. From the research results, it is known that the expert assessment of revision I and II material reached 60% and 92.5%. Linguist assessment in revision I was 57.5%, in revision II it reached 92.5%. The assessment of media/design experts in revision I was 45.88%, in revision II it reached 82.35%. The test assessment of student learning outcomes obtained a percentage of 100% and field trials 94.4%. From the results of the research above, it can be concluded that learning videos developed based on Meaningful Instructional Design are very feasible and effective to use.

Keywords:

Development,
Learning Videos
Based on Meaningful
Instructional Design,
Social Studies Subject

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah kecenderungan siswa yang merasa bosan dan kurang mengeksplorasi materi yang disampaikan guru secara maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis Meaningful Instructional Design yang layak, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Dari hasil penelitian diketahui bahwa penilaian ahli materi revisi I dan II mencapai 60%, dan 92,5%. Penilaian Ahli bahasa revisi I 57,5%, pada revisi II mencapai 92,5%. Penilaian ahli media/desain revisi I 45,88%, pada revisi II mencapai 82,35%. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase 100 % dan uji coba lapangan 94,4 %. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis Meaningful Instructional Design sangat layak, dan efektif digunakan.

Kata Kunci ::

Pengembangan, Video
Pembelajaran
Berbasis Meaningful
Instructional Design,
IPS

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk melakukan bimbingan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan orang dewasa kepada peserta didik untuk membantu mencapai kedewasaannya untuk hidup mandiri. Pendidikan berperan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu memiliki pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Festiawan (2020), belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karna belajar. Oleh sebab itu seseorang dikatakan belajar bila adanya proses dan perubahan terhadap tingkah laku. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat.

Dalam proses pembelajaran agar efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter siswa, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan sarana penunjang. Menurut Nurfadhillah (2021) pengertian media dari kata media berasal dari bahasa latin yaitu medis yang secara harfiah berarti “tengah” perantara, atau “pengantar”. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan baik. Menurut Fadilah dkk. (2023) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sementara menurut Rohani (2020), mengatakan bahwa media merupakan alat atau sarana prasarana yang memiliki fungsi menjadi perantara atau penyalur informasi dari pengirim ke penerima.

Perkembangan teknologi yang terus maju menjadi alat yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun, hal ini juga membawa tantangan besar bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menguasai teknologi dan media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam proses pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dunia pendidikan itu sendiri. Menurut Hia & Laoli (2024), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan untuk memicu pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar lebih tertarik dalam proses belajar. Hasan dkk. (2021) mendefinisikan pengertian media pembelajaran yaitu alat atau sarana fisik yang berguna untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan rangsangan untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran yang sangat jarang digunakan oleh guru-guru di sekolah saat ini adalah media dalam bentuk video pembelajaran. Menurut Ismail (2020), fungsi dari media pembelajaran adalah penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Saleh dkk. (2023) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar antara lain pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media video pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Sebagai media audio-visual yang dilengkapi dengan elemen gerak, video memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Nurwahidah dkk. (2021), bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Menurut Yuanta (2020), video merupakan media audio-visual yang menyajikan gambar dan suara. Pesan yang disampaikan dapat berupa fakta (seperti kejadian, peristiwa penting, atau berita) maupun fiksi (misalnya cerita), dan dapat bersifat informatif, edukatif, atau instruksional. Menurut Kamlin & Keong (2020), terdapat tujuh manfaat video pembelajaran diantaranya pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses belajar lebih interaksi, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas belajar, belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, dan meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran kini menjadi suatu kebutuhan. Video dipilih sebagai media yang dikembangkan karena konsep Kurikulum Merdeka Belajar mendorong penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, seperti video pembelajaran, e-book, dan platform pembelajaran daring. Mulyasa (2023), mengatakan bahwa sebagai upaya dalam mengantisipasi pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan ragam strategis maka semua satuan pendidikan harus merapatkan barisan dengan kekuatan internal yang dimiliki dan upaya untuk terus memberikan pemahaman yang baik pada guru dan tenaga pendidikan dalam merespon implementasi kurikulum merdeka. Media video pembelajaran ini dapat menyajikan informasi yang menggabungkan teks, gambar, dan animasi, sehingga sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggunaan video ini diharapkan mampu memperjelas materi yang disampaikan, memberikan variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar, serta menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi selama pelaksanaan magang 3 di SMP Negeri 1 Tuhemberua, peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas pada buku pelajaran dan presentasi PowerPoint. Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan kurang optimal dalam mengeksplorasi materi yang disampaikan. Selain itu, video pembelajaran yang digunakan sebelumnya dinilai kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mengembangkan video pembelajaran dengan pendekatan *Meaningful Instructional Design* (MID). Pendekatan MID berfokus pada pembelajaran yang bermakna, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Menurut Purnama & Fadli (2020), belajar bermakna (*meaningful learning*) pada dasarnya merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Sementara menurut Anggraini (2023),

model pembelajaran *Meaningful Instructional Design* (MID) adalah pendekatan yang menekankan pada efektivitas dan kebermaknaan proses belajar dengan menyusun kerangka kerja aktivitas secara konseptual.

Alasan saya memilih model pembelajaran berbasis *Meaningful Instructional Design* (MID) adalah karena model pembelajaran ini dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap efektivitas dan menjadikan sebuah proses pembelajaran dapat bermakna dengan cara menyusun kerangka sebuah materi pembelajaran IPS yang didasarkan pada permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, model pembelajaran ini nantinya diharapkan juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Menurut Laoli & Lahagu (2023), bahwa peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model atau media pembelajaran yang dilakukan guru pada saat belajar mengajar.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Riana dkk. (2022) dengan judul penelitian "*Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022*". Video pembelajaran dikembangkan menggunakan model pengembangan tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pada revisi pertama masih lebih rendah dibandingkan dengan revisi kedua. Pada revisi kedua, rata-rata penilaian dari ketiga ahli tersebut mencapai angka di atas 90%. Selain itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan skor 96,8% pada uji coba perorangan dan 93,43% pada uji lapangan, yang termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, tes hasil belajar peserta didik mencatat tingkat ketuntasan klasikal sebesar 100% pada uji coba perorangan dan 88,8% pada uji lapangan dengan kriteria sangat efektif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, video pembelajaran berbasis *Meaningful Instructional Design* dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif untuk digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama pengembangan video pembelajaran, model pengembangan yang digunakan dan basisnya yang digunakan juga sama. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, mata pelajarannya dan juga.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Wisada & Sudarma (2019) dengan judul penelitian "*Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*". Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Pengembangan video pembelajaran ini valid berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran, ahli desain, ahli media, serta uji kelompok dan uji coba lapangan yang rata-rata berada di atas 91%. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan perbedaannya adalah lokasi penelitian, mata pelajaran dan basis yang digunakan. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan, kelayakan, dan efektivitas video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* untuk kelas VII-1 SMP pada materi tentang kegiatan ekonomi di SMP Negeri 1 Tuhemberua.

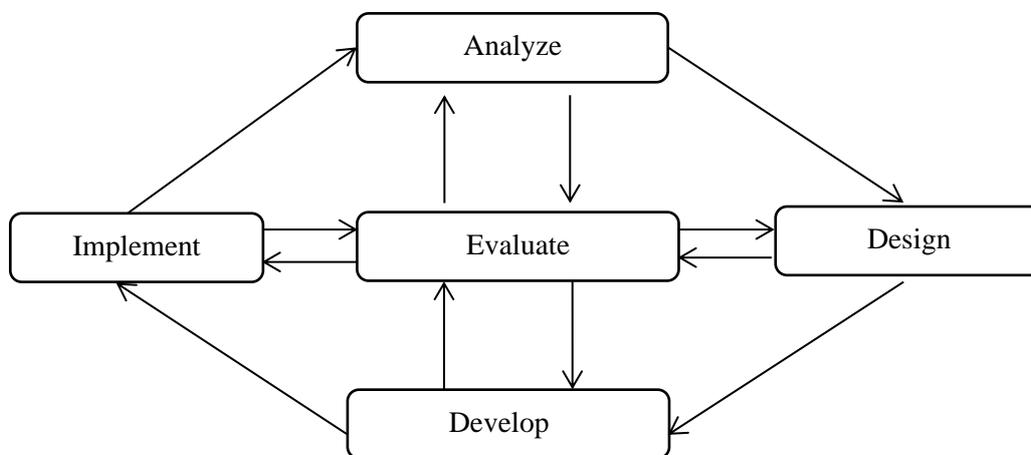
2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*). Menurut Maydiantoro (2021), mengatakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Artinya penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Rayanto (2020) mengatakan bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siregar (2023), mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Lokasi penelitian ini di SMP Negeri 1 Tuhemberua, subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII-1 Tahun Ajaran 2023/2024.

2.2 Prosedur Penelitian

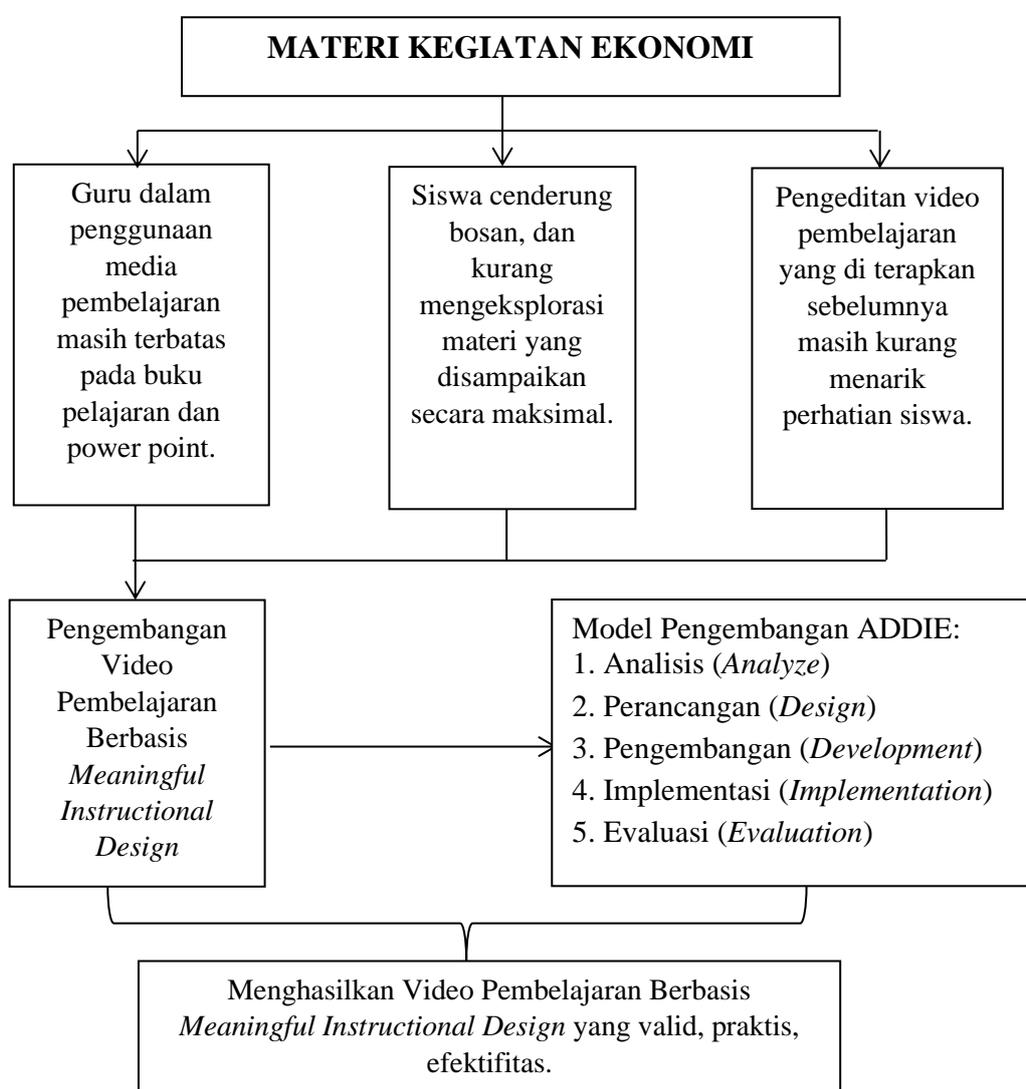
Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Asmayanti dkk. (2020), bahwa model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Hubungan timbal balik dari model ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Bagan 1. Tahapan Model ADDIE

Menurut Cahyadi (2019) bahwa tahapan dalam model pengembangan ADDIE meliputi langkah-langkah yang dimulai dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Rayanto (2020) menyatakan “Hasil pengembangan dalam pembelajaran diterapkan untuk mengetahui dampak terhadap kualitas pembelajaran, meliputi daya tarik (kepraktisan), dan efisiensi pembelajaran. Prototipe pengembangan produk harus diuji dalam kehidupan nyata untuk memahami efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran.” Pada bagian evaluasi, Asrul dkk. (2022) mengemukakan “evaluasi adalah proses

pengecekan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal.” Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model perancangan sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk menambah nilai dan penemuan pada suatu program pembelajaran. Febriana (2021), mengatakan bahwa “tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan, dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara umum.” Aktualisasi penerapan model ini dilakukan pada materi kegiatan ekonomi, dimana pada materi tersebut kebanyakan siswa tidak mampu menyerap dan memahami pelajaran dengan maksimal. Prosedur metode pembelajaran ADDIE dengan proses *Meaningful Instructional Design* (MID) dapat dijelaskan sesuai bagan berikut :



Bagan 2. Prosedur Model ADDIE dengan Penerapan MID pada Pembelajaran Kegiatan Ekonomi

Dari bagan di atas, terlihat alur pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini dimulai dari tahap awal

yaitu melakukan analisis (analysis) terhadap masalah, mengidentifikasi kebutuhan, serta apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap selanjutnya adalah perancangan (Design), pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, serta software yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Tahap ketiga adalah pengembangan (Development), yaitu melakukan pembuatan serta memodifikasi video pembelajaran. Selanjutnya tahap implementasi (Implementation), setelah di kembangkan maka video pembelajaran tersebut di implementasikan kepada siswa disekolah. Setelah itu tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi (evaluation), yaitu melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai harapan awal atau tidak. Setelah semua telah dilakukan sampai tahap akhir maka produk akhir video pembelajaran IPS berbasis Meaningful Instructional Design pada materi kegiatan ekonomi dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

2.3 Instrumen Penelitian

Menurut Rachma dkk. (2023), uji coba dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari desain uji coba dan subjek uji coba. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dapat dihitung langsung melalui angket dan tes yang diberikan oleh peneliti kepada responden. Data kualitatif adalah data yang dihasilkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) sehingga untuk mendapatkan data tersebut peneliti mengumpulkan data dari hasil deskripsi pengumpulan data angket dengan responden. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah lembar validasi, angket kepraktisan video pembelajaran, efektivitas video pembelajaran. Pada lembar validasi, instrumen yang diberikan berupa kelayakan video pembelajaran hasil pengembangan yang ditinjau dari aspek ahli materi atau isi, aspek ahli bahasa dan aspek ahli media. Sedangkan pada angket kepraktisan video pembelajaran dilihat dari angket respon siswa terhadap video pembelajaran IPS yang telah dikembangkan. Aspek tersebut dapat berupa aspek penyajian materi dan media. Sementara pada efektivitas video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran terkait materi kegiatan ekonomi berbasis *Meaningful Instructional Design*.

2.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data angket validitas, analisis data angket kepraktisan, dan analisis efektivitas. Pada analisis data angket validitas Video pembelajaran yang dikembangkan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh ketiga ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Menggunakan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat kurang (SK)	1

Untuk melihat validitas media (video pembelajaran) yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Pertama-tama menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari pendapat masing masing validator.
- 2) Rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian dirata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- 3) Validitas ditentukan dengan mengkonversi rata-rata skor total menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus dan kriteria berikut:

$$\text{Skor Validitas (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Validitas Video Pembelajaran

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan valid jika mendapatkan persentase secara konseptual $\geq 61\%$. Pada analisis data angket kepraktisan, Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti tabel berikut:

Tabel 3. Pedoman Penilaian Respon Siswa

Penilaian	Skor	Keterangan
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
C	Cukup	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut :

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon siswa (%)

Σx = Total skor dari responden

Σxi = Total skor ideal

Setelah persentase diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran

% Respon	Kriteria
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$75\% \leq P < 90\%$	Praktis
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup praktis
$55\% \leq P < 65\%$	Tidak Praktis
$0\% \leq P < 55\%$	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan praktis jika target pencapaian mencapai nilai praktis $\geq 75\%$.

Pada analisis efektivitas, untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa Ketuntasan Klasikal (KK) yang di hitung dari hasil belajar peserta didik artinya bahwa ketuntasan klasikal dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik yang di anggap tuntas KKTP. Peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKTP 70. Persentase ketuntasan klasikal siswa dapat dihitung dengan hasil bagi jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah siswa keseluruhan dikalikan 100%. Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung dengan kriteria dan rumus berikut ;

Tabel 5. Kriteria Penilaian Kemampuan Mengidentifikasi Materi Kegiatan Ekonomi

No Soal	Aspek Penilaian	Indikator	Skor	Keterangan
1	Jenis kegiatan ekonomi	Peserta didik sangat mampu memahami jenis kegiatan ekonomi yang terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.	90-100	Tuntas
		Peserta didik mampu memahami jenis kegiatan ekonomi yang terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.	80-89	Tuntas
		Peserta didik cukup mampu memahami jenis kegiatan ekonomi yang terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.	70-79	Tuntas
		Peserta didik kurang mampu memahami jenis kegiatan ekonomi yang terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.	60-69	Tidak Tuntas
		Peserta didik tidak mampu memahami jenis kegiatan ekonomi yang terdiri dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.	≤ 59	Tidak Tuntas

Persentasi nilai klasikal dihitung dengan rumus:

$$PK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

PK : Persentase Ketuntasan Klasikal

Tabel 6. Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

No	%Ketuntasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menghasilkan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* (MID) pada materi "Kegiatan Ekonomi" untuk siswa kelas VII. Pengembangan video pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada tahap analisis, peneliti memulai dengan menganalisis capaian pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang akan diajarkan. Peneliti menentukan kebutuhan pembelajaran dengan merujuk pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMP Negeri 1 Tuhemberua. Materi yang dipilih adalah "Kegiatan Ekonomi," yang mencakup pengertian kegiatan ekonomi, jenis-jenisnya (produksi, distribusi, dan konsumsi), sesuai dengan tujuan pembelajaran 3.B, yaitu mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat. Tahap desain melibatkan perencanaan dan pengorganisasian konten ke dalam format video pembelajaran berdasarkan teori pembelajaran yang relevan. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah *Meaningful Instructional Design* (MID), yang bertujuan menciptakan pembelajaran bermakna. Dalam tahap ini, peneliti merancang video agar interaktif dan komunikatif, sehingga siswa lebih responsif terhadap materi.

Tahap pengembangan melibatkan produksi video pembelajaran, termasuk pengumpulan bahan seperti gambar, video, dan audio. Peneliti juga merekam narasi untuk melengkapi video. Setelah itu, video diuji dan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Proses revisi dilakukan berdasarkan saran dan kritik dari validator untuk memastikan produk memenuhi kriteria yang layak. Validasi oleh ahli materi menunjukkan peningkatan dari revisi pertama (60% dengan kriteria cukup valid) ke revisi kedua (92,5% dengan kriteria sangat valid). Revisi mencakup perbaikan seperti penyederhanaan judul sub-materi dan penambahan tujuan pembelajaran dalam video.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur keefektifan video pembelajaran. Berdasarkan hasil revisi dan validasi, video pembelajaran berbasis MID ini dinilai sangat layak digunakan. Selain membantu siswa

memahami materi, video ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Tuhemberua.

Tabel 7. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1.	60%	Cukup valid	92,5%	Sangat valid



Grafik 1. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Materi

Keterangan:

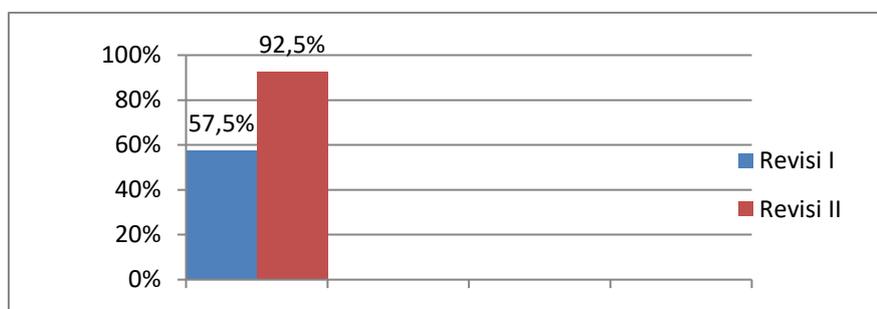
Nilai Rata-rata : Revisi I dengan pencapaian 60%

Nilai Rata-rata : Revisi II dengan pencapaian 92,5%

Penilaian ahli bahasa diperoleh melalui angket validasi yang mencakup saran dan komentar dari validator terkait penggunaan bahasa dalam video pembelajaran. Proses revisi oleh ahli bahasa dilakukan sebanyak dua kali. Validasi bahasa dilakukan oleh satu validator dengan menggunakan lembar angket yang berisi empat indikator penilaian. Pada revisi pertama, hasil validasi menunjukkan pencapaian 57,5% dengan kategori cukup valid. Setelah revisi kedua, pencapaian meningkat menjadi 92,5% dengan kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Hasil ini ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik yang disusun oleh peneliti untuk memvisualisasikan persentase validasi ahli bahasa.

Tabel 8. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Bahasa

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1.	57,5%	Cukup valid	92,5%	Sangat valid



Grafik 2. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

Keterangan:

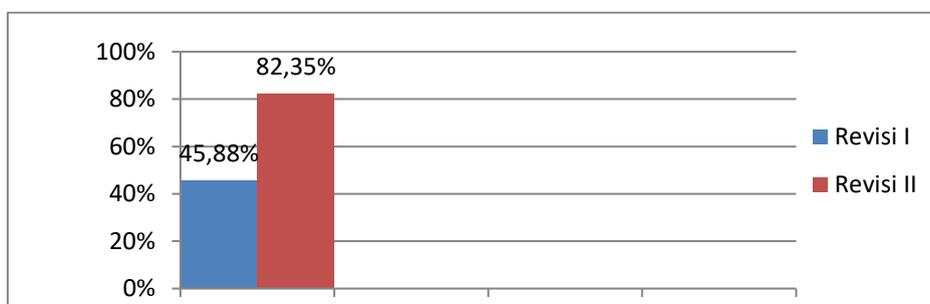
Nilai Rata-rata : Revisi I dengan pencapaian 57,5%

Nilai Rata-rata : Revisi II dengan pencapaian 92,5%

Penilaian ahli media/desain dilakukan melalui angket validasi media, yang dilengkapi dengan saran dan komentar dari validator mengenai aspek media dalam video pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses revisi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Pada revisi pertama, hasil validasi menunjukkan pencapaian 45,88% dengan kualifikasi cukup valid/layak. Setelah dilakukan revisi kedua, tingkat pencapaian meningkat menjadi 82,35% dengan kualifikasi sangat valid/layak. Hasil ini disajikan untuk menunjukkan peningkatan kualitas video pembelajaran berdasarkan masukan dari ahli media.

Tabel 9. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Media/Desain

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1.	45,88%	Cukup valid	82,35%	Sangat valid



Grafik 3. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Media/Desain

Keterangan:

Nilai Rata-rata : Revisi I dengan pencapaian 45,88%

Nilai Rata-rata : Revisi II dengan pencapaian 82,35%

Pada tahap implementasi, peneliti menguji validitas dan kepraktisan produk video pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses ini melibatkan dua tahap uji coba, yaitu uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan dilakukan dengan melibatkan tiga siswa dari kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua. Hasil uji coba perorangan menunjukkan pencapaian sebesar 96,19%, yang masuk dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan video pembelajaran ini diukur melalui angket respon siswa, dan data respon peserta didik dari uji coba perorangan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 10. Respon Peserta Didik Uji Perorangan

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1.	ISG	100	96,19	Sangat Praktis
2.	SAH	100	98,09	Sangat Praktis
3.	KFZ	99	94,28	Sangat Praktis
Rata-rata		96,19%		
Kriteria kepraktisan				sangat praktis

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan melibatkan 18 peserta didik dari kelas VII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk menguji kevalidan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil uji coba lapangan menunjukkan pencapaian sebesar 94,76%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan ini diukur untuk menilai sejauh mana siswa merasa mudah dalam menggunakan video pembelajaran tersebut. Data respon peserta didik pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Respon Peserta Didik Uji Lapangan

No	Responden	Skor	% Respon	Kriteria Kepraktisan
1.	DSH	99	94,28	Sangat Praktis
2.	EAH	100	100	Sangat Praktis
3.	GAT	100	97,14	Sangat Praktis
4.	IAT	98	96,19	Sangat Praktis
5.	IMG	100	96,19	Sangat Praktis
6.	JKT	100	95,23	Sangat Praktis
7.	JKZ	99	94,28	Sangat Praktis
8.	KZ	99	94,28	Sangat Praktis
9.	MST	100	98,09	Sangat Praktis
10.	NT	99	94,28	Sangat Praktis
11.	NAG	98	93,33	Sangat Praktis
12.	OKT	100	96,19	Sangat Praktis
13.	ON	94	89,52	Praktis
14.	RAFZ	95	90,47	Sangat Praktis
15.	RASS	99	94,28	Sangat Praktis
16.	RTFG	100	100	Sangat Praktis
17.	SAN	90	85,71	Praktis
18.	TAJZ	100	96,19	Sangat Praktis
Rata-rata			94,76%	
Kriteria Kepraktisan				Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba produk video pembelajaran, maka diperoleh hasil penelitian angket respon peserta didik dengan kategori “sangat praktis”. Berikut keterangan penilaian angket respon peserta didik dapat di lihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 11. Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Perorangan, dan Lapangan

No	Uji Coba Perorangan		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1.	96,19%	Sangat Praktis	94,76%	Sangat Praktis



Grafik 4. Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Perorangan, dan Lapangan

Keterangan:

Nilai Rata-rata : Uji Perorangan dengan Pencapaian 96,19%

Nilai Rata-rata : Uji Lapangan dengan Pencapaian 94,76%

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi keefektifan terhadap video pembelajaran yang telah digunakan dengan mengerjakan soal-soal yang telah disediakan pada video pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik mengerjakan soal-soal tersebut di lembar kerja peserta didik yang telah disediakan oleh peneliti sebagai hasil belajar. Uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar berupa soal esai, yang dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar menggunakan video pembelajaran berbasis *Meaningful Instructional Design*. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis *Meaningful Instructional Design* melalui hasil belajar siswa. Perbedaan antara uji kepraktisan dan keefektifan adalah, kepraktisan merupakan uji coba seberapa tingkat kemudahan bagi pengguna khususnya siswa dalam penggunaan video pembelajaran tersebut. sedangkan uji efektivitas merupakan uji coba seberapa besar hasil belajar yang diperoleh siswa setelah melihat video pembelajaran tersebut. Efektivitas video pembelajaran ips berbasis *Meaningful Instructional Design* dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa esai teks berjumlah satu butir soal. Uji efektifitas dilakukan setelah implementasi video pembelajaran IPS pada satu kelas, peneliti membagikan tes hasil belajar. Tes belajar siswa dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKTP yang dapat dilihat pada (lampiran 3), dari lembar kerja peserta didik diperoleh 17 peserta didik tuntas KKTP dari 18 peserta didik. Video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* dikatakan efektif, apabila ketuntasan klasikal memenuhi ketuntasan klasikal (KK), yaitu minimal 75%. Berdasarkan perhitungan Ketuntasan Klasikal (KK) diperoleh nilai KK 94,4% kategori sangat efektif. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran IPS efektif untuk digunakan.

3.2 Pembahasan

Hasil dari pengembangan produk awal yang kemudian akan divalidasi, dikatakan valid/layak jika secara teoritis para ahli menyatakan bahwa produk dalam kategori “sangat valid” sesuai dengan karakteristik penelitian masing-masing. Validasi dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai video pembelajaran ips yang telah dibuat oleh peneliti dan saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki video pembelajaran pada Materi Kegiatan Ekonomi.

Efektivitas video pembelajaran ips berbasis *Meaningful Instructional Design* dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa berupa esai teks berjumlah satu butir soal. Uji efektifitas dilakukan setelah implementasi video pembelajaran IPS pada satu kelas, peneliti membagikan tes hasil belajar. Tes belajar siswa dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKM, dari lembar kerja peserta didik diperoleh 16 peserta didik tuntas KKM dari 18 peserta didik. Video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* dikatakan efektif apabila ketuntasan klasikal memenuhi

ketuntasan klasikal (KK), yaitu minimal 75% yang dapat dilihat pada tabel 12. tentang kriteria skor penentuan tes hasil belajar.

Tabel 12. Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

No	%Ketuntasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

Berdasarkan perhitungan ketuntasan klasikal, hasil belajar siswa memperoleh nilai KK 94,4% kategori sangat efektif. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa video pembelajaran IPS efektif untuk digunakan. Hal ini juga diperkuat oleh teori yang dikemukakan oleh Laoli & Lahagu (2023), bahwa peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model atau media pembelajaran yang dilakukan guru pada saat belajar mengajar. Selain itu, menurut Riana dkk. (2022) dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022”, bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *Meaningful Instructional Design* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan, hal ini ditandai dengan revisi yang dilakukan terhadap ahli materi, ahli bahasa dan ahli media mencapai rata-rata di atas 91%. Selain itu tes hasil belajar siswa meningkat mencapai 100% yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran ini sangat praktis dan efektif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* (MID) pada materi kegiatan ekonomi di SMP Negeri 1 Tuhemberua dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi 5 tahap utama yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Validitas materi dari revisi I ke revisi II mencapai 92,5% dengan kriteria sangat valid. Validitas bahasa pada hasil skor penilaian angket validasi mencapai 92,5% dengan kriteria sangat valid. Validitas media/desain mencapai 82,35% dengan kriteria sangat valid. Sementara efektifitas video Pembelajaran IPS mendapatkan kelayakan dengan berdasarkan persentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan sebesar 100% dan uji coba lapangan sebesar 94,4% dengan kategori sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Meaningful Instructional Design* (MID) pada materi kegiatan ekonomi di SMP Negeri 1 Tuhemberua sangat efektif untuk digunakan. Dari penelitian ini, disarankan agar guru jangan hanya berpedoman pada media buku dan power point, tetapi harus menciptakan sesuatu media yang lebih menarik, salah satunya adalah membuat video pembelajaran. Selain itu diharapkan dengan adanya penelitian ini maka

tidak tertutup kemungkinan adanya penelitian lanjutan yang sejenis yang materinya dan cakupannya lebih luas sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(2), 56–71.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 259–267.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hia, F., & Laoli, E. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 4 Bawolato Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 21399–21407.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105–112.
- Laoli, E. S., & Lahagu, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Question Student Have dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 4 Ulu Idanotae. *Jurnal Bionatural*, 10(2).
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 17(1).

- Purnama, R., & Fadli, V. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design (MID) di SMP Negeri 5 Padangsidimpuan. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(2), 15–18.
- Rachma, A., Iriani, T., & 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.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riana, R., Waruwu, A., & Harefa, N. A. J. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meningful Instructional Design (MID) pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 968–980.
- Siregar, T. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91–100.