

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SPARKOL  
VIDEOSCRIBE BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION*  
MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS VII  
SMP NEGERI 2 METRO**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
RHIKI RAMA DANY  
NPM. 16210063**

**PROI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO  
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SPARKOL  
VIDEOSCRIBE BERBASIS *PROBLEM BASED INSTRUCTION*  
MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS VII  
SMP NEGERI 2 METRO**

**SKRIPSI**

**Diajukan  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
dalam Menyelesaikan Program Sarjana**

**RHIKI RAMA DANY  
NPM. 16210063**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO  
2021**

## Abstrak

Media mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Namun masih terdapat media pembelajaran yang masih belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik. Media yang dipakai SMP Negeri 2 Metro yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dan sedikitnya penggunaan media dalam pembelajaran terlebih dalam penggunaan video pembelajaran animasi. Sehingga peserta didik sering mengalami kebosanan dalam belajar. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* pada materi interaksi sosial kelas VII yang valid dan praktis. Media yang dikembangkan sesuai dengan sistematika dan standar kriteria kelayakan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Proses untuk menghasilkan media pembelajaran diawali dengan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran juga di uji coba kelompok kecil ke sekolah untuk mengukur respon peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Metro.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli media dengan persentase sebesar 81,4% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli materi dengan persentase 89,2% dengan kriteria sangat kuat dan hasil pengujian dengan kelompok kecil yaitu kepada 10 orang peserta didik dengan persentase 96,6% dengan kriteria sangat kuat. Maka media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Problem Based Instruction*, *Sparkol Videoscribe*

## RINGKASAN

Dany, Rhiki Rama. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Sparkol Videoscribe Berbasis Problem Based Instruction Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP Negeri 2 Metro*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing: (1) Tiara Anggia Dewi, M.Pd. (2) Triani Ratnawuri, M.TA.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Problem Based Instruction*, *Sparkol Videoscribe*

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction*. Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran karena sifatnya dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik diluar kelas, dimanapun dan kapanpun, sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* pada materi interaksi sosial kelas VII yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan peneliti adalah model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model ini terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (menganalisis kebutuhan), *design* (merancang suatu produk), *development* (mengembangkan produk yang telah di desain), dan *disseminate* (penyebaran produk). Dalam penelitian ini tahap *disseminate* tidak dilakukan dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai tahap valid dan praktis. Selain itu dikarenakan oleh terbatasnya waktu penelitian. Apabila peneliti ingin menggunakan model penelitian 4D ini sampai tahap *disseminate* membutuhkan waktu yang panjang dan lama. Instrument yang digunakan adalah angket penilaian. Jenis angket yang digunakan ada dua yaitu angket validasi ahli yang terdiri dari 2 penilai (1 ahli media dan 1 ahli materi), validasi ini digunakan untuk menilai kelayakan atau kevalidan produk. Kedua angket respon peserta didik untuk menilai kepraktisan produk yang dilakukan oleh peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Metro.

Berdasarkan hasil dari validasi dengan hasil persentase ahli media yaitu 81,4% dengan kriteria sangat kuat, hasil persentase ahli materi yaitu 89,2% dengan kriteria sangat kuat. Sedangkan untuk hasil ujicoba kelompok kecil terhadap peserta didik sebanyak 10 orang di kelas VII SMP Negeri 2 Metro didapatkan rata-rata persentase sebesar 96,6% dengan kriteria sangat kuat. Berdasarkan paparan dari hasil uji kelayakan produk dan kepraktisan produk maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sparkol videoscribe* berbasis *problem based instruction* sangat layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas VII di SMP Negeri 2 Metro.

## PERSETUJUAN

Skripsi oleh **RHIKI RAMA DANY** ini,  
Telah diperbaiki dan disetujui untuk diuji:

Metro, 26 Agustus 2021

Pembimbing I



**Tiara Anggia Dewi, M.Pd**  
**NIDN. 0219019102**

Pembimbing II



**Triani Ratnawuri, M.Pd**  
**NIDN. 0210078601**

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi



**Triani Ratnawuri, M.Pd**  
**NIDN. 0210078601**

## PENGESAHAN

Skripsi oleh **RHIKI RAMA DANY** ini,  
Telah dipertahankan didepan Tim Penguji  
Pada tanggal, 1 September 2021

### TIM PENGUJI



\_\_\_\_\_. Ketua  
**Tiara Anggia Dewi, M.Pd**



\_\_\_\_\_. Sekretaris  
**Triani Ratnawuri, M.Pd**



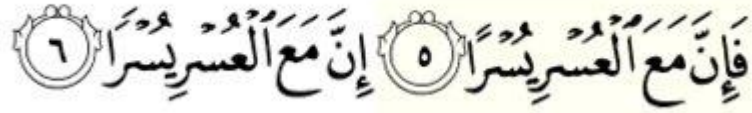
\_\_\_\_\_. Penguji Utama  
**Meyta Pritandhari, M.Pd**

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Drs. Partono, M.Pd.**  
NIP. 19660413199103 1 003

## MOTTO



Artinya:

“ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan” .

(Q.S. Al Insyirah: 5-6)

Jika engkau tahu akhir yang indah  
Mengapa tidak hidup dengan indah  
Hingga mencapai akhir yang indah

(Rhiki Rama Dany)

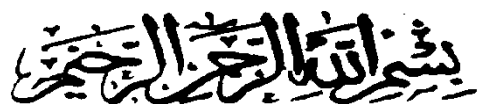


## PERSEMBAHAN

Tiada kata yang lebih indah selain rasa syukur peneliti kepada sang pencipta alam semesta, penggenggam kerajaan langit dan bumi, pemberi segala rahmat bagi setiap makhluknya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibu Resmiyatun dan Ayahanda Jumain yang kusayangi dan selalu memberikan kasih sayang dan mendoakanku setiap waktu,serta memberikan dukungan yang tiada tara. Terimakasih semua yang telah engkau amanahkan akan aku laksanakan sebagai anda baktiku.
2. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro yang telah membimbing dan memberikan banyak ilmu pengetahuan tanpa pamrih dan memberikan pelajaran-pelajaran berharga mengenai arti kedisiplinan dan ketekunan.
3. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Metro tempatku bernaung mencari ilmu dan berorganisasi.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dorongan banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Jazim Ahmad, M.Pd., Rektor Universitas Muhammadiyah Metro.
2. Bapak Drs. Partono, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Triani Ratnawuri, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro.
4. Ibu Tiara Anggia Dewi, M.Pd., sebagai pembimbing I penulisan skripsi sekaligus pembimbing akademik yang telah banyak memberikan pengalaman, bimbingan, petunjuk, dan saran kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Triani Ratnawuri, M.Pd., sebagai pembimbing II penulisan skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen di Lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Metro, khususnya dosen pada Program Studi Ekonomi.
7. Ibu Martati, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Metro.
8. Bapak Basirun NH., S.Pd., M.M, selaku guru bidang studi IPS SMP Negeri 2 Metro.
9. Sahabat-sahabatku yang telah banyak membantu baik dalam mencari ilmu maupun dukungan moril dan spirituil.

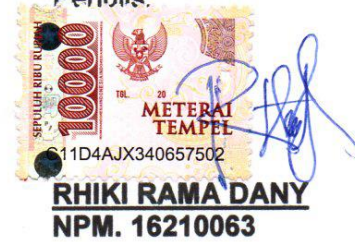
10. Rekan-rekan Mahasiswa program studi Pendidikan Ekonomi Angkatan 2016 yang selalu memberikan inspirasi dan ilmu baru.

11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang ekonomi..

Metro, Agustus 2021

Penulis.



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rhiki Rama Dany

NPM : 16210063

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 2 METRO"** ada;ah benar-benar karya saya dan bukan hasil plagiat.

Apabila dikemudian hari terdapat unsur plagiat dalam skripsi tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar akademik sarjana dan akan mempertanggungjawabkannya secara hukum.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Metro, 27 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



1000  
METERAI  
TEMPEL  
5A587AJX340657507

Rhiki Rama Dany

NPM. 16210063



UNIT PUBLIKASI ILMIAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
METRO

## SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN (*SIMILARITY CHECK*)

Nomor: 2588/II.3.AU/F/UPI-UK/2021

Unit Publikasi Ilmiah Universitas Muhammadiyah Metro dengan ini menerangkan bahwa:

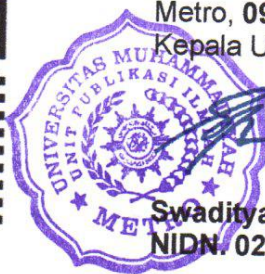
**NAMA** : RHIKI RAMA DANY  
**NPM** : 16210063  
**JENIS DOKUMEN** : SKRIPSI

**JUDUL:**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO SPARKOL  
VIDEOSCRIBE BERBASIS PROBLEM BASED INSTRUCTION  
MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS VII SMP NEGERI 2 METRO**

Telah dilakukan validasi berupa Uji Kesamaan (*Similarity Check*) dengan menggunakan aplikasi *Turnitin*. Dokumen yang telah diperiksa dinyatakan telah memenuhi syarat bebas uji kesamaan (*similarity check*) dengan persentase kesamaan  $\leq 20\%$ . Hasil pemeriksaan uji kesamaan terlampir.

Demikian kami sampaikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Metro, 09 September 2021  
Kepala Unit,

Swaditya Rizki, S.Si., M.Sc.  
NIDN. 0224018703

Jl. Dewantara No. 116 Iringmulyo,  
Kota Timur Kota Metro, Lampung,

www.upi.ummetro.ac.id  
upimetro@ummetro.ac.id

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO .....	ii
HALAMAN JUDUL .....	iii
ABSTRAK.....	iv
RINGKASAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN .....	vi
HALAMAN PENGESAHAN .....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	xii
SURAT KETERANGAN UJI KESAMAAN ( <i>SIMILARITY CHECK</i> ).....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR GAMBAR .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Pengembangan Produk.....	4
D. Kegunaan Pengembangan Produk .....	4
E. Spesifikasi Pengembangan Produk.....	5
F. Urgensi Pengembangan .....	5
G. Keterbatasan Pengembangan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian dan Pengembangan.....	7

1. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan .....	8
B. Media Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	10
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	11
C. <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	12
1. Pengertian <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	12
2. Cara Menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	13
3. Tampilan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	14
D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Instruction</i> .....	16
1. Pengertian <i>Problem Based Instruction</i> .....	16
2. Langkah-langkah <i>Problem Based Instruction</i> .....	17
3. Keunggulan <i>Problem Based Instruction</i> .....	17
E. Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> Berbasis <i>Problem Based Instruction</i> .....	18
F. Konsep Materi .....	19
1. Pengertian Interaksi Sosial .....	19
2. Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi .....	19
3. Ciri-ciri Interaksi Sosial .....	20
4. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial .....	20
G. Penelitian yang Relevan .....	22

### **BAB III METODE PENGEMBANGAN**

A. Model Pengembangan .....	25
B. Prosedur Penelitian .....	26
1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	26
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	27
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	28
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....	28
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
1. Wawancara .....	29
2. Angket .....	29
D. Teknik Analisis Data .....	30
1. Valid .....	30
2. Praktis .....	31

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

A. Penyajian Data Uji Coba.....	32
B. Analisis Data .....	42
C. Revisi Produk .....	47
D. Pembahasan Produk Akhir .....	49

#### **BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	54
B. Saran.....	56

#### **DAFTAR LITERATUR**

#### **DOKUMENTASI**

#### **LAMPIRAN**

#### **RIWAYAT HIDUP**



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Wawancara Pra Survei .....	
2. Tampilan Dari Sparkol <i>Videoscribe</i> .....	
3. Skor Jawaban untuk Angket.....	
4. Penafsiran Presentase Angket .....	
5. Kriteria Penilaian Praktis Suatu Produk .....	
6. Data Hasil Pra Survei.....	
7. Data Hasil Angket Validasi Tahap Awal Oleh Ahli Media .....	
8. Saran Oleh Ahli Media Tahap Awal.....	
9. Data Hasil Angket Validasi Tahap Tengah Oleh Ahli Media.....	
10. Saran Oleh Ahli Media Tahap Tengah .....	
11. Data Hasil Angket Validasi Tahap Akhir Oleh Ahli Media .....	
12. Data Hasil Angket Validasi Tahap Awal Oleh Ahli Materi .....	
13. Saran Oleh Ahli Materi.....	
14. Data Hasil Angket Validasi Tahap Akhir Oleh Ahli Materi.....	
15. Data Hasil Angket Kepraktisan Peserta Didik .....	
16. Analisis Data Angket Validasi Oleh Ahli Media .....	
17. Analisis Data Angket Validasi Oleh Ahli Materi.....	
18. Analisis Data Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	
19. Hasil Saran Oleh Ahli Media Dan Ahli Materi.....	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Pengembangan Model 4D .....	
2. Penilaian validasi media pembelajaran <i>sparkol videoscribe</i> berbasis <i>problem based instruction</i> oleh ahli media, ahli materi dan respon peserta didik .....	
3. Tampilan susunan materi sebelum direvisi dan sesudah revisi .....	
4. Tampilan penerapan <i>problem based instruction</i> pada produk sebelum direvisi dan sesudah revisi .....	
5. Tampilan materi sebelum dan sesudah revisi .....	
6. Tampilan sebelum dan sesudah revisi.....	
7. Tampilan Awal Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> Berbasis <i>Problem Based Instruction</i> .....	
8. Tampilan Profil Penulis.....	
9. Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	
10. Tampilan Langkah-langkah <i>Problem Based Instruction</i> .....	
11. Tampilan Gambar Kasus Permasalahan <i>Problem Based Instruction</i> .....	
12. Tampilan Kasus Permasalahan <i>Problem Based Instruction</i> .....	
13. Tampilan Materi Pembelajaran .....	
14. Tampilan Penutup .....	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi.....	
2. Kartu Bimbingan Proposal .....	
3. Surat Izin Pra Survei .....	
4. Surat Balasan Pra Survei .....	
5. Lembar Pengesahan Proposal .....	
6. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi .....	
7. Kartu Bimbingan Skripsi.....	
8. Surat Izin Penelitian .....	
9. Surat Balasan Penelitian.....	
10. Hasil Wawancara Dengan Guru .....	
11. Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas .....	
12. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media .....	
13. Format Angket Kelayakan Oleh Ahli Media.....	
14. Hasil Uji Validasi Angket Ahli Media Tahap Pertama .....	
15. Hasil Uji Validasi Angket Ahli Media Tahap Kedua.....	
16. Hasil Uji Validasi Angket Ahli Media Tahap Akhir .....	
17. Surat Pernyataan Telah Memvalidasi Dari Ahli Media.....	
18. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi .....	
19. Format Angket Kelayakan Oleh Ahli Materi .....	
20. Hasil Uji Validasi Angket Ahli Materi Tahap Pertama .....	
21. Hasil Uji Validasi Angket Ahli Materi Tahap Akhir .....	
22. Surat Pernyataan Telah Memvalidasi Dari Ahli Materi .....	
23. Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	
24. Format Angket Kelayakan Oleh Peserta Didik.....	
25. Hasil Uji Kelayakan Angket Respon Peserta Didik Kelas X .....	

26. Riwayat Hidup .....
27. Dokumentasi ... Screenshoot Produk Media Pembelajaran Video Sparkol  
Berbasis *Problem Based Instruction* Materi Interaksi Sosial Kelas VII SMP  
Negeri 2 Metro .....