

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN HIBAH REVITALISASI LPTK
PEMBELAJARAN BERUPA DRYLAB UNTUK MATA PELAJARAN
DI SD, SMP, SMA, ATAU KEJURUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO PRAKTIK PEMBELAJARAN IPS
TERPADU DENGAN TEMA SEJARAH, EKONOMI, PPKN SOSIOLOGI
TINGKAT SMP DI LABORATORIUM PENDIDIKAN IPS FKIP UNSRI**



- | | | |
|----|----------------------------------|------------------------------|
| 1. | Kurnisar, S.Pd., M.H. | (NIDN 0005037604) |
| 2. | Dr. Dedi Irwanto, M.A. | (NIDN 0025057304) |
| 3. | Dra. Dewi Koryati, M.Pd. | (NIDN 0022066402) |
| 4. | Ammela Anggun Maulida | (NIM 06051282025025) |
| 5. | Putri Asri Sarafina | (NIM 06031182025025) |
| 6. | Indra Alam Prawira Negara | (NIM 060411821260001) |

Dibiayai oleh:

Anggaran DIPA Badan Layanan Umum

FKIP Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2023

SP DIPA-023.17.2.677515/2023, tanggal 30 November 2022

Sesuai dengan SK Rektor Nomor : 0015/UN9/SK.LP2M.PT/2023

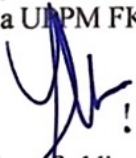
Tanggal 31 Agustus 2023

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN IPS
TAHUN 2023**


**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN
HIBAH REVITALISASI LPTK UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

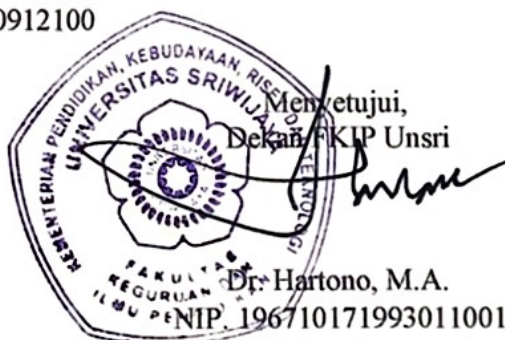
1. Judul Penelitian : Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI
2. Bidang Penelitian : Pendidikan IPS
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Kurnisar, S.Pd., M.H.
 - b. NIDN/NIDK : 0005037604
 - c. Pangkat dan Golongan : Penata/III C
 - d. Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP / Pendidikan IPS / Pendidikan Sejarah
 - k. Telp./HP/E-mail : 081933376640/kurnisar@fkip.unsri.ac.id
4. Jumlah Anggota Peneliti :
 - a. Nama Anggota I : Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIDN/NIDK : 0025057304
 - b. Nama Anggota II : Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIDN/NIDK : 0022086402
6. Jangka Waktu Penelitian : 6 Bulan
7. Jumlah Dana Yang Diajukan : Rp. 20.000.000,00
8. Target Luaran TKT : Publikasi SINTA 3, HAKI
9. Nama, NIM dan Jurusan/Program Studi / BKU Mahasiswa yang Terlibat :
 1. Ammela Anggun Maulida/NIM. 06051282025025 / Pendidikan IPS / Pendidikan PPKn
 2. Putri Asri Sarafina/ NIM. 06031182025014 / Pendidikan IPS / Pendidikan Ekonomi
 3. Indra Alam Prawiranegara/ NIM. 06041182126001 / Pendidikan IPS / Pendidikan Sejarah

Mengetahui,
Ketua UPM FKIP Unsri


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19841130200912100

Indralaya, 30 November 2023
Ketua Peneliti,


Kurnisar, S.Pd., M.H.
NIP. 197603052002121011



IDENTITAS PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI
2. Ketua Peneliti :
 - a. Nama Lengkap : Kurnisar, S.Pd., M.H.
 - b. Bidang Keahlian : Pendidikan PPKn
 - c. Curah Waktu : 12 Jam/Perminggu
 - d. Anggota Penelitian :

No	Nama dan Gelar	Keahlian	Institusi	Curah Waktu Jam/Perminggu
1	Dr. Dedi Irwanto, M.A.	Pendidikan Sejarah, Ilmu Sejarah	Universitas Sriwijaya	10 Jam/Perminggu
2	Dra. Dewi Koryati, M.Pd.	Pendidikan Ekonomi	Universitas Sriwijaya	10 Jam/Perminggu
3	Ammela Anggun Maulida	Pendidikan PPKn	Universitas Sriwijaya	10 Jam/Perminggu
4	Putri Asri Sarafina	Pendidikan Ekonomi	Universitas Sriwijaya	10 Jam/Perminggu
5	Indra Alam Prawira Negara	Pendidikan Sejarah	Universitas Sriwijaya	10 Jam/Perminggu

1. Isu Strategis : Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dan *Dry Lab*
2. Topik Penelitian : Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dan *Dry Lab*
3. Objek Penelitian : Pengembangan Video Praktik IPS Terpadu di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI
4. Lokasi Penelitian : Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI
5. Hasil yang ditargetkan : Publikasi Jurnal SINTA 2, HKI
6. Institusi lain yang terlibat : Tidak Ada
7. Sumber biaya lain : Tidak Ada
8. Keterangan lain yang dianggap perlu : Tidak Ada

DAFTAR ISI

IDENTITAS PENELITI	1
DAFTAR ISI	2
RINGKASAN	4
1. PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Permasalahan	8
1.3 Tujuan Khusus	8
1.4 Urgensi Penelitian	9
2. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.2 Pengembangan Video Pembelajaran.....	10
2.3 Karakteristik Media Video Pembelajaran	13
2.4 <i>CapCut</i>	13
2.5 <i>Ariculate Storyline</i>	18
2.6 Mata Pelajaran IPS Terpadu	18
2.7 Karakteristik Mata Pelajaran IPS	19
3. METODE PENELITIAN	20
3.1 Prosedur Penelitian	20
3.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis	23
3.2.1 Wawancara	23
3.2.2 Observasi	24
3.3.3 Angket.....	24
3.3.4 Tes Hasil Belajar	24
3.3.5 Teknik Analisis Data	25
3.3.6 Analisis Tes Alpha.....	25
3.3.7 Analisis Data Angket.....	25
3.3.8 Analisis Data Observasi	26
3.3.9 Analisis Tes Hasil Belajar.....	26
3.4 Kerangka Berfikir	28
3.5 Luaran dan Target Capaian.....	28
3.6 Anggaran Biaya Penelitian	30
4 HASIL & PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran	32

4.2.1 Hasil Perencanaan	32
4.2 Tahap Perancangan.....	36
4.2.1 Desain Rancangan Pembelajaran	36
4.2.2 Desain Penyusunan Peta Materi	36
4.2.3 Desain <i>Flowchart</i>	36
4.2.4 Desain <i>Stotyboard</i>	37
4.3 Tahapan Pengembangan	39
4.3.1 Pembuatan Tampilan	39
4.3.2 Uji Alpha.....	40
4.3.3 Uji Beta	41
4.3.4 Uji Lapangan (<i>Field Test</i>).....	45
4.3.5 Dampak Fasilitas Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema.....	54
4.4 Pembahasan.....	55
4.5 Kelebihan dan Kekurangan	56
DAFTAR PUSTAKA	57

RINGKASAN

Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi Tingkat SMP pada Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbentuk video praktik pembelajaran IPS Terpadu dengan tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi yang valid dan efektif. Urgensi dari penelitian ini adalah dalam upaya untuk memberi kebaruan pada proses pembelajaran yang menjadi sebuah keharusan yang penting untuk dimiliki oleh setiap pendidik (guru). Memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, dengan memaksimalkan kemajuan teknologi merupakan salahsatu cara yang dianggap paling tepat dalam menyikapi setiap problematika yang sewaktu-waktu dapat muncul kapan saja pada proses pembelajaran. Laboratorium sebagai fasilitas pembelajaran, diharapkan mampu menjadi suksesti dalam pengembangan media video praktik pembelajaran yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi peserta didik yang berdasar pada kemajuan teknologi dan program merdeka belajar yang telah dirumuskan oleh pemerintah. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan metode pengembangan model Allesi and Trollip. Adapun tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan yaitu meliputi *planning* (perencanaan), *design* (desain), dan *development* (pengembangan) untuk menghasilkan produk video praktik pembelajaran IPS Terpadu yang valid dan efektif dalam proses pembelajaran di Sekolah. Target luaran dari penelitian ini adalah publikasi pada jurnal nasional terindeks SINTA 3, dan HKI Media Pembelajaran. TKT yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan pidato yang disampaikan oleh Rektor Universitas Sriwijaya Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE, IPU., ASEAN. Eng, pada upacara peringatan hari lahir Pancasila pada 1 Juni 2023, dikatawan bahwa :

“dalam memaknai Pancasila, yaitu pada sila ke-empat bahwa dalam melaksanakan proses pendidikan tidak boleh lagi bersifat satu arah (*teacher center learning*). Bahkan telah disampaikan berulang-ulang oleh Menristek, Nadiem Makarim bahwa Merdeka Belajar memiliki arti yang luas, yang salahsatunya adalah menciptakan kemerdekaan belajar bagi peserta didik untuk lebih berkreasi dalam proses pembelajaran”.

Senada dengan pidato yang disampaikan oleh Rektor Universitas Sriwijaya mengenai kebebasan berkreasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu bahwa pada era kemajuan teknologi dan informasi seperti saat ini, seharusnya tidak ada lagi alasan yang dapat menghambat proses pembelajaran. Secara lebih positif, kemajuan teknologi seharusnya mampu dimaknai sebagai era baru bagi kemajuan pendidikan yang tidak terbatas ruang dan waktu.

Perkembangan teknologi saat ini tidak dapat dibendung. Perusahaan yang bergerak di bidang teknologi saling bersaing menghasilkan produk terbaik dan tercanggih dari perusahaan mereka agar dapat diminati oleh masyarakat. Perkembangan teknologi juga menyentuh wilayah pendidikan, dimana perkembangan tersebut merubah metode pengajaran yang ada di sekolah, yang dulunya hanya menggunakan papan tulis, sekarang sudah menggunakan berbagai macam alat yang sangat canggih, seperti laptop, *infocus*, TV, dan media pembelajaran berupa video, *website*, dan lain sebagainya [1]. Semakin bervariasinya sumber belajar, maka akan semakin mendukung peserta didik untuk mendapatkan kebebasan berkreasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Alan Januszwski (2001) belakangan ini, seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, sumber belajar diidentifikasi sebagai pesan, orang, materi, perangkat, teknik dan *setting*. Secara sederhana, sumber belajar dapat merujuk pada sumber apapun yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk tujuan pembelajaran [2]. Selanjutnya wabah Covid-19 yang terjadi pada akhir tahun 2019, akhirnya memberikan sebuah pengalaman penting bagi seluruh masyarakat

dunia, tidak terkecuali di bidang Pendidikan. Selama masa pandemi covid-19, pembelajaran dirumah atau *online* menjadi solusi untuk tetap melanjutkan proses pembelajaran yang terkendala kebijakan pembatasan aktifitas sosial (*social distancing*) [3]. Melihat beberapa fenomena penting yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu mengenai kemajuan teknologi Pendidikan dan wabah pandemi covid-19 yang sempat melanda dunia tak terkecuali Indonesia, seharusnya menjadi sebuah pengalaman yang bermuara pada semakin dewasa dan bijaknya dunia Pendidikan dalam menyikapi kemajuan teknologi di era sekarang ini. Sehingga kemudian tidak ada alasan untuk tidak menyelesaikan seluruh pertemuan pembelajaran, termasuk mata pelajaran IPS yang ada di sekolah.

Bidang Studi IPS Terpadu merupakan substansi pembelajaran pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) berdasarkan struktur yang dibuat pada kurikulum KTSP yang memadukan pelajaran Geografi, Sejarah, Ekonomi, dan Sosiologi yang erat kaitannya dengan Pendidikan Kewarganegaraan, menjadi suatu bentuk pembelajaran yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan menjadi satu kesatuan yang diajarkan secara terpadu menjadi satu bidang studi [4].

Tujuan utama pembelajaran IPS di jenjang persekolahan adalah sebagai wadah mengembangkan keterampilan sosial peserta didik dalam hidup bermasyarakat [5]. Sebagai program pendidikan, pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya, maupun yang menimpa masyarakat [6].

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tersebut dibutuhkan proses pembelajaran yang memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari serta sumber belajar yang baik bagi peserta didik [7]. Sedangkan pada kenyataannya, sebagai sebuah mata pelajaran yang terintegrasi, pembelajaran IPS masih banyak dilaksanakan secara terpisah, sehingga pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar masih dilakukan sesuai dengan kajian masing-masing mata pelajaran. Hal ini disebabkan salah satunya kompetensi akademik guru yang kurang memadai, sehingga guru lebih memberikan pembelajaran pada materi yang dikuasainya. Padahal Kompetensi IPS Terpadu tidak hanya dalam satu materi

pelajaran saja, melainkan menterpadukan keseluruhan subjek dalam bidang studi IPS.

Karakteristik IPS merupakan representasi dari perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Oleh karena itu, masyarakat menjadi sumber utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Menilik beberapa penjelasan mengenai keuntungan mempelajari mata pelajaran IPS bagi peserta didik, khususnya untuk membangkitkan kemampuan untuk berpikir kritis. Seharusnya mampu menjadi sebuah pemicu tersendiri, bagi pendidik untuk melakukan kebaruan-kebaruan pada sistem pembelajaran yang dilakukan di kelas. Mulai dari materi pembelajaran, hingga kepada media sebagai penunjang materi pembelajaran dapat tersampaikan secara menarik dan diterima dengan baik oleh peserta didik.

Berangkat dari beberapa studi terdahulu, misalnya penelitian oleh Sri Wulan Anggraeni, dkk (2021) mendapat sebuah hasil penelitian yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa yang diajarkan melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan multimedia, menurut temuan tersebut [8]. Selanjutnya penelitian oleh Ketut dan Gede (2020) pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video sangat membantu siswa untuk mempermudah proses belajar mengajar serta guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran [9]. Oleh Suryansyah dan Suwarjo (2016), mengatakan bahwa berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan, maka disarankan kepada guru untuk menggunakan produk video sebagai alternatif media dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa [10]. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu, sudah cukup membuktikan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memberi banyak keuntungan bagi peserta didik.

Melihat pentingnya mata pelajaran IPS Terpadu dan semakin majunya teknologi di bidang Pendidikan. Akhirnya membuat suatu ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan fokus pengembangan video dalam menunjang proses pembelajar dengan judul “Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI”. Luaran wajib dalam penelitian ini adalah artikel yang akan dipublikasikan pada jurnal nasional terindeks SINTA 3 dengan waktu submit tahun 2023 dengan target publikasi tahun 2024, serta luaran tambahan berupa HKI hasil penelitian.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat di dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Pengembangan Video Praktik Pembelajaran dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS Terpadu di Tingkat SMP?
2. Apakah Pengembangan Video Praktik Pembelajaran dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya untuk digunakan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS Terpadu di Tingkat SMP?
3. Bagaimana ketepatan Pengembangan Video Praktik Pembelajaran dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya yang valid dan efektif, dapat diukur berdasarkan hasil belajar dan implementasinya dalam memahami mata pelajaran yang diajarkan?

1.3 Tujuan Khusus

Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat ketepatan Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI. Secara lebih spesifik, tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan Video Praktik Pembelajaran dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS Terpadu di Tingkat SMP.
2. Untuk mengembangkan Video Praktik Pembelajaran dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya untuk digunakan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPS Terpadu di Tingkat SMP.
3. Untuk mengetahui ketepatan pengembangan Video Praktik Pembelajaran dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya yang valid dan efektif, dapat diukur berdasarkan hasil belajar dan implementasinya dalam memahami mata pelajaran yang diajarkan.

1.4 Urgensi Penelitian

Urgensi dalam penelitian ini dikemukakan dalam beberapa poin berikut :

1. Pada saat upaya untuk memberi kebaruan pada proses pembelajaran yaitu menjadi sebuah keharusan yang penting untuk dimiliki oleh setiap pendidik (guru). memberikan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, yaitu dengan memaksimalkan kemajuan teknologi merupakan salahsatu cara yang dianggap paling tepat dalam menyikapi setiap problematika yang sewaktu-waktu dapat muncul kapan saja pada proses pembelajaran. Laboratorium sebagai fasilitas pembelajaran, diharapkan mampu menjadi suksesi dalam pengembangan media video praktik pembelajaran yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan partisipasi peserta didik yang berdasar pada kemajuan teknologi dan program merdeka belajar yang telah dirumuskan oleh pemerintah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Virtual (*Virtual Class*)

Virtual Class pada *e-learning* merupakan lingkungan belajar online, dalam hal ini lingkungan yang dimaksud dapat berupa berbasis web, portal atau *software*. Menurut Hartley (2001) *virtual class* pada *e-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain". Aktivitas yang dilakukan dosen adalah pembelajaran melalui *virtual class* yaitu: 1) Pembukaan kelas, disini dosen memberikan instruksi kepada mahasiswa untuk melakukan absen; 2) Penutupan kelas; 3) Presentasi dengan *video streaming*; 4) *Upload* dan *download* materi perkuliahan yang akan diberikan; 5) Membuat soal ujian, model soal diserahkan sepenuhnya kepada dosen pengajar; 6) Memeriksa jumlah mahasiswa yang hadir atau mengikuti *virtual class* ini; 7) Memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh mahasiswa dengan menggunakan *microphone* atau *lewat chatting*; 8) Memberikan tugas yang menunjang materi yang dibawakan; 9) Diskusi melalui forum (optional). Sedangkan aktivitas yang dilakukan mahasiswa yaitu: 1) Absen secara *Online* menggunakan web yang disediakan; 2) Evaluasi dalam bentuk *Online*; 3) Berinteraksi dengan dosen secara audio visual dan atau menggunakan fasilitas *chatting*; 4) Diskusi melalui forum (optional). Aktivitas yang dilakukan oleh mahasiswa dalam pembelajaran dengan *virtual class* memungkinkan mahasiswa untuk terbiasa mandiri dalam mengikuti tahapan aktivitas pembelajaran [11].

Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, karena ia merupakan gabungan media audio dan visual. Betapa susahnya kita menggambarkan kepada seseorang dengan bercerita bila seseorang tersebut tidak melihat kejadian yang kita ceritakan. Dengan bantuan media pembelajaran video, maka penjelasan terhadap bahan ajar lebih mudah dimengerti, karena selain ia memuat audio visual, ia juga menggambarkan dengan gambar bergerak seperti kondisi *real* yang sebenarnya, dan mahasiswa dapat menberhentikan sejenak video yang sedang mereka tonton bila dibutuhkan, serta dapat mengulanginya lagi seberapapun yang mereka inginkan. Selain itu model pembelajaran virtual (MPV)

juga harus dituntut agar mudah dipakai, menarik, dan berupaya menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif antara dosen dan mahasiswa [1].

2.2 Pengembangan Video Praktik Pembelajaran

Dunia pendidikan saat ini sudah mulai berkembang, dengan berbagai macam pembaharuan telah dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan diperlukan terobosan baru, seperti pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Prestasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal [12].

Peningkatan kualitas diatas perlu segera dibenahi untuk meningkatkan peran aktif peserta didik, yang mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Sehingga guru perlu menerapkan model pembelajaran yang efektif [13].

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut [14] Multimedia banyak dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media presentasi, game, CD interaktif dan kuis interaktif.

Bahan pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan membuat komunikasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Efisiensi dan efektivitas pembelajaran terwujud dalam bentuk pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari, dan respon siswa yang didasarkan atas pemahaman materi pelajaran yang dipelajari [15].

Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang -dengar. Media audio visual dapat dibagi menjadi dua jenis:

pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio-visual murni; dan kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua [16]. Media pembelajaran video merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, karena ia merupakan gabungan media audio dan visual. Betapa susahnya kita menggambarkan kepada seseorang dengan bercerita bila seseorang tersebut tidak melihat kejadian yang kita ceritakan. Dengan bantuan media pembelajaran video, maka penjelasan terhadap bahan ajar lebih mudah dimengerti, karena selain ia memuat audio visual, ia juga menggambarkan dengan gambar bergerak seperti kondisi *real* yang sebenarnya, dan mahasiswa dapat menberhentikan sejenak video yang sedang mereka tonton bila dibutuhkan, serta dapat mengulanginya lagi sebarang yang mereka inginkan. Selain itu model pembelajaran virtual (MPV) juga harus dituntut agar mudah dipakai, menarik, dan berupaya menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif antara dosen dan mahasiswa [1].

Video pembelajaran dirancang secara khusus untuk media pembelajaran secara efektif. Berisi materi praktis yang tepat sasaran, disajikan dalam bentuk audio dan visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun yang mudah dimengerti dan dipahami dan dikemas dalam autorun sehingga dengan video pembelajaran siswa dapat belajar secara mandiri dan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Salah satu media audio-visual dimana dimedia ini menggabungkan dari beberapa indra manusia, siswa tidak hanya mendengarkan ketika guru menjelaskan saja tetapi melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut. Hasil belajar melalui indra penglihatan lebih kurang memperoleh hasil belajar 90%. 5% melalui indra pendengaran dan 5% melalui indra lainnya.

Video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbasis audio-visual yang merangsang berfungsinya indra pendengaran dan penglihatan. Video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada siswa.

Video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya

video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan menjadi sempit dan hampir tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbentuk video, yaitu sebagai berikut: kelebihan media video yaitu menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar, memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotivasi pembelajar untuk belajar, sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik, dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan, menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar, portabel dan mudah didistribusikan, sedangkan kelemahan Media Video yaitu: pengadaanya memerlukan biaya mahal, tergantung pada energi [17].

2.3 Karakteristik Media Video Pembelajaran

Karakteristik media video pembelajaran yaitu menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1. *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

2. *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat

membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4. *Representasi Isi*

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap sistem komputer.

1. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang, dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

2. Tujuan dan Fungsi Media Video

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Berdasarkan beberapa deskripsi mengenai pengembangan video di atas, maka video yang akan dikembangkan dalam upaya pengadaan media pembelajaran adalah video praktik pembelajaran IPS terpadu dengan tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn bagi peserta didik SMP. Video praktik pembelajaran IPS terpadu dengan tema

Sejarah, Ekonomi, dan PPKn, dalam usulan penelitian ini akan dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi edit video yaitu Capcut dan Articulate Storyline.

2.4 CapCut

Capcut merupakan perangkat lunak (*software*) edit video yang populer dan telah diakui banyak orang kecanggihannya. Aplikasi Capcut merupakan aplikasi yang memiliki banyak keunggulan yang dapat mempermudah pemakai dalam menggunakannya, fitur-fitur yang disediakan juga sangat lengkap seperti menambahkan musik, menambah gambar, menggabungkan video hingga memotong video yang sesuai keinginan [18]. Pada umumnya Capcut memang sering digunakan untuk mengedit suatu *movie*, tetapi aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat suatu animasi digital dalam upaya memenuhi kebutuhan pembelajaran secara *online* [19]. Kemudahan dan kelengkapan fiturnya, tentu saja menjadi alasan utama Capcut dipilih dalam penelitian ini. Selain alasan utama tersebut, terdapat beberapa pertimbangan lain yaitu seperti adanya penelitian terdahulu yang telah menunjukkan keefektifan penggunaan Capcut untuk mendukung pengembangan video pembelajaran di sekolah.



Gambar 2.1 Logo Aplikasi Capcut

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu mengenai penggunaan aplikasi edit video Capcut, yaitu diantaranya studi oleh M. Anggrayni, Ratnawati, dan Diana Fransiska dengan judul “*Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*” menunjukkan hasil praktikalitas dari media video animasi menggunakan Capcut pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar dari angket respon

pendidik dan angket respon peserta didik diperoleh nilai presentase rata-rata 93,12% yang dikategorikan sangat praktis sehingga bisa membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Efektifitas media berupa video animasi menggunakan Capcut pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 03 Koto Besar yang didapatkan nilai peserta didik dari tes hasil belajar dengan nilai presentasi rata-rata 88,89% yang dapat dikategorikan sangat efektif [18]. Selanjutnya hasil penelitian oleh Mochammad Ilyas Pratama, Shokhibul Arifin, dan Ika Puspitasari yang berjudul “*Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 SMP/MTS Tentang Sujud*” menunjukkan hasil validasi media 1 mendapatkan skor 90,2% yang menunjukkan skor sangat tinggi. Dan yang terakhir validasi media 2 mendapatkan skor 98% yang menunjukkan kriteria skor sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa dari uji validasi materi dan uji validasi video dapat dinilai layak [20]. Berdasarkan dua penelitian terdahulu yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa Capcut merupakan aplikasi yang cocok untuk digunakan dalam pengembangan video pembelajaran yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

2.5 *Articulate Storyline*

Media pembelajaran biasanya berisikan materi, video, audio, gambar berbingkai (*slide*), foto, dan sebagainya. Secara khusus media pembelajaran adalah alat bantu tenaga kependidikan yang berpengaruh dalam lingkungan belajar untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi menjadi lebih mudah.



Gambar 2.2 Logo *Articulate Storyline*

Articulate storyline adalah perangkat lunak yang diproduksi oleh Global Incorporation yang dapat digunakan untuk menghasilkan wadah atau alat yang menjadi bahan ajar interaktif [21]. Articulate Storyline merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang berisi konten berupa kombinasi gambar, teks, audio, grafik, video, dan animasi. Selain itu, alur cerita yang diartikulasikan memiliki fungsi, yaitu sebagai presentasi menengah. Aplikasi alur cerita yang diartikulasikan adalah multimedia interaktif yang dapat digunakan oleh guru atau siswa. Aplikasi ini cukup mudah dibuat karena tampilannya hampir mirip dengan Power Point.

Articulate Storyline memiliki tampilan yang sederhana yang memiliki menu tambahan seperti character, trigger, timeline dan juga menu yang mudah dalam menginput teks, gambar, animasi, video, dan kuis. Hasil penerbitan Articulate Storyline berbasis web (html 5) atau berbentuk application file yang bisa dijalankan pada berbagai instrumen seperti laptop, tablet, smartphone maupun handphone [22] [23] [24]. *Output* yang dapat dihasilkan Articulate Storyline bervariasi tergantung pada format pengguna IOS, Android dan PC yang memungkinkan pengguna mengaksesnya dengan mudah dan bebas tanpa menggunakan PC besar.

Articulate Storyline merupakan salah satu alternatif baru sehingga belum banyak yang mengenal program tersebut. Namun salah satu yang menjadi kemudahannya, Articulate Storyline 3 memiliki beberapa fitur yang mirip dengan Microsoft power point. Aplikasi ini memang masih jarang digunakan dalam

pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni dalam menjalankannya. Namun, dibalik kekurangannya terdapat kelebihan berupa kemudahan fungsi trigger atau navigasi tombol tanpa perlu pengodean yang sulit. Dapat dikatakan bisa dilakukan oleh pemula yang ingin belajar dalam membuat aplikasi ini [25].

2.6 Mata Pelajaran IPS Terpadu

Indonesia merupakan bangsa dengan sumber daya manusia yang besar dan sumber daya alam yang melimpah, kaya dengan budaya, suku bangsa, bahasa, serta terdiri dari berbagai agama dan kepercayaan. Secara geografis letak Indonesia sangat strategis, sehingga menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang sangat diperhitungkan secara geopolitik dalam kancah internasional.

Indonesia di tahun-tahun mendatang akan mengalami bonus demografi, yaitu jumlah penduduk usia produktif (berusia 15-64 tahun) lebih besar dibandingkan penduduk usia tidak produktif (berusia di bawah 15 tahun dan di atas 64 tahun). Keadaan ini membutuhkan solusi rasional serta terukur secara ilmiah, sehingga bonus demografi akan menjadi sumber kekuatan bangsa. Sumber daya manusia Indonesia terutama yang berusia produktif perlu memiliki kemampuan-kemampuan yang mendukungnya berkontribusi di masyarakat. Indonesia perlu menghasilkan sumber daya manusia yang mampu mengelola dan menjaga sumber daya alam untuk kesejahteraan bangsa berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan prinsip keadilan sosial [26].

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam hal ini. Akan tetapi, selama ini proses pembelajaran IPS lebih menekankan kepada dimensi pengetahuan. Kurang perhatian kepada dimensi keterampilan berpikir. Oleh karena itu dalam pembelajaran dengan paradigma baru diharapkan dimensi keterampilan berpikir lebih digali. Dengan pendekatan pembelajaran keterampilan proses yang berpusat pada peserta didik. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam hal ini. Dengan pendekatan pembelajaran inkuiri yang berpusat pada peserta didik, Pendidikan IPS menjadi sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan terkait kehidupan masyarakat dengan lingkungannya. Termasuk di dalamnya membangun komitmen dan kesadaran

terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan yang akan menjadi modal untuk berkolaborasi dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional maupun global dengan tetap berpegang teguh kepada nilai-nilai Pancasila sebagai kepribadian bangsa. Pendidikan IPS merupakan perpaduan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora termasuk di dalamnya agama, filsafat, dan pendidikan. IPS juga dapat mengambil aspek-aspek tertentu dan ilmu-ilmu kealaman serta teknologi [26].

2.7 Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Karakteristik mata pelajaran IPS adalah perilaku sosial, ekonomi, dan budaya manusia di masyarakat dalam konteks ruang dan waktu yang mengalami perubahan. Oleh karena itu, masyarakat menjadi sumber utama IPS. Perlu ditekankan bahwa materi-materi pembelajaran hanya kendaraan menuju capaian pembelajaran. Artinya proses pembelajaran tidak berfokus utama pada penyelesaian materi, tapi lebih kepada ketercapaian kompetensi. Penyelenggara pendidikan mempunyai peluang untuk mengembangkan materi secara mandiri.

Pembahasan materi pembelajaran tidak disampaikan secara terpisah antara Geografi, Ekonomi, Sejarah, Sosiologi, namun harus terintegrasi sehingga pelajar mendapatkan pemahaman dan keterampilan yang utuh yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Hal tersebut tentu mengikuti hakikat pengertian dari kurikulum terintegrasi itu sendiri.

Kurikulum terintegrasi (*integrated curriculum*) lebih memandang bahwa dalam suatu pokok bahasan harus *integrated* atau terpadu secara menyeluruh. Keterpaduan ini dapat dicapai melalui pemusatan pelajaran pada satu masalah tertentu dengan alternatif pemecahan melalui berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran yang diperlukan sehingga batas-batas antara mata pelajaran dapat ditiadakan. Keberadaan proses pembelajaran tidak terfokus pada mempelajari mata pelajaran-mata pelajaran, melainkan mata pelajaran-mata pelajaran itu hanya dijadikan sarana untuk mendekati permasalahan yang menjadi fokus kajian. Hal ini, dapat memungkinkan setiap peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan minat dan bakatnya masing-masing, dan secara psikologis dapat menjadi sarana pengembangan pribadi yang utuh [27]. Kendati demikian, dalam

praktiknya pembelajaran yang dilakukan terus memunculkan permasalahan, khususnya pada pengadaan dan penyampaian materi pembelajaran yang cenderung monoton dan sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

Maka dalam penelitian ini, akan coba dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis kurikulum terpadu, yaitu Pengembangan Video Praktik Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Terbuka di Tingkat SMP dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi pada Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya.

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan judul dan tujuan penelitian yaitu untuk menghasilkan bahan ajar digital berbasis video praktik pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Dalam penelitian pengembangan terdapat tiga Langkah, yaitu 1) *Planning* (Perencanaan), 2) *Design* (Perancangan), dan 3) *Development* (Pengembangan).

Selanjutnya akan dijelaskan secara lebih rinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian ini :

3.1 PROSEDUR PENELITIAN

3.1.1 Metode Penelitian Pengembangan (R&D)

Melalui penelitian ini dilakukan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya sebagai sumber belajar mengikuti konsep DryLab dengan menggunakan model Allesi and Trollip. Model pengembangan Allesi and Trollip memiliki tiga tahapan yaitu, 1) *Planning* atau tahap perencanaan, 2) *Design* atau tahapan desain produk, dan 3) *Development* atau tahap pengembangan produk [28].

Secara lebih rinci mengenai ketiga tahapan penelitian tersebut, maka dapat dilihat penjelasan di bawah ini :

a. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan yaitu : 1) Menentukan mata kuliah yang akan dimasukkan ke dalam bahan ajar digital, 2) Melakukan identifikasi mahasiswa peserta mata kuliah praktek, 3) Menetapkan batasan materi yang akan disampaikan melalui bahan ajar, 4) Mengumpulkan sumber data yang dibutuhkan.

b. *Design* (Desain)

Tahapan selanjutnya adalah Desain, yaitu 1) Membuat konten utama bahan ajar digital berbasis AI/VR/AR, 2) Menyiapkan narasi bahan ajar digital, 3) dan Selanjutnya membuat prototype yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi AI/VR/AR sebagai media pembelajaran mata kuliah praktek di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya.

c. Development (Pengembangan)

Tahapan *development* (Pengembangan) merupakan tahapan yang membutuhkan beberapa orang ahli dari berbagai latar belakang dan keterampilan yang terkait dengan pemrograman aplikasi AI/VR/AU, perancangan pembelajaran, materi (*content*) serta pengembangan media pembelajaran [29]. Pengembangan juga dapat dikatakan sebagai tahapan untuk merealisasikan bahan ajar digital yang telah dimodifikasi menjadi sebuah sumber belajar atau bahan ajar sebagai representasi dari penjelasan dosen yang berfungsi sebagai pedoman kegiatan pembelajaran [30].

Terdapat beberapa Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam tahapan ini, yaitu : 1) Mempersiapkan semua fasilitas untuk membuat bahan ajar digital, 2) Melakukan pengambilan video praktek pembelajaran, 3) Mengumpulkan grafik yang relevan dengan materi ajar yang akan disampaikan, 4) Melakukan *editing* video, 5) Melakukan Tes Alpha, dan 6) Tes Beta.

Selanjutnya, untuk melihat peran dan pembagian kerja peneliti dalam tahap penelitian R&D, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1 Tahapan Penelitian

Tahap Penelitian	Peneliti	Tugas	Keterangan
<i>Planning</i>	Ketua	<ul style="list-style-type: none">❖ Menentukan Topik Penelitian❖ Menganalisis Kekurangan Proses Pembelajaran IPS Terpadu	4 x
	2 Orang Anggota	<ul style="list-style-type: none">❖ Menentukan Bahasan Penelitian	2 x
	3 Orang Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none">❖ Mengumpulkan data lapangan❖ Data Pembelajaran IPS Terpadu	2 x
<i>Design</i>	Ketua	<ul style="list-style-type: none">❖ Membangun Konten Bahan	2 x

Tahap Penelitian	Peneliti	Tugas	Keterangan
		Ajar Digital Video Praktik Pembelajaran	
	2 Orang Anggota	❖ Menyiapkan Script Bahan Ajar Digital Video Praktik Pembelajaran	2 x
	3 Orang Mahasiswa	❖ Menyiapkan Prototype Bahan Ajar Digital Video Praktik Pembelajaran	2 x
<i>Development</i>	Ketua	❖ Persiapan Membuat Bahan Ajar Digital Video Praktik Pembelajaran ❖ Uji Beta	2 x
	2 Orang Anggota	❖ Membuat Grafik yang Relevan Materi IPS Terpadu ❖ Uji Alpa	2 x
	3 Orang Mahasiswa	❖ Menyiapkan Material Foto dan Video ❖ Editing Video	2 x

3.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

3.2.1 Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara bersama responden dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara) [31].

Pada Teknik ini, peneliti melakukan wawancara kepada ahli Kurikulum SMP, ahli Bidang Rumpun Ilmu IPS (Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi), Guru SMP, serta Peserta Didik SMP sebagai pengguna bahan ajar Video Praktik Pembelajaran.

3.2.2 Observasi

Observasi merupakan sebuah aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain [32]. Pada penelitian ini, observasi dilakukan di Laboratorium Pendidikan IPS (Pendidikan Sejarah, Pendidikan Ekonomi, dan Pendidikan PPKn) FKIP UNSRI sebagai lokasi pengembangan media video praktik pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu dan di SMP Srijaya Negara Kota Palembang sebagai lokasi penerapan bahan ajar Digital Video Praktik Pembelajaran, serta melihat respon siswa terhadap media yang digunakan.

3.3.3 Angket

Angket akan diberikan kepada peserta didik SMP Srijaya Negara Kota Palembang sebagai subyek pengguna bahan ajar video praktik pembelajaran IPS Terpadu yang disesuaikan dengan tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Angket ini diberikan untuk melihat peningkatan pemahaman dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu.

3.3.4 Tes Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya [33]. Maka untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan peserta didik dari proses pembelajaran, perlu dilakukan tes hasil belajar. Sebagaimana pengertian dari tes hasil belajar sendiri yaitu sebagai alat ukur atas pentacapaian pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari proses pembelajaran [34]. Pada penelitian ini, tes akan dilakukan secara dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ini dilaksanakan sebelum berlangsungnya penyampaian materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan yang akan diajarkan sudah dapat di kuasai oleh mahasiswa. Materi tes yang di berikan harus berkenaan dengan materi yang akan diajarkan. Sedangkan *posttest*, tes ini dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran suatu materi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa tentang materi dan pokok penting materi yang dipelajari [35]. Setelah melalukan dua tahapan tes tersebut, maka hasil dari proses

pembelajaran dengan memanfaatkan pengembangan video praktik pembelajaran IPS Terpadu akan terlihat keefektifannya.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan antara lain dengan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Teknik statistik deskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antarsiklus. Sedangkan, Teknik analisis kritis berkaitan dengan data kualitatif. Teknik analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoretis maupun dari ketentuan yang ada. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan/atau setelah pengumpulan data [36].

3.3.6 Analisis Tes Alpha

Aspek yang telah diujikan oleh validator materi dan media, selanjutnya nilai rata-ratanya akan dicari menggunakan tabel kategori tingkatan media dengan tingkatan nilai yang memiliki indikator sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Validitas Media

No	Presentase (%)	Kriteria Validitas	Keterangan
1	80 – 100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	66 – 79	Valid	Tidak Revisi
3	55 – 65	Cukup Valid	Tidak Revisi
4	40 – 54	Kurang Valid	Revisi
5	30 – 39	Tidak Valid	Revisi

Sumber : [37]

3.3.7 Analisis Data Angket

Untuk mengetahui data kesulitan belajar peserta didik memahami mata pelajaran IPS Terpadu (kurikulum terintegrasi), dengan menyebarkan instrument angket yang telah disesuaikan dengan isian seperti pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Alternatif Pilihan Jawaban Angkat

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5

No	Pernyataan	Skor
2	Setuju (S)	4
3	Kurang Setuju (KS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : [38]

Selanjutnya perhitungan data diolah dengan Teknik persentasi, sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Persentase, F = Skor Jawaban Responden, N = Skor Total

3.3.8 Analisis Data Observasi

Hasil data observasi yang diperoleh dan dihitung kemudian dibuat interval berdasarkan skor minimal dan maksimal dengan kategori yang telah ditentukan. Kategori nilai observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.4 Kategori Nilai Observasi Tingkat Pemahaman

Rentang Skor	Kategori
90 – 100	Baik Sekali
70 – 89	Baik
50 – 69	Cukup
30 – 49	Kurang
10 – 29	Gagal

Sumber : [39]

3.3.9 Analisis Tes Hasil Belajar

Penggunaan tes hasil belajar berfungsi untuk mengetahui keefektifan pengembangan video praktik pembelajaran IPS Terpadu bagi peserta didik SMP Srijaya Negara Kota Palembang. Data diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan video praktik pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi dalam proses pembelajaran dengan nilai tuntas mengacu pada Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yaitu 76. Nilai ketuntasan dapat dihitung dengan rumus :

$$PK = \frac{\text{Jumlah Peserta Didik yang Bernilai} < 76}{\text{Jumlah Peserta Didik}} \times 100$$

Sumber : [40]

Pemerolehan data dapat diambil dari hasil pretest dan posttest yang telah dinilai setiap individu. Keefektifan media pembelajaran pada peningkatan hasil belajar apabila skor ≥ 75 dari jumlah peserta didik. Perhitungan analisis data hasil tes menggunakan N-gain dengan persamaan :

$$N_{\text{gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Posttest}}$$

Sumber : [41]

Keterangan :

Ngain : *Normalized Gain* (Gain yang dinormalisasikan)

Pretest : Skor tes awal

Posttest : Skor tes akhir

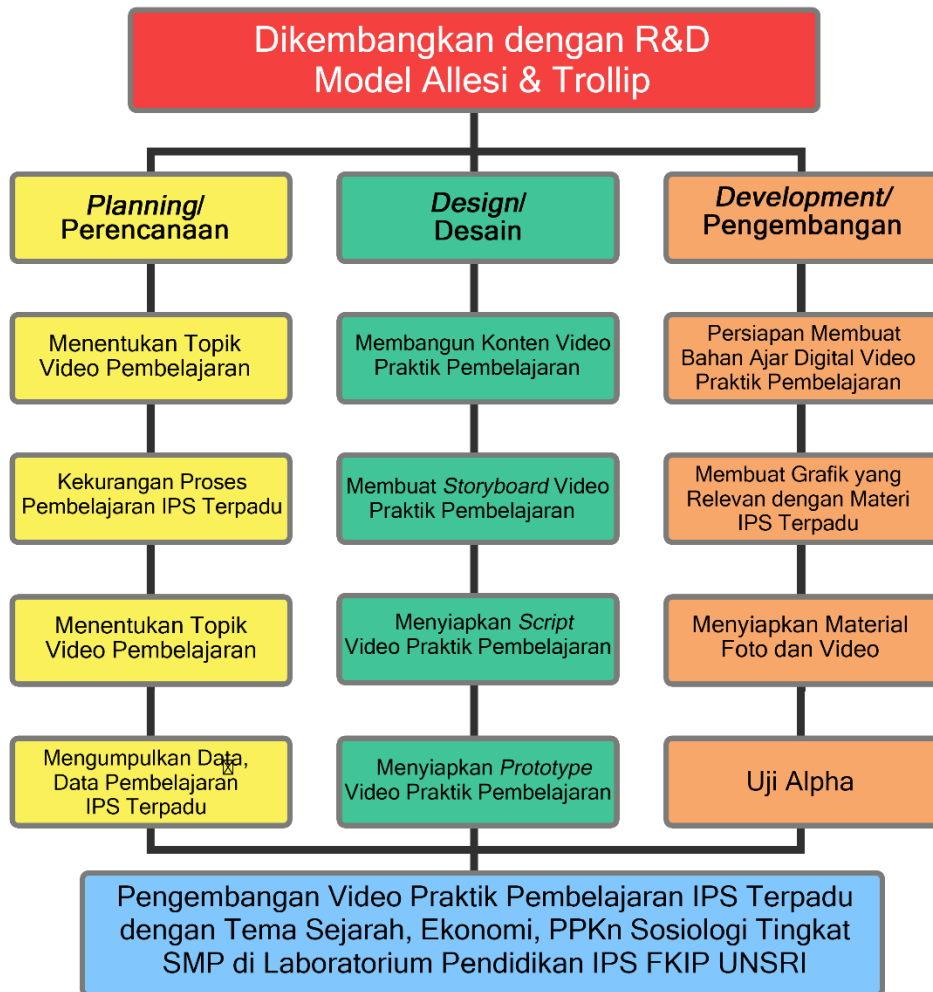
Kriteria tinggi rendahnya nilai dapat dilihat menurut kriteria Hake :

Indeks Gain < 0,30	: Rendah
0,30 ≤ IndeksGain ≤ 0,70	: Sedang
IndeksGain > 0,70	: Tinggi

Sumber : [42]

3.4 Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Berpikir

3.5 Luaran dan Target Capaian

Adapun luaran dan target capaian penelitian ini adalah :

Tabel 3.5 Luaran dan Target

No	Luaran	Target Capaian	Tahun	Target Capaian
1	Artikel Ilmiah	Jurnal Nasional Terakreditasi SINTA 3	Pertama	Wajib
2	HaKI	HaKI	Pertama	Wajib

Sedangkan TKT dalam penelitian ini terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.6 TKT

TKT	DEFINISI	Deskripsi KESIAPAN
5	Komponen teknologi telah divalidasi dalam lingkungan yang relevan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan produksi perangkat keras telah dilakukan. 2. Purwarupa telah dibuat 3. Integrasi sistem telah selesai dengan tingkat akurasi tinggi (<i>high fidelity</i>), siap diuji pada lingkungan nyata/simulasi. 4. Telah dilakukan peningkatan akurasi (<i>fidelity</i>) sistem purwarupa. 5. Proses produksi telah dinilai (review)

3.6 Anggaran Biaya Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengusulkan Rencana Anggaran Biaya yang dibutuhkan selama pra hingga selesai penelitian, yaitu dengan jumlah total sebesar Rp. 20.000.000,00. Untuk detail RAB, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.7 Detail Anggaran Biaya Penelitian

No	Jenis	Penggunaan	Nama Item	Jumlah Item	Satuan	Biaya Satuan	Subtotal	Tahun ke-
1	Bahan	Untuk tahap <i>Editing</i> video praktik pembelajaran	CapCut	1		1.500.000	1500000	1
2	Bahan	sebagai aplikasi pembantu pengembangan tahap <i>Editing</i> video praktik pembelajaran	Articulate Storyline	1		1.500.000	1500000	1
3	Bahan	Untuk pencarian data dan materi penelitian	Kuota Internet	4		400.000	1600000	1
4	Bahan	Untuk menunjang kegiatan penelitian	ATK	1		400.000	400000	1
5	Bahan	Untuk menunjang kegiatan penelitian, pembuatan laporan, dsb	Kertas HVS	5		90.000	450000	1
6	Bahan	Untuk menunjang kegiatan penelitian, pembuatan laporan, dsb	Tinta Print Black	5		100.000	500000	1
7	Bahan	Untuk menunjang kegiatan penelitian, pembuatan laporan, dsb	Tinta Print Warna	3		200.000	600000	1
8	Bahan	Sebagai referensi pengayaan sumber	Buku Referensi IPS Terpadu	25		90.000	2250000	1
9	Bahan	untuk <i>Editing</i> grafis	Aplikasi Photoshop	1		1000.000	1000000	1
10	Pengumpulan Data	Uji Alfa dan Beta	Ahli	1		100.000	100000	1
11	Pengumpulan Data	Instrumen Penelitian	Ahli	1		100.000	100000	1
12	Pengumpulan Data	Akomodasi	Ahli	3		500.000	1500000	1
13	Pengumpulan Data	Validasi Ahli Bahasa	Ahli	1		1.000.000	1000000	1
14	Pengumpulan Data	Validasi Ahli Materi	Ahli	1		1.000.000	1000000	1
15	Pengumpulan Data	Validasi Ahli Video	Ahli	1		1.000.000	1000000	1
16	Sewa Peralatan	Untuk Perekaman Video Praktik	Sewa Kamera 3D	1		1.300.000	1300000	1
17	Sewa Peralatan	Untuk Perekaman Video Praktik	Sewa Kamera 4D	1		1.600.000	1600000	1
18	Analisis Data	Analisis Data	Ahli	1		100.000	100000	1
19	Analisis Data	Interpretasi Data	Ahli	1		100.000	100000	1
20	Analisis Data	Pembuatan Intrumen	Ahli	1		100.000	100000	1
21	Analisis Data	Uji Coba Instrumen	Ahli	1		100.000	100000	1
22	Analisis Data	Perbaikan Instrumen	Ahli	1		100.000	100000	1
23	Pelaporan	Pembuatan Laporan Kegiatan Penelitian	Laporan Awal	5		80.000	400000	1
24	Pelaporan	Pembuatan Laporan Kegiatan Penelitian	Laporan Akhir	10		80.000	800000	1
25	Luaran Wajib & Tambahan	Publikasi Ilmiah Jurnal Bereputasi Nasional	Sinta 3	1		500.000	500000	1
26	Luaran Wajib & Tambahan	Penetapan Hak Paten	HAKI	1		400.000	400000	1

Tabel di atas menjelaskan secara rinci mengenai rincian Anggaran Biaya Penelitian yang diusulkan dengan jumlah total keseluruhan yang diajukan adalah sebesar Rp. 20.000.000,00.

3.7 Jadwal Kegiatan dan Tempat Riset

Adapun jadwal penelitian yang direncanakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini,

Tabel 3.8 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun ke-1					
		1	2	3	4	5	6
1	Pengajuan Proposal Penelitian	√					
2	<i>Planning</i>		√				
3	<i>Design</i>		√	√			
4	<i>Development</i>			√	√		
5	Implementasi Produk				√		
6	Evaluasi				√		
7	Pengolahan dan Analisis Data				√	√	
8	Interpretasi Data					√	
9	Penyusunan Laporan Akhir						√
10	Penyerahan Laporan Akhir						√

Sedangkan tempat riset dapat dilihat pada tabel di bawah ini,

Tabel 3.9 Tempat Riset

No	Tempat Kegiatan	Kegiatan
1	Laboratorium Pendidikan FKIP Universitas Sriwijaya	Pengajuan dan Perencanaan Pengembangan Video Praktik Pembelajaran
2	Laboratorium Pendidikan Prodi Pendidikan PPKn FKIP Universitas Sriwijaya	Pengambilan Video, Editing Video
3	Laboratorium Pendidikan Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya	Pengambilan Video, Editing Video
4	Laboratorium Pendidikan Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya	Pengambilan Video, Editing Video
5	SMP Srijaya Negara Kota Palembang	Ujicoba Produk Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu
6	Laboratorium Multimedia FKIP Universitas Sriwijaya	Implementasi Produk Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu
7	FKIP Universitas Sriwijaya	Pengolahan Data dan Pelaporan

IV. HASIL & PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti membahas mengenai hasil produk video praktik pembelajaran IPS Terpadu dengan Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi yang dikembangkan berdasarkan model Alessi dan Trollip yang menggunakan 3 tahapan diantaranya yaitu, perencanaan dalam hal penentuan terhadap topik hingga pengumpulan sumber data yang dibutuhkan dalam penelitian, kemudian pada tahap desain dengan membuat *storyboard*, *script* serta *prototype* dan tahap terakhir yaitu pengembangan dengan menyiapkan fasilitas pembuatan bahan ajar serta melakukan uji terhadap media berupa tes Alpha dan Beta. Untuk menguji efektivitas penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas 8 SMP Srijaya Negara Kota Palembang.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran

Penelitian ini merupakan penelitian berjenis *development research* dengan menggunakan model *Alessi* dan *Trollip* dalam pengembangan produknya. Model ini sendiri memiliki tiga tahapan utama yaitu perencanaan, desain dan pengembangan. Pada tiap-tiap tahapan prosedur tersebut memiliki beberapa tahapan lagi di dalamnya seperti tahapan pertama yaitu perencanaan yang akan dilakukan dengan mengidentifikasi masalah serta kebutuhan terhadap peserta didik, kemudian tahapan desain yang dilakukan dengan mendesain produk seperti membuat *flowchart* dan *storyboard* serta tahapan terakhir yaitu pengembangan yang dilakukan dengan pembuatan terhadap produk serta produk tersebut akan diuji cobakan kepada beberapa ahli kemudian akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas 8 di SMP Srijaya Negara Kota Palembang yang dilakukan melalui soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan terhadap hasil belajar serta efektivitas dari produk yang dikembangkan.

4.1.2 Hasil Perencanaan

Perencanaan yang merupakan tahap awal dari penelitian ini yang memiliki tujuan untuk menganalisis adanya masalah dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik, kemudian juga menganalisis mengenai kebutuhan peserta didik

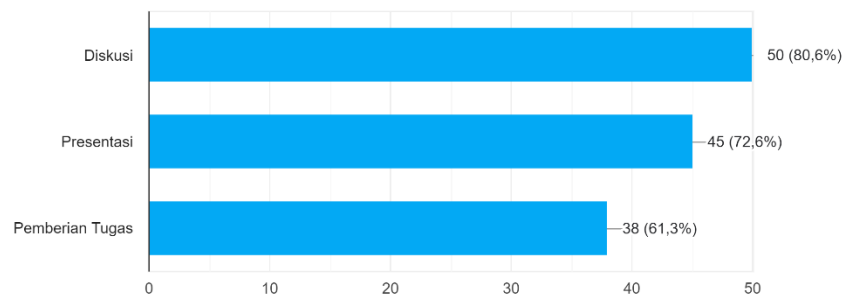
terhadap pembelajaran Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Srijaya Negara Kota Palembang. Dalam tahap ini peneliti menggunakan angket dengan beberapa pertanyaan yang telah dirancang dengan sistematis untuk dapat memperoleh data yang valid sehingga akan ditemukan solusi terhadap permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS Terpadu.

4.1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini dilaksanakan tahap analisis mengenai permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan diperoleh beberapa data terkait bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu di kelas seperti penggunaan bahan ajar serta metode dan lain-lain.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui angket menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah metode pembelajaran yang cenderung digunakan ialah dengan melakukan diskusi. Hal ini dapat dilihat dari data diagram yang menunjukkan bahwa sebanyak 80,6% jawaban dari peserta didik terhadap metode pembelajaran diskusi dalam pembelajaran IPS Terpadu.

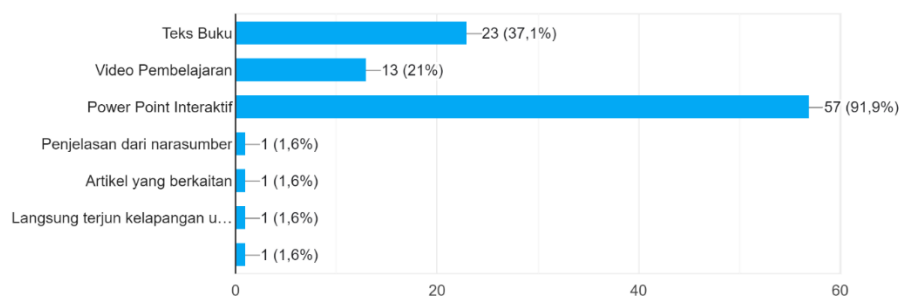
Gambar 4.1 Diagram identifikasi masalah



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kemudian selanjutnya mengenai media pembelajaran yang seringkali digunakan dalam pembelajaran sejarah sebanyak 91,9% peserta didik menjawab bahwa media PowerPoint interaktif ialah sebagai media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran IPS Terpadu.

Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kebanyakan peserta didik memiliki ketertarikan terhadap bahan ajar PowerPoint interaktif. Sehingga setelah dilakukan proses identifikasi terhadap permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang memadukan antara aplikasi edit video CapCut dan Articulate Storyline dengan judul **“Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI”**. Dari data penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pendidik dan peserta didik memerlukan adanya inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi untuk dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah sehingga akan dapat memberikan pengalaman terhadap pembelajaran IPS Terpadu yang menarik dan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Terlebih lagi bahwa, pandemic covid-19 yang telah memberi Pelajaran bahwa pengembangan pembelajaran di Laboratorium harusnya dapat tetap dilaksanakan bagaimanapun keadaannya, yaitu salahsatu pemecahan permasalahannya dengan menggunakan konsep DryLab (laboratorium kering).

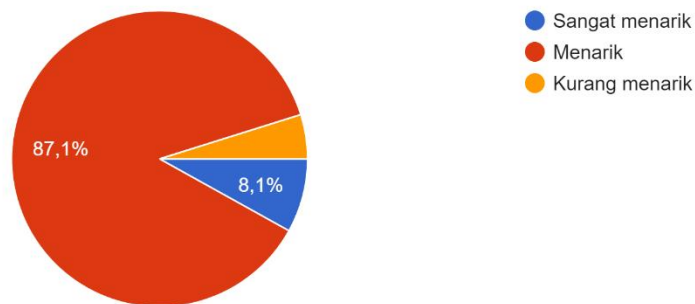
4.1.2.2 Identifikasi Kebutuhan

Berdasarkan hasil identifikasi masalah pendidik dan peserta pembelajaran IPS Terpadu peneliti membuat analisis kebutuhan terhadap kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS Terpadu. Menurut data yang telah didapatkan dalam hal

ini peserta didik lebih menyenangi pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar yang berbentuk slide *Powerpoint* interaktif karena dinilai sangat menarik.

Hasil analisis ini dapat dilihat dari presentase diagram di bawah ini yang menunjukkan bahwa sebanyak 87,1% peserta didik cenderung merasa bahwa PowerPoint interaktif menarik untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran IPS Terpadu. Sehingga dengan berdasarkan pada kebutuhan peserta didik ini membuat peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang berbasis *Articulate Storyline*. Selanjutnya untuk mendukung konsep *drylab* peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah video praktik pembelajaran IPS Terpadu yang diedit menggunakan aplikasi CapCut, untuk kemudian dipadukan dengan aplikasi Powerpoint interaktif yaitu Articulate Storyline.

Gambar 4.3 Diagram Identifikasi Kebutuhan



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

4.1.2.3 Pengumpulan Bahan

Pada tahapan ini dilakukan proses pengumpulan data sebagai hasil dari proses identifikasi terhadap permasalahan dan analisis kebutuhan terhadap peserta didik. Kemudian dari tahapan tersebut diperoleh kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan bahan ajar berupa video pembelajaran yang dikemas dengan baik, dalam hal ini menggunakan slide *PowerPoint* interaktif Articulate Storyline agar dapat menunjang proses pembelajaran IPS Terpadu. Data tersebut didapatkan oleh peneliti melalui angket yang telah diberikan kepada peserta didik Kelas 8 SMP Srijaya Negara di Kota Palembang.

4.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan perancangan ini dilakukan dengan mendesain atau merancang produk penelitian yang nantinya akan dihasilkan setelah melakukan analisis kebutuhan dari peserta didik. Dalam langkah ini peneliti merancang untuk membuat apa saja yang akan dimasukkan dalam media CapCut dan Articulate Storyline, Penyusunan desain *flowchart* dan desain *storyboard*. Melalui perancangan ini akan di dapatkan bahan ajar yang memuat materi mengenai Tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia.

4.2.1 Desain Rancangan Pembelajaran

Tahap Rancangan pembelajaran bertujuan untuk melihat capaian pembelajaran yang nantinya akan dilakukan oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran pada penelitian ini yakni pendidikan Kemajemukan Masyarakat Indonesia (yang terintegrasi mata Pelajaran Sejarah, Ekonomi, dan PPKn) yang nantinya akan dikenalkan melalui video praktik pembelajaran IPS Terpadu yang dikembangkan melalui aplikasi CapCut dan Articulate Storyline untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran, khususnya untuk mendukung konsep DryLab.

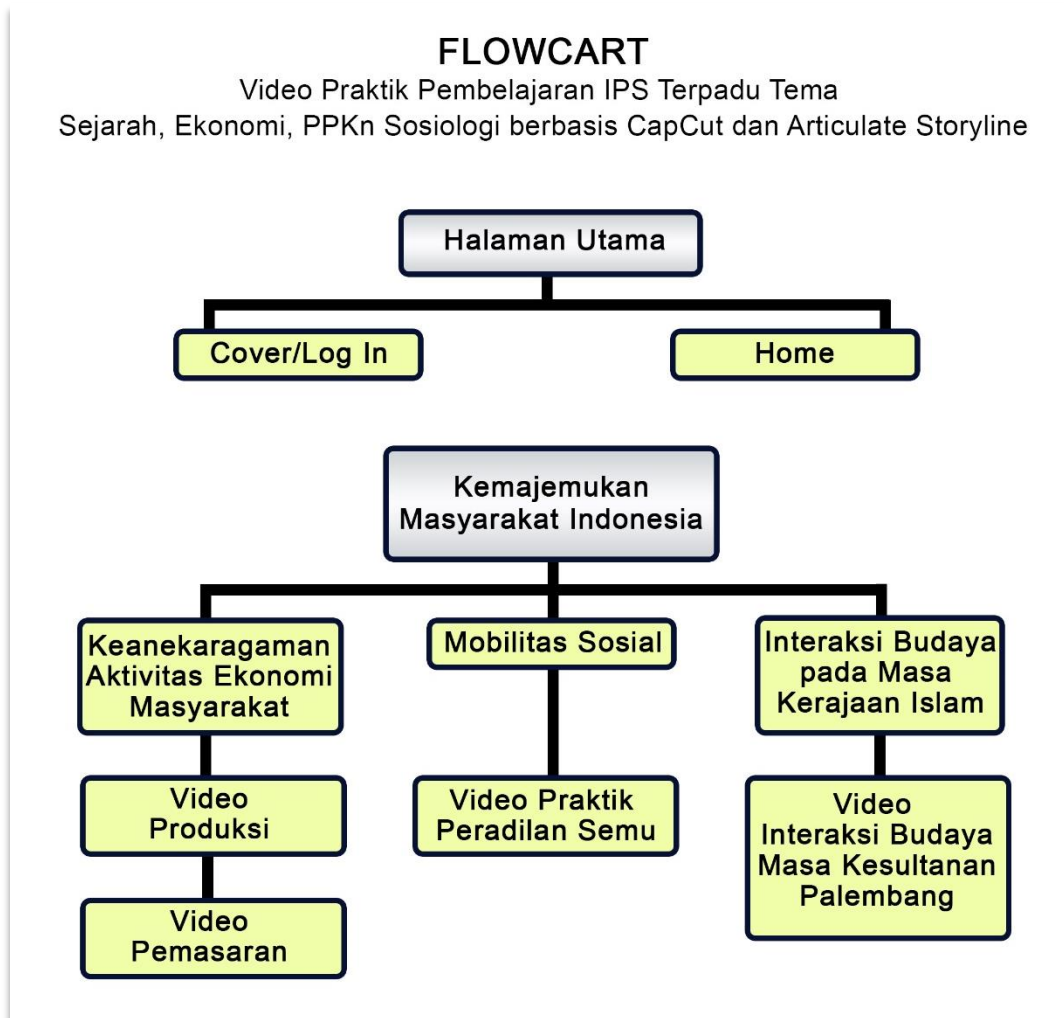
4.2.2 Desain Penyusunan Peta Materi

Tahapan berikutnya perancangan penyusunan peta materi. Dalam pengembangan media video praktik pembelajaran, peneliti mengangkat materi dengan Tema Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Pemilihan materi ini dilakukan untuk membatasi materi yang akan disampaikan dalam media. Penyajian materi akan tersusun sistematis, yang dimaksudkan agar peserta didik lebih mudah menerima dan memahami materi yang diajarkan. Hal ini sekaligus bertujuan membantu meningkatkan hasil belajar.

4.2.3 Desain *Flowchart*

Setelah menyesuaikan materi dengan kebutuhan, langkah selanjutnya merancang *flowchart*. Dalam hal ini peneliti menggunakan desain grafis Adobe Photoshop untuk membuat alur dalam media pembelajaran Articulate Storyline. Berikut adalah diagram yang menggambarkan alur tersebut:

Gambar 4.4 *Flowchart Media*



(Sumber : Pengolahan Data Primer, 2023)

4.2.4 Desain *Storyboard*

Pada tahap perancangan *storyboard*, digunakan untuk merencanakan urutan yang akan memudahkan pemahaman tentang tahapan penyusunan produk. Ini bertujuan agar produk dapat tersusun dengan sistematis sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Dibawah ini terdapat desain storyboard dalam penggunaan aplikasi CapCut dan Articulate Storyline dalam pengembangan video praktik pembelajaran :

Tabel 4.1 Cuplikan *Storyboard*

No	Tampilan	Kegiatan Pembelajaran	Keterangan
1.		<p>Materi mengenai melihat Indonesia dari segi geografis dan kewilayahan, yang merepresentasikan kemajemukan Masyarakat Indonesia.</p>	<p>Pada halaman ini terdapat penjelasan pengantar Aktivitas Perekonomian Masyarakat</p>
2.		<p>Mahasiswa sedang mempraktikkan contoh Kasus Peradilan Semu di Laboratorium Pendidikan PPKn FKIP Universitas Sriwijaya. Menjelaskan tata cara peradilan semu kepada penonton atau peserta didik.</p>	<p>Pada halaman ini terdapat Video Praktik Pembelajaran sebagai contoh praktik pada materi Mobilitas Sosial.</p>

(Sumber : *Pengolahan Data Primer, 2023*)

4.2.5 Rancangan Tampilan

Pada tahap rancangan tampilan ini menjelaskan mengenai materi yang nantinya akan ditampilkan dalam media. Dalam pembahasan akan menguraikan bagaimana praktik pembelajaran IPS Terpadu yang dapat dilakukan di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya. Dalam pembahasannya akan menggunakan salahsatu tema yang terdapat dalam buku ajar peserta didik Kelas 8 SMP Srijaya Negara yaitu dengan tema utama dengan judul “Kemajemukan Masyarakat Indonesia” yang

memiliki tiga Sub Tema yaitu Interaksi Budaya pada Masa Kerajaan Islam, Mobilitas Sosial, dan Keragaman Aktivitas Ekonomi Masyarakat.


4.3 Tahapan Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini dilakukan pengembangan media untuk materi dengan tema “Kemajemukan Masyarakat Indonesia” berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan sebelumnya. Tujuan dari tahapan ini ialah melanjutkan apa yang telah dilakukan tahap sebelumnya. Dalam proses implementasinya peneliti menggambarkan tulisan, gambar, animasi, dan video untuk mempercantik tampilan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu. Selanjutnya produk yang telah selesai akan dikembangkan untuk di uji coba.

4.3.1 Pembuatan Tampilan

Dalam langkah awal peneliti membuat tampilan awal yang di sesuiakn dengan hasil desain yang telah dilakukan sebelumnya untuk implementasi bahan ajar Articulate Storyline materi Sejarah Lokal Kota Palembang. Berikut adalah tampilan awal bahan ajar:

Tabel 4.2 Tampilan Media

No	Tampilan	Narasi	Keterangan
1		Nama Kelas	Pada tampilan ini terdapat menu untuk memasukkan identitas peserta didik yaitu nama dan kelas

(Sumber : Pengolahan Data Primer, 2023)

4.3.2 Uji Alpha

Pada tahap ini dilakukan uji validitas dari produk yang telah selesai dibuat dan di uji oleh beberapa ahli yang berkompeten dibidangnya. Uji validitas ini dimaksudkan untuk menentukan seberapa valid produk yang telah dihasilkan untuk peserta didik. Pakar yang dipilih tersebut ialah yang ahli pada bidangnya. Adapun tiga aspek yang dinilai oleh para ahli yaitu tampilan media, isi materi dan tata bahasa. Pelaksanaan penilaian validasi dengan cara memberikan instrumen berupa lembar penilaian yang berisi poin-poin pernyataan yang telah disediakan sebelumnya oleh peneliti. Dibawah ini merupakan para ahli yang memvalidasi produk pada tahap uji alpha :

Tabel 4.3 Validator dan Bidang Keahliannya

No	Validator Ahli	Pekerjaan	Bidang Ahli
1	Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.	Dosen Pendidikan Sejarah Univeristas Sriwijaya	Ahli Materi
2	Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum.	Dosen Pendidikan Sejarah Univeristas Sriwijaya	Ahli Media
3	Khalidatun Nuzula, M.Pd.	Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Univeristas Sriwijaya	Ahli Bahasa

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Dari tabel diatas dapat terlihat bahwa peneliti di dampingi oleh tiga orang validator yang berkompeten di masing-masing bidangnya, yaitu Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. merupakan validator materi,

kemudian Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum sebagai Validator Media dan Khalidatun Nuzula, M.Pd., sebagai Validator Bahasa.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Validasi Produk

Validator	Bidang	Rata-rata	Kategori
Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.	Materi	4,55	Sangat Valid
Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum.	Media	4,33	Valid
Khalidatun Nuzula, M.Pd.	Bahasa	4,04	Valid
Rata-Rata Hasil Penelitian		4,30	Valid

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Dalam kegiatan penilaian oleh para ahli (uji alpha), hasil penilaian diperoleh dalam beberapa aspek. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai 4,55 dengan kategori valid, penilaian oleh ahli media pembelajaran mendapatkan nilai 4,33 dengan kategori sangat valid, penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan nilai 4,04 dengan kategori sangat valid, dan penilaian oleh ahli desain instruksional mendapatkan nilai 4,30 dengan kategori sangat valid.

4.3.3 Uji Beta

Uji beta merupakan proses evaluasi keberlanjutan produk yang melibatkan peserta didik dalam dua tahap. Tahap pertama adalah uji beta dalam kelompok kecil dengan partisipasi 10 peserta didik, dan tahap kedua adalah uji beta tahap akhir yang melibatkan kelompok besar sebanyak 20 peserta didik. Uji beta dalam kelompok kecil bertujuan untuk mendapatkan tanggapan awal peserta didik serta mengevaluasi efektivitas produk saat digunakan oleh mereka. Dengan demikian, jika terdapat kekurangan atau kesalahan, dapat segera diperbaiki sebelum produk diuji coba pada kelompok yang lebih besar. Indikator penilaian dalam uji beta terdiri dari:

(1) Kesesuaian isi/materi, (2) Ketepatan bahasa, dan (3) Kesesuaian evaluasi.

4.3.3.1 Uji Beta Kelompok Kecil (*Small Group*)

Uji coba produk ini selanjutnya diaplikasikan kepada populasi yang lebih banyak untuk dijadikan sampel, yaitu sebanyak 10 peserta didik kelas 8 SMP Srijaya Negara. Tahap *small group* ini dilakukan pada hari Senin tanggal 14 November 2023 pukul 08.00-08.45 WIB. Sepuluh peserta didik ini masing-masing melihat tampilan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu sehingga dapat lebih fokus untuk mengamati produk tersebut. Setelah mengamati produk, sampel diminta untuk mengisi angket. Lembar angket pertama di atas diisi oleh masing-masing peserta didik mengenai produk tersebut. Berdasarkan pengamatan mereka tersebut maka didapatkan hasilnya sebagai berikut. Hasil Angket Tanggapan terhadap Produk pada Tahap *Small Group*.

Tabel 4.5 Hasil Uji Kelompok Kecil (*Small Group*)

No	Nama	Hasil Skor	Rerata
1	Latifa	48	4,80
2	Vanesya Angelita	47	4,70
3	Dwi Andika	45	4,50
4	Vanesa	49	4,90
5	M. Naufal Khairullah	49	4,90
6	M. Fakhri	46	4,60
7	Zulkarnain	48	4,80
8	Auralia Putri	43	4,30
9	Verdiansyah	46	4,60
10	Melliza Nadya	46	4,60

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel diatas, ditemukan bahwa rata-rata skor kuesioner adalah 4,57. Angka ini termasuk dalam kategori Sangat Efektif dengan rentang nilai antara 3,50 hingga 4,90. Hasil ini didasarkan pada tanggapan peserta didik terhadap Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi yang dinilai berdasarkan indikator kelayakan isi/materi, kesesuaian bahasa, dan evaluasi. Dengan demikian, bahan ajar tersebut dinyatakan layak untuk diterapkan di dalam kelas tanpa perlu adanya perbaikan.

Gambar 4.5 Proses pelaksanaan Uji Beta Kelompok Kecil (*Small Group*)



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

4.3.3.2 Uji Beta Kelompok Besar

Setelah melaksanakan Uji Beta pada kelompok kecil, langkah selanjutnya adalah melakukan Uji Beta pada kelompok yang lebih besar. Pada tahap ini, produk tersebut diaplikasikan kepada sampel yang lebih besar, yaitu 20 peserta didik. Uji beta kelompok besar dilakukan pada tanggal 14 November 2023, dari pukul 08.45 hingga 09.30 WIB. Tampilan dibawah ini adalah hasil uji beta kelompok besar.

Tabel 4.6 Hasil Uji Kelompok Besar

No	Nama	Hasil Skor	Rerata
1	Latifa	48	4,80
2	Vanesya Angelita	47	4,70
3	Dwi Andika	45	4,50
4	Vanesa	49	4,90
5	M. Naufal Khairullah	49	4,90
6	M. Fakhri	46	4,60
7	Zulkarnain	48	4,80
8	Auralia Putri	43	4,30
9	Verdiansyah	46	4,60
10	Melliza Nadya	46	4,60
11	Lolita Aprilia	48	4,80
12	Syifa Melodia	43	4,30
13	Renza Dealova	46	4,60
14	Hanifa Meisya Ayu	46	4,60
15	Nayla Ameliah	46	4,60
16	M. Farlan Sabda	48	4,80
17	Meilani Widiastuti	48	4,80
18	Yunita Dwi Putri	47	4,70
19	Putri Riska Septiani	45	4,50
20	Caylani Edyana Putri	49	4,90

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel diatas, ditemukan bahwa rata-rata skor kuesioner adalah 4,66. Angka tersebut termasuk dalam kategori Efektif dengan rentang nilai antara 3,50 hingga 4,90. Hasil ini berdasarkan tanggapan peserta didik terhadap Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, yang dinilai berdasarkan indikator kelayakan isi/materi, kesesuaian bahasa, dan

evaluasi. Oleh karena itu, bahan ajar tersebut dapat dinyatakan layak untuk diterapkan di dalam kelas tanpa perlu adanya perbaikan.

Gambar 4.6 Proses pelaksanaan Uji Beta Kelompok Besar



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

4.3.4 Uji Lapangan (*Field Test*)

Uji coba lapangan dalam hal ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Berbeda seperti tahap sebelumnya yaitu *one to one* dan *small group* yang hanya berfokus pada produk dengan umpan balik berupa tanggapan angket, sedangkan pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar ini telah terkoordinatif berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Proses uji lapangan ini dilakukan pada tanggal 25 November 2023 pukul 10.00-12.00 WIB pada 20 peserta didik dengan durasi waktu selama 2 jam. Pada tahap awal pelaksanaan uji coba lapangan ini, peserta didik tersebut diberikan *pretest*. Dilakukannya tes awal atau *pretest* dengan membagikan lembar soal pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal 20 peserta didik tersebut mengenai materi yang disajikan yaitu Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Dalam tahap *pretest* ini nilai 70 adalah batas dari ketercapaian hasil

pembelajaran peserta didik. Didapatkanlah hasil pretest dalam rekapitulasi sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Test Awal *Pretest*

No	Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1	0-69	Tidak Mencapai KKM	14
2	70-100	Mencapai KKM	6
Jumlah			20

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Berdasarkan hasil *pretest* yang tercantum dalam tabel di atas, terlihat bahwa sebanyak 14 peserta didik, atau sekitar 70%, tidak mencapai KKM. Dari keseluruhan peserta didik, hanya 6 orang, atau sekitar 30%, yang berhasil mencapai nilai KKM dengan skor 70 dengan nilai rata-rata 53,5. Setelah melalui tahap *pretest*, langkah selanjutnya adalah proses pembelajaran menggunakan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Berikut ini dokumentasi pada saat pelaksanaan *pretest* di kelas.

Gambar 4.7. Proses Pelaksanaan *Pretest*



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah semua tahap pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti melakukan *posttest* untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran IPS Terpadu menggunakan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan

PPKn Sosiologi. Tujuan dari *posttest* ini adalah untuk menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Gambar 4.8 Proses Pelaksanaan Pembelajaran



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah melalui tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest*. Sebelumnya, peneliti telah menyiapkan soal pilihan ganda sebagai *posttest* dan membagikannya kepada 20 peserta didik. *Posttest* ini dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi setelah melalui proses pembelajaran menggunakan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Berikut ini merupakan tabel hasil *posttest* yang diperoleh peserta didik.

Tabel 4.8 Test Akhir (*Posttest*)

No	Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik
1	0-69	Tidak Mencapai KKM	4
2	70-100	Mencapai KKM	16
Jumlah			20

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Menurut data pada tabel yang tertera di atas, dapat dilihat bahwa sekitar 80% peserta didik berhasil mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal), yang berjumlah sekitar 16 peserta didik. Sementara itu, sekitar 20% siswa, yakni 4 peserta didik, tidak mencapai KKM. Rata-rata nilai mereka adalah 78,5 sehingga termasuk dalam kategori sedang.

Gambar 4.9 Proses Pelaksanaan *Posttest*



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah melaksanakan proses *pretest* dan *posttest* serta melakukan penilaian, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari perbandingan ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Berikut ini adalah hasil perhitungan perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*:

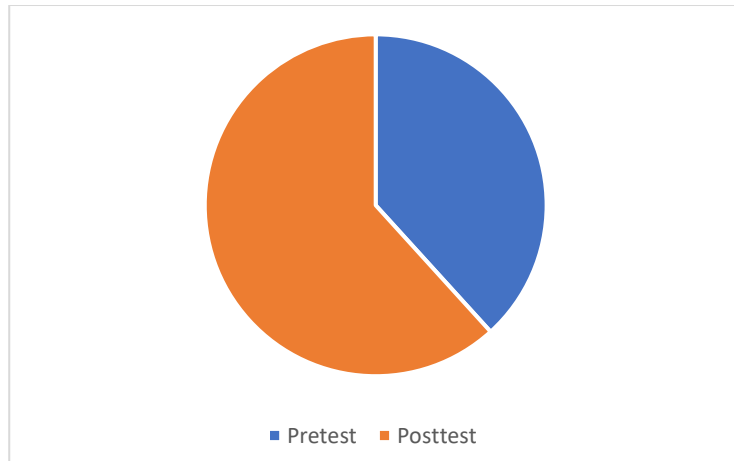
Tabel 4.9 Hasil Test Awal (*Pretest*) dan Hasil Test Akhir (*Posttest*)

No	Nama Siswa	Perolehan Nilai			
		<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori
1.	Latifa	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
2.	Vanesya Angelita	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
3.	Dwi Andika	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
4.	Vanesa	70	Tuntas	80	Tuntas
5.	M. Naufal Khairullah	60	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
6.	M. Fakhri	40	Tidak Tuntas	70	Tuntas

No	Nama Siswa	Perolehan Nilai			
		<i>Pretest</i>	Kategori	<i>Post-Test</i>	Kategori
7.	Zulkarnain	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
8.	Auralia Putri	70	Tuntas	90	Tuntas
9.	Verdiansyah	30	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
10.	Melliza Nadya	70	Tuntas	60	Tidak Tuntas
11.	Lolita Aprilia	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas
12.	Syifa Melodia	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
13.	Renza Dealova	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14.	Hanifa Meisya Ayu	30	Tidak Tuntas	90	Tuntas
15.	Nayla Ameliah	80	Tuntas	100	Tuntas
16.	M. Farlan Sabda	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
17.	Meilani Widiastuti	30	Tidak Tuntas	90	Tuntas
18.	Yunita Dwi Putri	50	Tidak Tuntas	90	Tuntas
19.	Putri Riska Septiani	70	Tuntas	90	Tuntas
20.	Caylani Edyana Putri	70	Tuntas	90	Tuntas
Nilai Tertinggi		80		100	
Nilai Terendah		30		50	
Rata-Rata		53,5		78,5	

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Gambar 4.10 Hasil Persentase *Pretest* dan *Posttest*



(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)

Berdasarkan data pada diagram di atas, informasi tersebut menunjukkan nilai rata-rata yang dicapai peserta didik pada *pretest* adalah 53,5 dengan kategori rendah, namun nilai hasil *posttest* pada peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 78,5 dalam kategori sedang. Keefektifitasan bahan ajar terhadap hasil belajar peserta didik telah dibuktikan dengan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, nilai rata-rata peserta didik sebelum pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui 53,5 dan nilai rata-rata yang tinggi setelah pelaksanaan pembelajaran sejarah melalui Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi dengan skor 78,5. Berikut ini dijelaskan hasil rekapitulasi peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari *pretest* dan *posttest*.

Rumus:

$$\text{Peningkatan Hasil Belajar} = (\text{Posttest} - \text{Pretest}) \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Peningkatan hasil belajar} &= (78,5 - 53,5) \times 100\% \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Kemudian untuk mendapatkan N-Gain menggunakan nilai rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 Ngain &= \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{SMI - Skor\ Pretest} \\
 &= \frac{78,5 - 53,5}{100 - 53,5} \\
 &= \frac{25}{46,5} \\
 &= 0,53 \text{ sedang}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan didapatkan N-gain sebesar 0,53 yang diartikan jika indeks N-gain $0,70 > 0,67 > 0,30$ maka indeks N-gain masuk kedalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi efektif digunakan pada pembelajaran dikelas. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Terjadi peningkatan dalam prestasi belajar peserta didik yang dapat dilihat dari perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 25%. Adanya perubahan ini dalam hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme. Sebelumnya, peserta didik telah memiliki pengetahuan awal dan melalui rangsangan pengetahuan baru, mereka dapat meningkatkan pemahaman mereka.

Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Test Awal (*Pretest*)

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah (%)	Kategori
1	0-20	-	-	Gagal
2	21-40	7	35%	Kurang Baik
3	41-60	7	35%	Cukup Baik
4	61-80	6	30%	Baik
5	81-100	-	-	Sangat Baik

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Dari tabel yang terlampir, dapat diperhatikan ringkasan dari hasil pretest yang meliputi klasifikasi peserta didik. Terdapat persentase peserta didik yang dinyatakan gagal sebesar 0%, peserta didik dengan kategori kurang baik sebesar 35%, peserta didik dengan kategori cukup sebesar 35%, peserta didik dengan kategori baik sebesar 30%, dan tidak ada peserta didik yang mencapai kategori sangat baik. Terdapat 1 peserta didik yang mencapai nilai tertinggi pada *pretest*, yaitu 80, dan ada 6 orang yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara keseluruhan, ada 6 orang peserta didik yang mencapai KKM 70, dengan rata-rata nilai sebesar 53,5.

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Test Akhir (*Postest*)

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Jumlah (%)	Kategori
1	0-20	-	-	Gagal
2	21-40	-	-	Kurang Baik
3	41-60	4	20%	Cukup Baik
4	61-80	8	40%	Baik
5	81-100	8	40%	Sangat Baik

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat diamati bahwa tidak ada peserta didik yang dinyatakan gagal dalam *postest*. Selain itu, tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori kurang baik. Persentase peserta didik yang memperoleh kategori cukup adalah sebesar 20%, sedangkan peserta didik yang masuk dalam kategori baik mencapai 40%. Selain itu, peserta didik yang masuk dalam kategori sangat baik mencapai persentase sebesar 40%. Secara keseluruhan, terdapat 1 orang peserta didik yang mencapai nilai tertinggi, yaitu 100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 peserta didik berhasil mencapai KKM 70 dengan nilai rata-rata sebesar 78,5.

Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan yang dapat terjadi karena adanya faktor pendorong yang memberikan motivasi

tambahan kepada peserta didik. Sebagai upaya untuk mengatasi masalah dalam proses pembelajaran, peneliti telah melakukan inovasi dengan menggunakan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat memahami dan mendapatkan informasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini terbukti dengan rerata hasil *pretest* sebesar 53,5 dan rerata hasil *posttest* sebesar 78,5. Terjadi peningkatan sebesar 25 dari rerata tersebut, sehingga dapat diperoleh nilai *n-gain* sebesar 0,53 yang dikategorikan sebagai sedang.

Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh peneliti dalam penerapan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada peserta didik. Berdasarkan tabel perbandingan nilai antara *pretest* dan *posttest*, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan. Tentunya, hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berbeda pada setiap peserta didik.

Penggunaan materi, media, dan bahan ajar yang sesuai oleh peneliti dalam pembelajaran dengan tingkat kognitif telah memicu peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Sebagai contoh, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik Hanifa Meisya Ayu dan Meilani Widiastuti, yang awalnya mendapatkan nilai *pretest* 30 dan meningkat menjadi 90 pada *posttest*.

Meskipun demikian, ada peserta didik seperti Verdiansyah yang mengalami peningkatan hasil belajar yang tidak terlalu signifikan, dengan nilai *pretest* 30 yang meningkat menjadi 50 pada *posttest*. Faktor ini juga dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Secara umum, terdapat perubahan peningkatan hasil belajar dari peserta didik setelah penerapan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi.

4.3.5 Dampak Fasilitas Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi

Dalam menganalisis efektivitas penggunaan produk dari Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, dampaknya dapat diamati melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik Kelas 8 SMP Srijaya Negara. Berikut adalah tabel yang memperlihatkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik tersebut.

Tabel 4.12 Perbandingan Nilai Hasil Nilai Peserta Didik

Rata-rata Nilai				
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan	Indeks Gain	Kategori
53,5	78,5	25	0,53	Sedang

(Sumber : Hasil Pengolahan Data Primer, 2023)

Tabel yang terlampir menunjukkan perbandingan nilai peserta didik yang mengalami peningkatan yang signifikan. Rerata nilai *pretest* menunjukkan angka 53,5 sedangkan rerata nilai *posttest* mencapai 78,5, mengalami peningkatan sebesar 25%. Indeks gain sebesar 0,53 dikategorikan sebagai sedang.

4.4 Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan inovasi produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mendukung konsep drylab yang coba diterapkan dalam pembelajaran, yaitu Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Peneliti menggunakan prosedur yang terdapat dalam metode Allesi dan Trollip. Model ini terdiri dari tiga tahapan yaitu, identifikasi masalah, desain dan pengembangan produk, serta pengujian kepada ahli dan target pengguna.

Pada tahap pertama yaitu tahap identifikasi, peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan kepada peserta didik kelas 8 SMP Srijaya

Negara sebanyak 20 peserta didik. Dengan tujuan mengumpulkan data dari seluruh peserta didik. Hasil identifikasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik kurang memiliki kemampuan dalam memahami setiap mata pelajaran rumpun IPS yang terintegrasi ke dalam mata Pelajaran IPS Terpadu. Disini peneliti juga ingin memperkenalkan kepada peserta didik konsep pembelajaran drylab, yang dapat dimanfaatkan Ketika pembelajaran terkendala masalah lokasi dan beberapa sebab tertentu misalnya pandemi covid-19 yang pernah melanda Indonesia.

Langkah selanjutnya adalah tahapan desain yang merupakan proses perencanaan pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi. Tahapan ini mencakup alur rancangan pengembangan media, tujuan, penggunaan metode dan bahan ajar sesuai dengan alur pembelajaran peserta didik. Tahapan desain ini juga menghadirkan peta pemikiran seperti *flowchart*, *storyboard*. Dengan begitu dapat mengetahui apakah desain pembelajaran tersebut dapat mengatasi masalah dengan baik.

Setelah produk dirancang, langkah selanjutnya adalah produk akan diuji oleh para ahli untuk diketahui bagaimana kelayakan pada media, materi dan juga bahasa dalam suatu media tersebut. Penilaian pada aspek materi menghasilkan 4,55 dalam kategori sangat valid, penilaian pada aspek media mendapatkan rerata 4,33 dengan kategori valid dan terakhir penilaian dalam aspek bahasa media mendapatkan rerata sebesar 4,04 dengan kategori valid.

Selanjutnya peneliti melanjutkan tahap uji lapangan dengan melibatkan peserta didik Kelas 8 SMP Srijaya Negara. Peneliti mengambil sampel pada Sabtu tanggal 25 November Pukul 10.00 dengan memberikan soal *pretest* terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal peserta didik dan nilai rerata yang di hasilkan yakni sebesar 53,5. Setelah *pretest* dilaksanakan peneliti melanjutkan untuk memberikan pembelajaran IPS Terpadu sesuai dengan tema yang diambil yaitu Kemajemukan Masyarakat Indonesia. Lalu setelah memberikan

pembelajaran peneliti memberikan soal yang sama kepada peserta didik yakni soal *posttest* yang mana mendapatkan nilai sebesar 78,5.

4.5 Kelebihan dan Kekurangan

Keberhasilan pembelajaran IPS Terpadu melalui Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi yang disajikan secara lengkap dan teratur untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai hasilnya, peneliti menyimpulkan bahwa Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Sosiologi, efektif dan valid bagi peserta didik Kelas 8 SMP Srijaya Negara. Hal ini terlihat dari Indeks N-Gain sebesar 0,53 dengan kategori sedang. Menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan memberikan dampak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keunggulan penelitian ini di dukung dengan penggunaan aplikasi CapCut, Articulate Storyline, dan Adobe Photoshop untuk mempercantik tampilan media yang disajikan kepada peserta didik khususnya.

Namun terdapat kelemahan dalam penelitian ini yaitu terlihat masih ada peserta didik yang dalam soal *posttest* masih ada jawaban yang salah dan mendapatkan nilai rendah. Hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan peserta didik dalam penggunaan komputer, dan minat yang kurang pada mata Pelajaran IPS Terpadu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Afriansyah, "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual (MPV) Berbasis Video E-Learning Moodle," *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan, Volume 8 Nomor 1 Tahun 2019*, 2019.
- [2] A. Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosedur*, Banjarmasin : Penerbit Laksita Indonesia, 2019.
- [3] L. D. Herliandry, Nurhasanah, M. E. Suban and H. Kuswanto, "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, pp. 65-70, 2020.
- [4] Y. Agustina, "PELAKSANAAN PEMBELAJARAN IPS TERPADU DI SMP/MTs," *Jurnal Serambi Edukasi Vol.2 No.2 (2014):* , p. 45 – 55 , 2014.
- [5] Nursahid, *Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik*, Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat, 2022.
- [6] M. Chabiba, E. Ismaya and D. Wiranti, "Penanaman Sikap Nasionalisme Melalui Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), p. 21–28 <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7446>., 2022.
- [7] W. Rahayu, M. Najiah and L. Nulhakim, "Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), p. 1349–1358 <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9665>., 2022.
- [8] S. W. Anggraeni, Y. Alpian, D. Prihamdani and E. Winarsih, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL BASICEDU*, vol. Volume 5 Nomor 6, pp. 5313 - 5327, 2021 .
- [9] K. Agustini and J. G. Narti, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL R&D," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. Volume 4 Nomor 1 April 2020, pp. 62 - 78, 2020.
- [10] T. Suryansyah and Suwarjo, "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI," *Jurnal Prima Edukasia*, vol. Volume 4 – Nomor 2, pp. 209 - 221, 2016.
- [11] R. Sudiana, A. Fatah and E. Khaerunnisa, "Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Virtual Class," *JPPM Vol. 10, No. 1, Tahun 2017*, p. 74 – 80, 2017.
- [12] M. d. S. H. Eko Setiawan, *Pengembangan Pembelajaran Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Di Kelas Va Sekolah Dasar*, 2014.
- [13] E. S. (S.Rufaida, ""Pengaruh Model Pembelajaran Dan Pengetahuan Awal terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika peserta Didik Kelas Xi Ipa Man 2 Model Makassar," pp. 161-168, 2013.

- [14] M. “ P. I. J. K. M. M. F. 8. (Annafi Arrosyida dan Suprpto, "Di Smk Negeri 1 Saptosari," p. Di Smk Negeri 1 Saptosari.
- [15] A. D. Permata, I. N. Jampel and L. P. P. Mahadewi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Untuk Kelas V Semester Genap Di Sd Negeri 4 Bebetin," vol. Volume:2 No. 1 Tahun 2014.
- [16] B. Purwanti, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure," *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vols. Vol. 3 No 1, Januari 2015, p. 44, 2015.
- [17] (Budi Purwanti, "(Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan pendok PPOON," *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, vol. Volume 3 Nomor 1 Januari 2015.
- [18] M. Anggrayni, Ratnawati and D. Fransiska, "Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. Volume 6 , no. Issue.1, pp. 169-179, 2023.
- [19] L. F. Deriyan and Nurmainirina, "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, vol. Volume 07, no. Nomor 01, pp. 1-10, 2022.
- [20] M. I. Pratama¹, S. Arifin² and I. Puspitasari, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi CapCut Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 8 SMP/MTS Tentang Sujud," *Kuttab : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. Vol. 07, no. No. 01, pp. 11-19, 2023.
- [21] I. Leztiyani, "Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. vol. 2, no. no. 1 doi: <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.63.>, p. 24–35, 2021 .
- [22] D. Sapitri and A. Bentri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X," *Semin. Nas. Jambore Konseling 3*, vol. vol. 2 , no. no. 1, doi: <https://doi.org/10.24036/inovtech.v2i01.115.>, p. 1–8, 2020.
- [23] S. Yumini and L. Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto," *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. vol. 4, no. no. 3, p. 845–849 , 2015.
- [24] F. Fatihaturrahmi, D. Irfan and H. Effendi, "Studi Literatur Riview Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline dalam Pembuatan Pola Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Education*, vol. Vol. 05 , no. No. 02, p. 2399–2407, 2023.
- [25] R. Rianto, "Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3," *Indones. Lang. Educ. Lit.*, vol. Vol. 6, no. No. 1, Doi: 10.24235/ileal.v6i1.7225., p. 84–92, 2020.

- [26] K. No.033/H/KR/2022, "Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan".
- [27] k. Rahman, "Pengembangan Kurikulum Terintegrasi di," *J-PAI, Vol. 1 No.1 Juli-Desember 2014*, pp. 13-48, 2014.
- [28] V. Marselina and A. Muhtadi, "PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF MATEMATIKA PADA MATERI GEOMETRI," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vols. Volume 6, No 2, Oktober 2019, pp. 196-207, 2019.
- [29] D. Priyant0.
- [30] R. Rusman, R. Riyana and K. Kurniawan, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- [31] F. R. S. Edi, *Teori Wawancara Psikodiagnostik*, Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016.
- [32] H. Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *Jurnal at-Taqaddum, Volume 8, Nomor 1, Juli 2016*, 2016.
- [33] D. Y. Aditya, "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Desember 2016*, pp. 165 - 174, 2016.
- [34] F. S. Adiyanta, "Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris," *Administrative Law & Governance Journal. Volume 2 Issue 4, Nov 2019*, pp. 697-709, 2019.
- [35] I. Magdalena, M. N. Annisa, G. Ragin and A. R. Ishaq, "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di SDN Bojong 04," *Nusantara : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, pp. 151-165, 2021.
- [36] S. Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 113 Universitas Sebelas Maret , 2013.
- [37] P. Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, Jakarta: Prenada Media, 2016.
- [38] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- [39] Hudaidah, *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Palembang: NurFikri, 2017.
- [40] Hudaidah, *Evaluasi Pembelajaran Sejarah*, Palembang : NurFikri, 2017.
- [41] S. Nismalasari and R. Rohmadi, "Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis," *Edusains*, vol. Vol. 4, no. No. 2, p. 83, 2016.

- [42] C. Sutionah, Pengembangan Karakter Kebangsaan dan Karakter Wirausaha Melalui Model Pembelajaran TF-6M, Pasuruan: Qiamedia, 2020.
- [43] P. D. Anggraini and S. S. Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, pp. 292-299, 2021.
- [44] E. Herawan, "engaruh Aktivitas Belajar Siswa dalam Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Saintifik terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi," *Edunomic*, pp. 18-29, 2016.
- [45] Sahtoni, "Implementation of Student's Worksheet Based on Project Based Learning (PjBL) to," *Internatonal Journal of Science and Applied Science*, pp. 328-337, 2017.
- [46] I. Zakiyah, "mplementasion of PjBL Model to Increased Creativity and Self-Reliance of Student on Poetry Wriring Skills," *Journal of Primary Education*, pp. 51-58, 2019.
- [47] P. S. Dewi, "E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran," *PRISMA*, pp. 97-105, 2021.
- [48] Lindawati, S. D. Fatmariyanti and A. Maftukhin, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Kreativitas Siswa Man I Kebumen," *Radiasi*, pp. 42-45, 2013.
- [49] W. Halim and P. Mudjihartono, "Kecerdasan Buatan dalam Teknologi Kedokteran : Survey Paper," 2022.
- [50] M. K. Muchamad, T. A. Gani and P. Wahyuni, *Kampus Merdeka : Menilik Kesiapan Teknologi Dalam Sistem Kampus*, Aceh: Syiah Kuala University Press, 2020.
- [51] S. R. R. P. Supriadi, Sulistiyani and M. M. Chusni, "Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0," *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, pp. 192-198, 2022.
- [52] M. Rais, "Model Project Based Learning sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 43, Nomor 3, Oktober 2010*, pp. 246-252, 2010.
- [53] S. Angraini and S. Wulandari, "Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), pp. 292-299, 2021.
- [54] S. Sahtoni, "Implementation of Student's Worksheet Based on Project Based Learning (PjBL) to Foster Student's Creativity," *Internatonal Journal of Science and Applied Science*, 2(1), pp. 329-337, 2017.
- [55] L. Franky, "Pembelajaran Berpusat pada Pembelajar," *Akademika: Jurnal Pendidikan Universitas Tarumanegara*, 11(1), pp. 145-166, 2018.

- [56] M. K. K. & S. E. Riza, "Kajian Project Based Learning (PjBL) pada Kondisi Sebelum dan pada saat Pandemi Covid-19 Berlangsung," in *Proceeding Seminar Nasional Pascasarjana*, Semarang, 2020.
- [57] I. Machali, "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?," *Indonesian Journal of Action Research, Volume 1, No. 2, November 2022*, 2022.
- [58] W. Halim and P. Mudjihartono, "Kecerdasan Buatan dalam Teknologi Kedokteran : Survey Paper," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, Vols. Vol.2 No.1, April 2022, pp. 207-216.
- [59] S. R. R. P. Supriadi, Sulistiyani and M. M. Chusni, "Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0.," *JPSP : Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, vol. Volume 2 Nomor 2, pp. 192-198, 2022.
- [60] Nursahid, "Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik," Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, 2022.
- [61] M. I. K. Chabiba, E. A. Ismaya and D. A. Wiranti, "Penanaman Sikap Nasionalisme Melalui Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), p. 21–28 <https://doi.org/10.24176/wasis.v3i1.7446>, 2022.
- [62] W. I. Rahayu, M. Najiah and L. Nulhakim, "Komponen Dan Model Pengembangan Kurikulum Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), p. 1349–1358 <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9665>, 2022.

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP/NIDN : 197603052002121011/0005037604

Pangkat/Golongan : Penata / III C

Jabatan Fungsional : Lektor

Alamat : Jl. Alamsyah RPN Lr. Musyawarah I No.322 Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian saya dengan judul “Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP UNSRI” yang diusulkan dalam Skema Penelitian Hibah PPG Universitas Sriwijaya tahun 2023 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh Lembaga/sumber lainnya.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterima ke kas negara.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Inderalaya, Juni 2023

Yang menyatakan,



Kurnisar, S.Pd., M.H.

NIP. 197603052002121011

LAMPIRAN BIODATA KETUA DAN ANGGOTA TIM PENELITIAN

Ketua Peneliti : Kurnisar, S.Pd., M.H.

A. Identitas Diri

1	Nama	Kurnisar, S.Pd., M.H.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	197603052002121011
5	NIDN	0005037604
6	Tempat, Tanggal Lahir	Palembang, 05 Maret 1976
7	E-mail	kurnisar@gmail.com
8	No. Telp/Hp	0819-3337-6640
9	Alamat Kantor	Jl. Raya Palembang-Prabumulih KM 32 Indralaya Ogan Ilir (30662)
10	No. Telp/Faks	0711-580058 / (0711)580058

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	UNSRI	UNSRI
Bidang Ilmu	PPKn	Ilmu Hukum HTN dan HAN
Tahun Masuk-Lulus	1994-1998	2007-2009
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Studi tentang Persepsi Mahasiswa Pendidikan IPS Unsri Terhadap Prinsip-Prinsip Pokok Dalam UU Sistem Keadayaan di Indonesia	Perkembangan Prinsip Negara Hukum di Indonesia (Tinjauan Kasus Lumpur Lapindo Brantas dan Alastlogo)
Nama Pembimbing/Promotor	1. Drs. Asan Zawawi Aliman 2. Drs. Paitul A. Hambu	1. Febrian, S.H., M.S. 2. Fahmi Yusmar, S.H., M.S.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	2018	Pengembangan buku ajar berbasis kontekstual pada mata kuliah teori dan hukum konstitusi di Program Studi PPKn Fkip Unsri	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	30.000.000

2	2018	Pengembangan media pembelajaran Audiovisual dengan menggunakan Pinnacle Studio pada mata kuliah hukum pidana di Program Studi PPKn Fkip Unsri	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	30.000.000
3	2019	Pengembangan buku ajar berbasis nilai-nilai pada mata kuliah HTN di Program Studi PPKn Fkip Unsri	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	25.400.000
4	2019	Pengembangan buku ajar dengan Pendekatan Berbasis Masalah pada mata kuliah PKN di Perguruan Tinggi	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	22.200.000
5	2020	Pengembangan buku ajar dengan pendekatan berbasis masalah pada mata kuliah PKN di perguruan tinggi	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	30.000.000
6	2021	Pengembangan multimedia berbasis <i>Articulate Storyline</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	30.000.000
7	2022	Pengembangan Bahan Ajar berbasis <i>Project Based Learning</i> (PJBL) pada materi Prosedu dan Teknik Evaluasi	Dana Penerimaan Bukan Pajak Unsri	30.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	2018	Pembinaan dan Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah bagi Guru-Guru PPKn se-Kota Pangkal Pinang	Mandiri	5.000.000
2	2019	Pembinaan dan Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah bagi Guru-Guru PPKn se-Kota Palembang	PNBP	10.000.000
3	2020	Pelatihan Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom bagi guru SMP 2 Palembang	PNBP	10.000.000

4	2021	Pelatihan Pembuatan RPP 1 Lembar Bagi Guru PPKn di Kabupaten OKI	PNBP	10.000.000
5	2022	Pelatihan Pembuatan RPP 1 Lembar Bagi Guru SMP Srijaya Negara	PNBP	17.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Sistem Hukum dan peradilan Di Indonesia Mata Pelajaran PPKn di SMK	Jurnal Bhineka Tunggal Ika	Volume 5, No. 2, 2018
2	Kebijakan POLRI dalam Menyelesaikan Tindak Pidana Pencurian Ringan Melalui <i>Restorative Justice</i>	Jurnal Bhineka Tunggal Ika	Volume 6, No. 2, 2019
3	Analisis Kebutuhan Buku Ajar PKn	Untirta Civic Education On Jurnal	Volume 5, No 5, 2020
4	<i>Building Religios, Honesty, Dicipline and Student Curiosity, Characters in Online Hots-Based Citizenship Education Learning</i>	Jurnal Civics	Volume 18, No 1, 2021
5	Strategi dalam Membangun Nilai Karakter Cinta Tanah Air Mahasiswa Melalui Pembelajaran PKn Berbasis Hots	Edukatif : Jurnal Pendidikan	Volume 4, No. 2, 2022

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

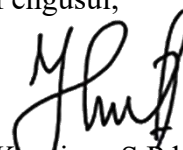
No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Buku Ajar Teori dan Hukum Konstitusi	2018	200an	Noerfikri
2	Buku Ajar Hukum Tata Negara	2019	200an	Rafah Press
3	Buku PKn	2019	101	Rafah Press
4	Buku Referensi Kebijakan Dan Pengembangan Sistem	2021	202	Bening Media Publishing

	Evaluasi Pendidikan Di Indonesia			
--	-------------------------------------	--	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian PPG 2023.

Inderalaya, Juni 2023
Pengusul,



Kusnizar, S.Pd., M.H.
NIP. 197603052002121011

Anggota Peneliti : Dr. Dedi Irwanto, M.A.

A. Identitas Diri

1	Nama	Dr. Dedi Irwanto, M.A.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	197305252006041002
5	NIDN	0025057304
6	Tempat, Tanggal Lahir	Pedamaran (OKI), 25 Mei 1973
7	E-mail	dedi.irwanto@unsri.ac.id
8	No. Telp/Hp	0812-7422-5355
9	Alamat Kantor	FKIP Universitas Sriwijaya. Jln. Raya Palembang Prabumulih Indralaya Ogan Ilir30662
10	No. Telp/Faks	(0711)580085 Faks. (0711)580058

B. Riwayat Pendidikan

Program	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Gadjah Mada	Universitas Gadjah Mada	Universitas Gadjah Mada
Bidang Ilmu	Ilmu Sejarah	Ilmu Sejarah	Ilmu Sejarah
Tahun Masuk-Lulus	1993-1998	2005-2009	2014-2021
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Usaha-Usaha Menuju Perbaikan Golongan Indo di Jawa, 1900-1942	Produksi dan Reproduksi Simbolik: Memaknai Konstruksi Fisik dan Ideologi Kota Palembang, dari Kolonial ke Pascakolonial, 1930-1960-an	Dominasi <i>Ulu</i> di Ruang <i>Ilir</i> : Transformasi Sosio- Kultural dalam Kewargaan Budaya Di Kota Palembang, 1906-1942
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Harleem Siahaan, M.U.	Prof. Dr. Bambang Purwanto, M.A.	Prof. Dr. Bambang Purwanto, M.A.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)

1	2018	Perubahan Orientasi Dari Air Ke Darat Masyarakat Palembang, 1900-1942	Penelitian Disertasi Doktor	60.000.000,00
2	2021	Penguatan Muatan Pembelajaran Sejarah Lokal Dengan Bahan Ajar Berbasis Sejarah Marga di Kabupaten Ogan Komering Ilir Pada Siswa SMAN 1 Teluk Gelam dan SMA Meranti Pedamaran, OKI	Sateks	30.000.000,00
3	2022	Pengembangan dan Implementasi SIG Berbasis WEB Situs Sriwijaya di Pantai Timur Kabupaten OKI Pada SMAN 1 Cengal dan SMA Meranti Pedamaran sebagai Penguatan Muatan Lokal	Hibah Kompetitif	50.000.000,00

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	2021	Pendampingan Pembuatan Modul Berbasis Materi Sejarah, Arsitektur, dan Filosofi Rumah Adat Pasirah Pedamaran Pada Mata Kuliah Sejarah dan Tradisi Lisan untuk MGMP IPS se-Kecamatan Pedamaran di SMP IT Ponpes Al-Mumtaazah Pedamaran	Perkuliahan Pedesaan	16.000.000
2	2022	Pendampingan dan Pengembangan Strategi Wisata Sejarah di Situs Sriwijaya bagi Himpunan Pramuwisata Indonesia (HPI) Kota Palembang	Pengabdian Produktif	16.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Historiografi dan Identitas Ulu di Sumatera Selatan	Jurnal Mozaik Humaniora	Vol. 18, No. 2, 2018
2	<i>Paradigm Of Historical Materialism in Socio-Cultural Studies</i>	Multicultural Education	Vol. 6, No. 1, 2021

3	<i>Marga Life in South Sumatra in the Past: Puyang Concept Scarified and Demythosized</i>	Multicultural Education	Vol. 7, No. 12, 2021
4	<i>The Relationship between Buddhist Education in Sriwijaya and Buddhist Education in India</i>	Ilomata International Journal of Social Science	Vol. 3, No. 3, 2022
5	<i>Establishment of Kediri Kingdom High Class Stratification by Brahmanic Education</i>	Journal of Asian and African Social Science and Humanities	Vol. 8, No. 3, 2022
6	Batik Gambo: Sebagai Ciri Khas Budaya Materiari dari Sekayu	Danadyaksa Historica	Vol. 2, No. 2, 2022
7	<i>The Educational Relations and Agrarian Life Orientation in the Majapahit Period</i>	Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan	Vol. 5, No. 3, 2022

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Oedjan Mas di Bumi Sriwijaya: Bank Indonesia dan Heritage di Sumatera Selatan	2021		Bank Indonesia Institute
2	Sejarah DPRD Sumatera Selatan: Tiga Masa Menjaga Pembangunan di Bumi Sriwijaya	2022		Aksara Pena
3	Jalan Kembali ke Sistem Marga di Sumatera Selatan	2023		Aksara Pena

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian PPG 2023.

Inderalaya, Juni 2023
Pengusul,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP. 197305252006041002

Anggota Peneliti : Dra. Dewi Koryati, M.Pd.

A. Identitas Diri

1	Nama	Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	196408221990032005
5	NIDN	0022066402
6	Tempat, Tanggal Lahir	Plaju, 22 Agustus 1964
7	E-mail	dewikoryati@fkip.unsri.ac.id
8	No. Telp/Hp	0711510068/ 08117192264
9	Alamat Kantor	Jalan Raya Palembang – Prabumulih, Indralaya, Sumatera Selatan
10	No. Telp/Faks	0711-580058

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sriwijaya	PPS IKIP Bandung
Bidang Ilmu	Pendidikan Akuntansi	Pengembangan Kurikulum
Tahun Masuk-Lulus	1984 – 1988	1995 - 1997
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Faktor-faktor yang Menunjang Kemampuan Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP Unsri Dalam Menguasai Mata Pelajaran Akuntansi untuk SMA.	Perencanaan Pengajaran Ditinjau dari Pemahaman Guru Terhadap Struktur Keilmuan Bidang Studi dan Karakteristik Kurikulum (Studi Kasus Proses Perencanaan Pembelajaran Guru IPS-Ekonomi SMP di Kotamadya Bandung)
Nama Pembimbing/Promotor	1. Drs. Rasyid HS 2. Drs. Musa Uzer	1. Prof. Dr. Rochman Natawijaya 2. Prof. Dr. Mulyani Sumantri

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)

1	2018	Pengaruh Pembelajaran Aktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik. (sebagai Ketua Peneliti)	PNBP FKIP Unsri	30.000.000
2	2019	Evaluasi Kualitas Desain Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Model <i>Countenance Stake</i> (sebagai Anggota Peneliti)	PNBP FKIP Unsri	47.500.000
3	2019	Peningkatan Kompetensi Pedagogik Pendidik dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model <i>Guide Discovery Learning</i> Dalam Mata Pelajaran Ekonomi. (sebagai Ketua Peneliti)	PNBP FKIP Unsri	30.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta-Rp)
1	-	-	-	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Pendampingan Pembuatan Proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pada Guru di SMA Srijaya Negara Palembang.	Jurnal Profit E-ISSN: 2620-8504 Pend. Ekonomi FKIP Unsri	Vol.6 No.1 Tahun 2019:38-48
2	Pendampingan Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Artikel Ilmiah Bagi Guru di SMAN 3 Palembang	Jurnal Profit E-ISSN: 2620-8504 Pend. Ekonomi FKIP Unsri	Vol.6 No.2 Tahun 2019:139-147
3	Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Pendidik dan Hasil Belajar Ekonomi Melalui <i>Guide Discovery Learning Models</i> .	Jurnal Ekonomi Pendidikan dan	Vol.8, No. 2, Tahun 2020

		Kewirausahaan (JPEK) Universitas Negeri Surabaya	
4	Menerapkan Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Ekonomi Peserta Didik.	Jurnal Profit E-ISSN: 2620-8504 Pend. Ekonomi FKIP Unsri	Vol 7 No 1 Mei 2020
5	Evaluasi Kualitas Desain Pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Model <i>Countenance Stake</i>	Jurnal Profit E-ISSN: 2620-8504 Pend. Ekonomi FKIP Unsri	Vol 7 No 1 Mei 2020

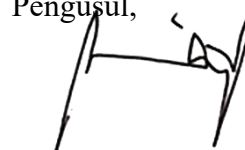
F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	-	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian PPG 2023.

Inderalaya, Juni 2023
Pengusul,



Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005

REpubLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002023111737, 15 November 2023

Pencipta

Nama : **Kurnisar, S.Pd., M.H., Dr. Dedi Irwanto, M.A. dkk**
Alamat : Jalan Alamsyah RPN Lr Musyawarah I No 322 Palembang, Sumatera Selatan, Gandus, Palembang, Sumatera Selatan, 30149
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Kurnisar, S.Pd., M.H., Dr. Dedi Irwanto, M.A. dkk**
Alamat : Jalan Alamsyah RPN Lr Musyawarah I No 322 Palembang, Sumatera Selatan, Gandus, Palembang, Sumatera Selatan, 30149
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Karya Rekaman Video**
Judul Ciptaan : **Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 15 November 2023, di Palembang
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000544692

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Kurnisar, S.Pd., M.H.	Jalan Alamsyah RPN Lr Musyawarah I No 322 Palembang, Sumatera Selatan, Gandus, Palembang
2	Dr. Dedi Irwanto, M.A.	Griya Tiga Putri CB-11 Jalan PDAM, Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang, Ilir Barat I, Palembang
3	Dra. Dewi Koryati, M.Pd.	Perumahan Yaktapena 2 Plaju, Plaju, Palembang
4	Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum.	RT 003 RW 001 Desa Mekar Wangi Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir, Mesuji, Ogan Komering Ilir
5	Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd.	Jalan Serasan Seandanan Lorong Batu Sankis Kelurahan IX RT 001 Kelurahan Batu Belang Jaya , Muaradua, Ogan Komering Ulu Selatan

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Kurnisar, S.Pd., M.H.	Jalan Alamsyah RPN Lr Musyawarah I No 322 Palembang, Sumatera Selatan, Gandus, Palembang
2	Dr. Dedi Irwanto, M.A.	Griya Tiga Putri CB-11 Jalan PDAM, Bukit Lama, Ilir Barat 1, Palembang, Ilir Barat I, Palembang
3	Dra. Dewi Koryati, M.Pd.	Perumahan Yaktapena 2 Plaju, Plaju, Palembang
4	Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum.	RT 003 RW 001 Desa Mekar Wangi Kecamatan Mesuji Kabupaten Ogan Komering Ilir, Mesuji, Ogan Komering Ilir
5	Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd.	Jalan Serasan Seandanan Lorong Batu Sankis Kelurahan IX RT 001 Kelurahan Batu Belang Jaya , Muaradua, Ogan Komering Ulu Selatan





P-ISSN: 2355-7176 E-ISSN: 2620-8504

JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>



Letter of Acceptance (LOA)

No: 007/PROFIT/XI/2023

Dewan editor dan penyunting **Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi**

Kami informasikan bahwa manuskrip dengan identitas berikut:

Paper ID : **23006**

Judul : Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu menggunakan Aplikasi *Capcut* dan *Articulate Storyline* dengan Tema Sejarah, Ekonomi, dan PPKn Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Unsri

Penulis : Kurnisar, Dewi Koryati, Dedi Irwanto, Alif Bahtiar Pamulaan

Instansi : Universitas Sriwijaya

Dinyatakan telah **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal PROFIT Vol. 11 No.1 Mei 2024. Artikel tersebut telah diproses sesuai prosedur penulisan jurnal PROFIT Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Editor in Chief,

Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi

Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662, Telp: (0711) 580085
Laman : www.fkip.unsri.ac.id, Pos-el : support@fkip.unsri.ac.id

Monor : 2914/UN9.FKIP/TU.SB5/2023
Hal : Izin Melaksanakan Penelitian

Indralaya, 14 November 2023

Yth. Kepala Dinas Pendidikan
Kota Palembang

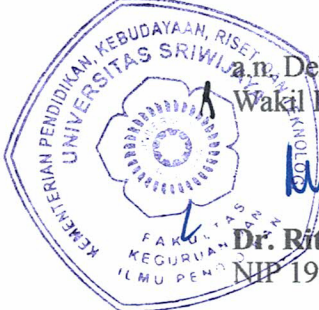

Kami informasikan bahwa tim peneliti yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang namanya di bawah ini:

No	Nama	Keterangan
1	Kurnisar, S.Pd., M.H.	Ketua
2	Dr. Dedi Irwanto, M.A.	Anggota
3	Dra. Dewi Koryati, M.Pd.	Anggota
4	Ammela Anggun Maulida	Mahasiswa
5	Putri Asri Sarafina	Mahasiswa
6	Indra Alam Prawira Negara	Mahasiswa

akan melaksanakan Penelitian Hibah Revitalisasi LPTK Universitas Sriwijaya tahun 2023 dengan judul, **“Pengembangan Video Praktik Pembelajaran IPS Terpadu dengan Tema Sejarah, Ekonomi, PPKn Sosiologi Tingkat SMP di Laboratorium Pendidikan IPS FKIP Unsri”**. Kegiatan penelitian akan dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Sriwijaya Negara Palembang.

Sehubungan dengan itu, kami mohon kiranya Saudara dapat mengizinkan tim peneliti tersebut untuk melaksanakan penelitian, adapun kegiatan tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 12 November 2023 s.d. 30 November 2023.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.


a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Rita Inderawati, M.Pd.
NIP 196704261991032002

Tembusan :

1. Dekan FKIP Unsri (sebagai laporan)
2. Koordinator Prodi Pendidikan Ekonomi
3. Kepala SMP Sriwijaya Negara Palembang





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Raya Palembang-Prabumulih Indralaya Ogan Ilir 30662
Telepon: (0711) 580085, 580058 - Faximile. (0711) 580058

Nomor : 3019/UN9.FKIP/TU.SB5/2023

24 November 2023

Hal : Peminjaman Laboratorium Multimedia
Kampus Ogan FKIP Universitas Sriwijaya

Yth. Kurnisar, S.Pd., M.H.
FKIP Universitas Sriwijaya

Memperhatikan surat Saudara: tanggal 23 November 2023 tentang Permohonan Peminjaman Laboratorium Multimedia Kampus Ogan FKIP Universitas Sriwijaya untuk kegiatan **“Penelitian Hibah LPTK Unsri Tahun 2023”** yang akan dilaksanakan pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 25 November 2023
Pukul : 09.00 WIB s.d. selesai

Dengan ini kami sampaikan bahwa kami dapat menyetujui dan mengizinkan Pemakaian Laboratorium Multimedia Kampus Ogan FKIP Universitas Sriwijaya tersebut, dengan catatan menerapkan protokol kesehatan dan menjaga kebersihan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Dekan
Wakil Dekan Bidang ADUM,

Nyi mas Aisyah, M.Pd., Ph.D.
196411101991022001

Tembusan :
Dekan FKIP Unsri

Perihal : Permohonan mengirimkan guru pembimbing dan peserta didik untuk Kegiatan penelitian Dry lab. Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya

Kepada Yth. Kepala SMP Srijaya Negara

Di

Jalan Ogan Palembang

Dengan hormat,

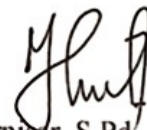
Berdasarkan surat Dekan FKIP Universitas Sriwijaya Nomor : 2914/UN9.FKIP/TU.SB5/2023 Tanggal 14 November 2023 perihal izin melaksanakan penelitian di SMP Srijaya Negara Palembang dan menindaklanjuti hasil pertemuan dengan Kepala Sekolah bersama guru mata pelajaran IPS dan PPKn pada hari Selasa Tanggal 14 November 2023 di SMP Srijaya Negara, Kami atas nama Tim Peneliti Dry Lab. Pendidikan IPS FKIP Unsri bermaksud untuk mencobakan hasil produk video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dan *Articulate Storyline* mata pelajaran IPS bagi peserta didik kelas VIII di Laboratorium Pendidikan IPS (Pendidikan PKn, Pendidikan Ekonomi dan Pendidikan Sejarah) FKIP Universitas Sriwijaya.

Olehkarena itu maka Kami mohon kepada Kepala SMP Srijaya Negara untuk mengirim 2 guru pembimbing (guru mata pelajaran IPS dan PPKn) dan peserta didik kelas VIII sejumlah 20 peserta didik (perwakilan dari kelas VIII A dan VIII B) untuk belajar dan mencobakan hasil produk video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* dan *Articulate Storyline* mata pelajaran IPS di Laboratorium Pendidikan IPS Kampus FKIP Palembang Jalan Ogan pada hari Sabtu Tanggal 25 November 2023 mulai pukul 09.00 s.d 11.30 wib.

Demikian atas perhatian dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Palembang, 22 November 2023

Ketua Tim Peneliti,



Kurnisar, S.Pd., M.H

NIP. 197605032002121011