

PENGEMBANGAN VIDEO
PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VII UPTD SMP NEGERI 1
MANDREHE TAHUN PELAJARAN
2023/2024

By Yernita Putri Zai

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin pesat yang mempengaruhi berbagai bidang, termasuk juga di dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut guru untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar. Proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa.

Perkembangan teknologi dan informasi yang ada, dunia pendidikan semakin berkembang, dalam dunia pendidikan, teknologi dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan mutu belajar jika dipergunakan dengan tepat, sehingga pada kemajuan teknologi ini, tenaga pendidik atau guru dituntut dapat mempergunakan dan melibatkan teknologi informasi maupun komunikasi kesuatu kegiatan pembelajaran.

Brame, (2016:2) video sering digunakan pada proses pembelajaran biasanya, digunakan sebagai elemen pembelajaran konvensional, sebagai basis pembelajaran campuran, serta media penyampaian materi pada saat proses pembelajaran.

video pembelajaran sebagai fasilitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sebab video pembelajaran mampu memudahkan siswa dan mengerti tentang materi yang guru sampaikan.

²² Ibrahim, sebagaimana telah dikutip oleh (2013) yang menyatakan bahwa dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang, profesionalisme guru dituntut harus dapat mengelola berbagai informasi yang didapat dan lingkungan dalam memfasilitasi proses kegiatan belajar peserta didik. Pendidik dan peserta didik merupakan pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran dan tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil maksimal apa bila proses pembelajaran efektif.

Media merupakan manfaat terhadap pembelajaran individu yaitu kedudukannya seluruh melayani kebutuhan peserta didik, sehingga media yang di gunakan dalam pembelajaran harus efisien dan efektif dan dapat sesuai kebutuhan peserta didik. media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu seperti media pembelajaran berupa video interaktif yakni gambar animasi bergerak yang menarik dan simulasi Audio dan visual untuk menarik keaktifan dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang di ajarkan guru, media pembelajaran video interaktif lebih menekankan pada konsep yang kontekstual.

Dalam pengembangan video pembelajaran interaktif, siswa lebih diberi tempat dari pada guru. artinya, dalam proses pembelajaran siswa merupakan pusat pembelajaran (student center). Video pembelajaran interaktif mendorong siswa berperan aktif dalam pembelajaran. di dalam kelas yang menemukan fakta, konsep atau bagi diri mereka sendiri, bukan memberikan ceramah/mengendalikan seluruh kegiatan di kelas.

Pengembangan video pembelajaran merupakan bentuk video pembelajaran yang menjadi kebutuhan. Bagi peserta didik video dipilih sebagai media pembelajaran yang di kembangkan karna konsep kurikulum merdeka belajar juga mengharuskan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar, kepada peserta didik

asyhar, marheni, et al., (2020:20), video interaktif merupakan media yang didalamnya mengabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya.

Octaviani,(2017:7), suatu media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apa bila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut. Sehingga peserta didik hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media, salah satu hal yang penting dalam video interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam membuat, untuk pembuatan video yang di kembangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti setelah menjalankan magang 3 di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu, peneliti telah melaksanakan wawancara terhadap guru IPS yang bersangkutan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan penggunaan video pembelajaran telah dilakukan. Akan tetapi, guru masih kurang memahami penggunaan digital dan proses pengeditan video sehingga penyajian video di dalam kelas kurang menarik perhatian peserta didik. Hal tersebut menyebabkan guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks pelajaran dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis dan Power Point. Di lain pihak peserta didik hanya menyimak dan mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton yang membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak kreatif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan video pembelajaran interaktif adalah model pembelajaran dengan pendekatan siswa pada masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dari aktivitas memecahkan masalah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut. Model pembelajaran ini berfokus pada keaktifan dan mendorong peningkatan minat belajar siswa dalam

pembelajaran. Melalui pengembangan video pembelajaran interaktif menjadi salah satu pilihan untuk menunjang proses belajar yang sesuai dan relevan.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan upaya peserta didik diharapkan dapat memahami dan menemukan konsep tentang materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya. Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, belajar secara mandiri, serta membantu guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran membutuhkan akses dalam pengeditannya yaitu Aplikasi *CapCut*, dengan penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam fitur yang dapat dimanfaatkan peneliti dalam membuat video.

Berdasarkan uraian diatas, melihat pentingnya penggunaan video pembelajaran interaktif peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran. Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe Tahun Pelajaran 2023/2024”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah yang timbul dalam penelitian, yaitu sebagai berikut

1. Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe?
3. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan video pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.
3. Mengetahui keefektifan video pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII pada materi kegiatan ekonomi. Video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Desain pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran interaktif.
2. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Video pembelajaran interaktif ini berisi tentang materi pokok kegiatan ekonomi.
4. Komponen pendukung yang digunakan dalam pengeditan video menggunakan Aplikasi *Capcut*.
5. Video pembelajaran ini berisi tentang gambar, animasi dan gerak tentang materi pokok kegiatan ekonomi dan dikembangkan dalam bentuk format MP4.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Konsep Dasar Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah satu bagian integral dalam sistem pembelajaran banyak macam video pembelajaran dapat di gunakan. Penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemilihan yang tepat. sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Arsyad (2004:36), mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang di sertai suara yang membentuk satu kesatuan yang di rangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang di simpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.

Heinich, Molenda, Russel (1993:188) video diartikan sebagai setiap format media yang menggunakan sinar katoda untuk menampilkan bagian gambar dari sebuah pesan dapat dikategorikan sebagai video.

Berdasarkan penjelasan diatas maka di simpulkan bahwa video pembelajaran termasuk ke dalam media video *cassette recorder* (VCR) sebagai media audio visual gerak yang perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayanganya melalui pesawat televisi.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Agib,(2013:51),mengemukakan lima manfaat video pembelajaran adapun penjelasan dari manfaat video pembelajaran. sebagai berikut:

- a. Pembelajaran lebih mudah jelas dan menarik.
- b. Proses belajar lebih cepat dan interaksi.
- c. Meningkatkan kualitas belajar lebih menarik.

- d. Belajar dapat dilakukan dengan waktu yang diinginkan dimana dan kapan saja.
- e. Menumbuhkan sikap positif belajar kepada siswa terhadap proses dalam materi pembelajaran.

c. Format Video Pembelajaran

Heinich, molenda, russel adapun beberapa format video sebagai berikut:

- a. Pita video (*video tape*), merupakan format video yang terpakat dalam bentuk gulungan pita yang terbuka (*open reel*) atau yang tertutup dalam sebuah kaset. pita yang digunakan memiliki lebar yang beraneka ragam ukurannya, hanya saja banyak digunakan di institut pendidikan salah satu tipe pita video yang memiliki ukuran lebar 1 inci.
- b. Kaset video (*video cassettes*), merupakan format video yang terpakat dalam bentuk kaset, yang berisi pita-pita video. Bentuk format kaset video ini bisa dibedakan atas pita yang digunakanya.
- c. Piringan video (*video disc*), salah satu jenis video yang memanfaatkan pancaran cahaya optic seperti tipe laser, format video ini lebih mirip dengan jenis *gramophon* (piringan hitam), hanya saja berwarna keperakan dan berkilauan.
- d. Compact disc, digunakan untuk merekam, tetapi sekarang CD tetapi sekarang CD dapat langsung digunakan untuk merekam dengan cara menggunakan *handycamp* khusus yang dapat langsung merekam menggunakan CD.

d. Kelebihan Video Pembelajaran

pramono, (2008:9), video memiliki banyak kelebihan, antara lain sebagai berikut:

- a. Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- b. Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks, atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.

- c. Pengguna dapat melakukan reapply pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- d. Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.
- e. Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

20 Heinich, Molenda, Rassel (1993:202) video di kemukakan sebagai berikut:

- a. Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan hal ini membuat video lebih menguntungkan dari media lain.
- b. Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding dengan media lain.
- c. Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan menyakinkan.
- d. Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karna kemungkinan adanya pegulangan sehingga suatu keterampilan bisa di pelajari secara berulang-ulang.
- e. Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemanusiaan.

e. Kelemahan Video Pembelajaran

- a. Jangkauannya terbatas.
- b. Sifat komunikasinya satu arah.
- c. Gambarnya relatif kecil.
- d. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic.

Berdasarkan kedua penjelasan dari atas maka disimpulkan keuntungan video dalam proses pembelajaran sebagai berikut dengan

menggunakan media jenis ini siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran sedang berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah di pelajari.

f. **Karakteristik Video Pembelajaran**

Cheppy Riyana (2007:7) menyatakan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran video yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pengembangan media video perlu memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

1. Video mampu memperbesar objek yang kecil terlalu kecil yang tidak dapat kurang dapat dilihat oleh mata telanjang.
2. Video mampu memanipulasi tampilan gambar sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan.
3. Video mampu membuat objek menjadi still picture artinya objek dapat disimpan dalam durasi tertentu, dalam keadaan diam.
4. Daya tarik video mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit.
5. Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat, aktual, atau kekinian.

Daryanto (2013: 86-88) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
2. Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.

3. Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
4. Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
5. Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media video sebagai media pembelajaran, maka harus diketahui karakteristik video yang dapat mendukung digunakannya sebagai media pembelajaran. Karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu dapat menampilkan gambar dengan ukuran yang fleksibel, gambar dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi dan teks kecepatannya dapat disesuaikan sehingga mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu sasaran penggunaan video yang fleksibel yaitu dapat digunakan secara individual maupun berkelompok sehingga memudahkan siswa belajar meskipun dalam situasi kelas yang berbeda.

g. **Kriteria Penggunaan Video Pembelajaran**

Menurut Achsan (2010:20) pengembangan video pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Tipe materi Tidak semua materi pelajaran cocok menggunakan video. Jika materi yang terlalu teknis yang mengajarkan tentang keterampilan atau skill secara langsung, misalnya bagaimana merakit komponen dalam chip komputer. Maka diperlukan pembelajaran secara langsung bersentuhan dengan peralatannya. Media video cocok untuk menggambarkan sebuah proses tertentu, sebagai alur demonstrasi sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu, misalnya bagaimana teknik pembuatan roti, keterampilan-keterampilan dasar mengajar dan lain-lain.

2. Durasi waktu Media video berbeda dengan film pada umumnya yang berdurasi rata-rata 2 jam dan maksimal 3,5 jam. Media video memiliki durasi lebih singkat, yakni berkisar antara 20-40 menit. Hal ini dikaitkan dengan kemampuan daya ingat manusia dan kekuatan berkonsentrasi cukup terbatas antara 15-20 menit. Sajian video juga menyesuaikan, selain hal tersebut, materi pembelajaran untuk satu kali pertemuan dengan durasi 20-40 menit.
3. Format sajian video Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. Film lepas lebih banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi.
4. Ketentuan teknis Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu efek kamera, teknik pengambilan gambar (angel), teknik pencahayaan, editing, dan suara (sound). Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis. Misalnya:
 - a. Gunakan pengambilan dengan teknik Zoom atau Extreme Clouse Up untuk menunjukkan obyek secara detail.
 - b. Gunakan teknik Out of focus atau in focus dengan pengaturan def of file untuk membentuk image focus of interest atau memfokuskan obyek yang dikehendaki dengan membuat samar (blur) obyek lainnya.
 - c. Pengaturan proverty yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan obyek-obyek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak obyek, bukannya jelas malah akan mengganggu dan mengkaburkan pesan.
 - d. Penggunaan tulisan (text) dibuat dengan ukuran yang proposional, jika memungkinkan dibuat lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika teks dibuat animasi, atur agar animasi text tersebut dengan sped yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

h. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

Menurut Nugraha dan Nestiyarum (2021:10-12) untuk membuat video pembelajaran ada beberapa tahap yakni sebagai berikut :

1. Pra Produksi

Pembuatan video pembelajaran berbeda dengan pembuatan program televisi secara umum. Pembuatan video untuk pembelajaran selalu didahului dengan serangkaian kegiatan yang panjang. Media video/televise merupakan salah satu media massa yang populer di masyarakat. Untuk menyiapkan materi pembelajaran (pra produksi) baik dalam bentuk media video maupun siaran televisi harus melalui tahapan-tahapan berikut:

- a. Penentuan Ide/Eksplorasi Gagasan
- b. Analisis Sasaran
- c. Penyusunan Garis Besar Isi Media (GBIM)
- d. Penyusunan Jabaran Materi (JM)
- e. Penulisan Naskah
- f. Pengkajian Naskah

Pada tahapan Pra Produksi diharapkan sudah melibatkan pengkaji materi dan pengkaji media. Pengkaji materi dibutuhkan untuk memastikan kebenaran materi yang dituliskan dalam naskah video pembelajaran. Sahabat Rumah Belajar dapat melibatkan rekan guru sejawat sesuai mata pelajaran yang diampu. Pengkaji media dapat berasal dari ahli media atau sesama guru yang berpengalaman dalam pembuatan media video.

2. Produksi

Setelah naskah diterima oleh Sutradara, untuk melakukan kegiatan produksi, maka langkah-langkah kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- a. Rembuk Naskah (Script Conference)
- b. Pembentukan Tim Produksi (Production Crews)
- c. Pembuatan Shooting Script
- d. Penyusunan Anggaran

- e. Pemilihan Pemain (Casting)
- f. Pencarian Lokasi (Hunting)
- g. Rapat Tim Produksi (Production Meeting)
- h. Setting Lokasi (Blocking Area /Location Set)

3. Pasca Produksi

Setelah produksi (pengambilan gambar) selesai dilakukan, tahap selanjutnya yaitu pasca produksi. Kegiatan yang sebaiknya dilakukan yaitu:

- a. Editing (penggabungan dan Pemilihan Gambar).
- b. Mixing (penyelarasan suara, musik, dan efek).
- c. Pratinjau (preview).
- d. Ujicoba.
- e. Revisi.
- f. Distribusi (Penyiaran)

2.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran banyak macam media pembelajaran dapat digunakan. Dalam penggunaan media pembelajaran harus didasarkan pada pemelihan yang tepat sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dr, Ioran C. Tyford, (1995:160) menyatakan bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, peran yang di mainkan guru itu sendiri juga menentukan terhadap efektifitas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran.

12 eka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, antara lain;

- 1. Media audio, merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran

(audio). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bunyi atau suara. Contoh: radio, tape recorder.

2. Media visual, merupakan media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera mata atau penglihatan (visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa bentuk atau rupa yang dapat di lihat. Contoh: gambar, poster, grafik.
3. Media audio visual, merupakan media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan (audio-visual). Jenis media pembelajaran ini menghasilkan pesan berupa suara dan bentuk atau rupa. Contoh: televisi, film, video.

Media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran banyak ragamnya setiap jenis alat memiliki tingkat keefektifan sendiri-sendiri. Penggunaanya untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifan belajar tergantung pada jenisnya, ketersedianya, dan kemampuan menggunakannya.

17

Berdasarkan daya atau kemampuan liputannya, jenis media pembelajaran, terdiri atas:

1. Media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya luas, yaitu dapat menjangkau tempat yang luas dengan jumlah orang atau siswa yang banyak. contoh: televisi, radio.
2. Media pembelajaran dengan daya atau kemampuan liputannya terbatas, yaitu hanya dapat menjangkau tempat atau ruangan tertentu dan terbatas dengan jumlah orang atau siswa yang tidak banyak. Contoh: papan tulis, slide overhead projector (OHP).

Berdasarkan pengguna atau pemakai yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran terdiri atas:

1. Media pembelajaran yang di gunakan untuk pembelajaran secara missal atau banyak orang. Contoh belajar melalui televisi, atau radio.

2. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan. Contoh: belajar melalui modul atau buku.

Berdasarkan kerumitan(kekomplekan) dan biayanya, jenis media pembelajaran. Terdiri atas:

1. Bigg media, merupakan media pembelajaran yang rumit (komplex) dan baiayanya mahal, serta penggunaanya relatif susah membutuhkan tenaga yang terlatih. Contoh: film, video, komputer.
2. Little media, merupakan media pembelajaran yang sederhana atau tidak rumit dan biayanya tidak mahal relatif murah, serta penggunaanya relatif mudah tidak perlu tenaga terlatih. Contoh: papan tulis, gambar.

Berdasarkan pembuatan dan pemanfaatannya, jenis media pembelajaran terdiri atas:

1. *Media by design*, merupakan media pembelajaran yang di rancang, di persiapan, dan di buat sendiri oleh guru lalu digunakan untuk proses pembelajaran contohnya semua media pembelajaran yang dirancang, di persiapan, dan di buat sendiri oleh guru.
2. *Media by utilization* merupakan media pembelajaran yang di manfaatkan, yaitu media pembelajaran yang di buat oleh orang lain atau suatu lembaga/institusi, sedangkan guru hanya tinggal menggunkan atau memanfaatkannya, contohnya, semua media pembelajaran yang hanya digunakan atau dimanfaatkannya dan tidak membuat sendiri.

Berdasarkan dimensinya, jenis media pembelajaran, terdiri atas:

1. Media dua dimensi, merupakan jenis media pembelajaran yang hanya mempunyai dua ukuran yaitu panjang dan lebar, contoh, poster, bagan, gambar.
2. Media tiga dimensi, merupakan jenis media pembelajaran yang mempunyai minimal tiga ukuran yaitu panjang, lebar, dan isi/tinggi. contoh, model (benda yang menyerupai aslinya), realia (benda asli).

12

Rudi Brets, membuat klasifikasi media pembelajaran berdasarkan adanya tiga cirri, yaitusuara, (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion). Atas dasar ini brets, membuat tiga kelompok media pembejaran yaitu:

1. Media pembelajaran audio-mottion-visual, merupakan media pembelajaran yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat. jenis media pembelajaran termasuk kelompok salah satunya televisi, video tape, dan film bergerak.
2. Media pembelajaran audio-still-visual merupakan media pembelajaran yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Seperti film tidak bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (television still recording).
3. Media pembelajaran audio-semi motion, mempunyai suara atau gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh, seperti telewritng, atau teleboard.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran tidak mutlak harus di adakan. namun akan lebih baik jika digunakan media pembelajaran karena media pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran, manfaat atau kelebihan media pembelajaran antara lain:

3

1. Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. misalnya belajar melalui rekaman kaset, tape recorder atau televisi. Materi pembelajaran oleh guru di rekam dalam bentuk media pembelajaran audio seperti pada kaset atau compack disk, atau digambar pada sebuah kertas sehingga menjadi gambar atau bagan. Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran pada suatu waktu, maka dapat diulang lagi pada waktu lainnya tanpa harus membuatnya lagi.

2. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar pada suatu materi pembelajaran atau obyek. Misalnya ketika guru menyampaikan materi pembelajaran secara lisan melalui ceramah, maka ada kemungkinan terjadi perbedaan pendapat atau persepsi yang di terima oleh siswa.
3. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa. pada saat memberikan pelajaran guru tidak hanya berceramah, melainkan juga sambil menunjukan media pembelajaran, maka akan menarik perhatian siswa. Setelah tertarik perhatiannya, siswa akan tertarik minatnya, untuk mencoba media pembelajaran tersebut, lalu tumbuh motivasi aktivitas, dan kreativitasnya, dalam memperlakukan media pembelajaran tersebut sesuai dengan perintah guru atau menurut keinginannya sendiri.

d. Prinsip-Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

1. Menimbulkan kreativitas siswa, media pembelajaran hendaknya membuat siswa menjadi senang dalam belajar dan mengembangkan daya khayal atau imajinasinya.
2. Menarik perhatian, sehingga siswa berminat untuk menggunakannya dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.
3. Menggunakan media pembelajaran tersebut bisa secara individual, kelompok, atau klasikal.
4. Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, baik, fisik, mental, atau pikiranya.

e. Syarat-Syarat Pembuatan Media Pembelajaran

1. Factor edukatif, meliputi atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan atau kompetensi yang ditetapkan yang harus dicapai oleh siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, pembuatan media pembelajaran juga harus sesuai dengan tingkat kemampuan atau daya pikir siswa yang dapat mendorong aktivitas

dan kreativitasnya sehingga membantu mencapai keberhasilan belajarnya.

2. Faktor teknik pembuatan, meliputi kebenaran atau tidak menyalahi konsep ilmu pengetahuan, bahan dan bentuknya kuat, tahan lama, tidak mudah berubah, (fleksibel) sehingga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran atau alat lainnya.
3. Factor keindahan meliputi bentuk estetik, ukuran serasi dan tepat dengan kombinasi warna menarik, sehingga menarik perhatian dan minat siswa untuk menggunakannya.

¹² Berdasarkan pendapat dari atas di simpulkan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam upaya untuk mengaktifkan kegiatan belajar siswa. Namun bukan berarti media pembelajaran itu harus bersifat canggih dan pengadaannya memerlukan dana yang cukup besar. Untuk itu di perlukan kreatifitas guru dalam memanfaatkan sumber daya yang tersedia dilingkungan sekitarnya meskipun tidak tersedia di sekolah tersebut. Disamping itu, jika suatu media pembelajaran perlu ada, guru pun bekerja sama dengan siswa untuk pengadaannya, dengan memafaatkan bahan-bahan yang sederhana dan tersedia atau dapat mudah di dapatkan.

2.3 Video Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.

Video pembelajaran interaktif merupakan video yang didalamnya memuat isi dari materi yang disajikan secara jelas, ringkas, dan disertai suara grfik, serta gmbar yang bergerak dengan harapan memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan.

1. Niswa, (2012:3) bahwa ²¹ video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, di sajikan lewat presentasi audio visual

(gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, sehingga dengan interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan menunjang bagi pendalaman materi, didalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri.

- 26
2. Yasa, dkk, (2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut. Salah satu komponen penting yang harus ada didalam video interaktif yaitu salah satu komputer digunakan secara terintegrasi didalam pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru didalam menjelaskan materi pembelajaran.
3. Priyanto, (2009:3), selain itu komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat.

Arshyad, (2014,) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menemukan kecepatan dan pemenggalan dalam penyajian materi pembelajaran.

Rimpati, (2016,) mengemukakan media video interaktif lebih baik dibandingkan dengan metode (konvensional). Terdapat skor rata-rata eksperimen (media kelompok kecil) memperoleh rata-rata 27,70 dan siswa kelompok kontrol (pendekatan konvensional) memperoleh rata-rata 25,20.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa video Pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang direkam dan

ditampilkan dengan kontrol komputer, penyajiannya dilakukan dengan beinteraksi secara aktif dengan pengguna.

b. Kelebihan Dan Kekurangan Video Pembelajaran Interaktif

Kumala,(2004:45), kelebihan video interaktif antara lain lebih praktis dalam pelaksanaan siswa, menyenangkan siswa, tidak klasik, dan membosankan. Siswa dapat mengukur tenaga yang harus ia keluarkan untuk mendapatkan nilai yang baik, dapat dipantau oleh guru, menumbuhkan pemahaman tentang materi secara menyenangkan.

Cikita Putri, (2019) video interaktif merupakan video sebuah pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan dengan adanya video interaktif yang di berikan siswa akan lebih cepat memahami materi yang diinginkan.

puwanti,(2015)mengemukakan bahwa penggunaanvideo interaktif membuat pembelajaran tidak menonton dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa menjadi tinggi.

- a. Video dapat menggambarkan suatu proses yang secara tepat yang dapat dikasiskan secara berulang-ulang
- b. Video menanamkan sikap dan segi efektif lainnya.
- c. Video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- d. Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya dapat dilihat secara langsung.
- e. Video dapat ditunjukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- f. Dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.
- g. Volumnya bisa di atur mau pelan atau ketes.
- h. Mengembangkan imajinasi

Adapun kekurangan dalam menggunakan video pembelajaran interaktif

- a. Waktu yang digunakan membuat video biasanya elatif lama karena harus mengulang-ngulang.
- b. Komnukasinya hanya bersifat satu arah sehingga pengajar harus lebih kreatif.
- c. Biaya relatif mahal.
- d. Memerlukan alat elektronik seperti laptop, dll.

c. Jenis-Jenis Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kemampuan efektifitas siswa dalam materi pembelajaran. Jenis-jenis video pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1. Kejelasan pesan, dengan media video peserta didik cepat memahami dan mudah mengerti dalam pembelajaran secara lebih beramakna dan informasi dapat diterima secara utuh.
- 2. Video yang dikembangkan dalam materi pembelajaran tidak tergantung pada bahan ajar lain yang di ajarkan kepada siswa dan tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3. Media video menggunakan bahasa yang sederhana, supaya mudah dipahami oleh siswa dan dapat di mengerti oleh siswa dan bisa membantu siswa dalam materi pembelajaran.

d. Tujuan Dan Fungsi Video Pembelajaran Interaktif

Tujuan video inteaktif pada pembelajaran IPS merupakan salah satu penunjang kegiatan pembelajaran yaitu agar memancing siswa dalam melakukan interaksi dengan materi yang sudah di tayangkan, selain itu video pembelajaran interaktif juga digunakan sebagai sarana pendukung dan tambahan infomasi agar memperkaya hubungan siswa.

- 1. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi dalam materi pembelajaran.
- 3. Mengatasiketerbatasan waktu, kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Fungsi-fungsi dari video pembelajaran interaktif sebagai berikut:

1. Dapat menarik perhatian siswa berkonsentrasi fokus, dalam mengamati isi materi pembelajaran.
2. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi siswa dan sikap dalam menyimak tanyangan atau isi materi pembelajaran.
3. Membantu pemahaman siswa dan ingatan dalam isi materi pembelajaran bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Berdasarkan penjelasan di atas disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang di rancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa indonesia yang jelas dan mudah dipahami. Sehingga dengan interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

e. Capcut

Aplikasi yang digunakan untuk membuat video pembelajaran merupakan salah satu aplikasi capcut. Pada pembelajaran IPS terpadu pada materi potensi kegiatan ekonomi video yang berbasis capcut merupakan media pembelajaran yang tepat dan dapat digunakan, dengan adanya media video berbasis capcut dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, pendidik harus mengemas sebaik mungkin agar siswa tidak merasa bosan dan malas saat proses pembelajaran berlangsung, serta guru juga harus memiliki metode yang cocok dan beragam untuk membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman dalam belajarnya.

Capcut merupakan aplikasi video editing untuk mengedit video pada *software android* yang terdapat di *play store*. Aplikasi ini menampilkan *bytedance* yang populer di kalangan editor pemula dan berpengalaman. aplikasi capcut menawarkan pengeditan video yang menarik, dengan banyak fitur dan efek hebat kelebihan dari aplikasi capcut merupakan fitur tampilan aplikasi mudah dipahami oleh

pengguna, fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi capcut tersedia secara gratis dan bisa digunakan oleh semua pengguna. Aplikasi capcut juga bisa menambah klip, memotong klip, mengatur posisi klip, dan menyesuaikan sesuai dengan keinginan pengguna.

Rahayu (2022:27) pembelajaran dengan capcut memberikan dampak positif bagi, siswa dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, pembahasan video di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yaitu, siswa diharapkan dapat memahami materi potensi ekonomi lingkungan. Dan diharapkan dengan adanya video pembelajaran ini dapat menarik siswa agar lebih mudah memahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2.4 Minat Belajar Siswa

a. Pengertian minat belajar siswa

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan semua manusia mengalami hal tersebut. Setiap manusia mengalami proses kedewasaan, baik fisik maupun kejiwaan, pendewasaan tersebut akan sempurna bila didukung oleh pengalaman melalui pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar.

Berdasarkan pengalaman kita sehari-hari bahwa belajar merupakan proses dalam memahami sesuatu yang tidak tau menjadi tau. Belajar juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk menambah ilmu pengetahuan, melatih keterampilan, agar kelak bisa mandiri dalam kehidupannya.

Iskandar, (2009:102), mendefinisikan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya.

Sardiman, (2005:2), belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Salah satu pertanda seseorang sudah belajar adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik

perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai sikap (afektif).

Slameto, Asmani (2009: 32) mengemukakan bahwa minat belajar rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu. Dan kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Minat belajar merupakan kecenderungan yang terjadi secara konsisten yang dilakukan untuk memperoleh kebanggaan serta kepuasan terhadap hal yang diminati, sehingga melakukan partisipasi secara total pada pembelajaran atau ¹⁸ suatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir penuh dengan kemauanya dan tergantung dari bakat dan lingkungan.

1. Schiefelle, minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik. pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu.
2. Hidi, pengertian minat belajar merupakan sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.
3. Krap, minat belajar didefinisikan sebagai minat mendalam pada suatu bidang atau kegiatan yang timbul berdasarkan pengetahuan, emosi, dan pengalaman pribadi yang sudah ada.
4. fauziah,rosnaningsih and azhar, minat belajar juga diartikan sebagai suatu hal yang membuat seseorang sanggup melakukan analisis terhadap suatu pembahasan dalam pembelajaran, untuk di pecahkan masalahnya dan memberikan hasil yang diinginkan.

Defenisi minat belajar Schiefele, (2001) minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Hiddi, (2006,) mengemukakan minat belajar suatu sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar salah kecenderungan tertarik pada suatu yang relatif tetap. untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus - menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan defenisi minat tersebut, dikemukakan bahwa minat mengandung unsur-unsur sebagai berikut:

1. Minat adalah suatu gejala piskologis.
2. Adanya pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karna tertarik.
3. Adanya perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran.
4. Adanya kemauan atau kecenderungan pada diri subyek untuk melakukan kegiatan guna untuk mencapai tujuan.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Sudirman, (2012:76) minat belajar timbul tidak secara tiba-tiba/spontan melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman,kebiasaan, pada waktu belajar atau bekerja.

Slameto, (2015:180) mengemukakan factor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut faktor yang mempengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua, yakni factor fisik dan piskologis.

1. Faktor fisik memiliki dua penyebab utama yaitu kesehatan dan kecacatan. kesehatan sangat mempengaruhi minat belajar siswa.jika kesehatan siswa terganggu , merasa sakit dan sebagainya. Minat belajar menurun. Sedangkan siswa sehat atau mampu minat belajar meningkat keadaan cacat tubuh pun mempengaruhi minat belajar.
2. Faktor piskologis yang paling mempengaruhi minat belajar yaitu: intelengensi atau kecerdasan, perhatian selama proses belajar mengajar, bakat, kematangan emosional, kesiapan siswa untuk memperoleh pendidikan.

Dari beberapa pedapat di atas minat belajar dapat diartikan keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar

mengajar sehingga minat belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar.

c. Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar merupakan suatu hal yang bersifat transcendental, namun minat belajar dapat diukur dengan indikator-indikator yang juga memiliki hubungan dengan minat belajar itu sendiri. Ada empat indikator dalam mengukur minat belajar siswa yaitu:

1. Perasaan senang

Saat siswa merasa senang dalam suatu pelajaran maka siswa tersebut memiliki minat belajar untuk mempelajari pelajaran tersebut dan hal itu tanpa rasa terpaksa karena rasa senang tersebut.

2. Ketertarikan siswa

Saat siswa terlihat ingin memulai mempelajari, ingin tahu, timbul rasa ingin bisa maka siswa tersebut sudah mulai berminat dalam mata pelajaran tersebut dan hal itu harus tetap di jaga, guru harus selalu menjaga ketertarikan siswa tersebut.

3. Perhatian siswa

Siswa yang memiliki minat terhadap objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan dengan seksama pada pembelajaran mata pelajaran tersebut. Hal ini biasanya muncul dengan di barengi oleh konsentrasi siswa selama masa belajar.

4. Keterlibatan siswa

Saat siswa sudah mulai terlibat dalam proses pembelajaran suatu mata pelajaran meskipun itu sulit dan merepotkan maka siswa tersebut sudah memiliki minat dalam belajar dalam materi pembelajaran.

2.5 Penilaian Minat Belajar Siswa IPS Terpadu

a. Pengertian ilmu pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan sosial merupakan cabang dari ilmu sosial yang terintegrasi dalam bidang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial merumuskan

suatu realitas dalam fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan ilmu sosial meliputi: sosiologi, sejarah, geografi, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial merupakan bagian dari suatu kurikulum dalam sekolah yang dirurunkan dari isi materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Sapriya (2015:11) ilmu pengetahuan sosial di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan dasar atau menengah.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Susanto, (2014:10-11) bahwa tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat dikelompokkan ke dalam keenam komponen yaitu:

1. Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
2. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
5. Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berfikir dan kemampuan berfikir kritis, melatih kebebasan keterampilan dan kebiasaan.
6. Ditunjukan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS ditingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai Negara yang baik. Warga Negara yang baik harus menguasai pengetahuan (*knowdlege*), sikap dan nilai (*attitudes and values*), dan keterampilan (*skill*), yang membantunya untuk memahami lingkungan sosialnya dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi dan masalah sosial, maupun mengambil keputusan

secara serta berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

c. Kriteria Kualitas Produk

Untuk menentukan kualitas hasil pengembangan pada umumnya ada tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Menurut penegasan Van den Akker dan Nieveen dalam Rochmad, perlu adanya penelitian untuk memberikan kriteria penilaian kualitas sumber daya pendidikan (2012:68). Berikut ini adalah daftar kriteria kualitas yang bersangkutan:

1. Validitas Kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid jika berdasarkan pada teori dan komponen dari perangkat pembelajaran yang saling berhubungan satu dengan yang lain secara konsisten. Perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan akan dinilai validator. Penilaian oleh validator berdasarkan lembar penilaian pada perangkat pembelajaran.
2. Kepraktisan Kepraktisan dapat diketahui jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat dipraktikkan oleh pengajar dan peserta didik. Kepraktisan media pembelajaran meliputi keterwujudan kegiatan belajar mengajar dan kendalakendala yang diperoleh ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perangkat media pembelajaran dapat dibilang praktis apabila memenuhi indikator hasil pengamatan dari observer terhadap keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Keefektifan Keefektifan suatu strategi pembelajaran umumnya dapat diukur dengan melihat hasil evaluasi siswa terhadap tingkat pemahaman mereka sendiri. Apabila hasil pembelajar siswa memenuhi Kriteria Kecakapan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, maka media pembelajaran yang sesuai dengan hasil belajar tersebut dikatakan berhasil. Dalam penelitian ini, uji validitas berfungsi sebagai kriteria untuk menentukan seberapa tinggi kualitas bahan ajar. Untuk mengevaluasi apakah teknologi pendidikan yang diusulkan memenuhi persyaratan penting untuk efektivitas, penting

untuk melakukan uji validitas media pendidikan. Ini akan memungkinkan penentuan apakah teknologi pembelajaran yang diusulkan efektif atau tidak. Kredibilitas teknologi pendidikan yang digunakan tergantung pada validitas isinya, yang sering dikenal sebagai tinjauan ahli tentang seberapa baik kerjanya di kelas. Rencana pelajaran, rubrik penilaian, dan buku teks adalah beberapa sumber pedagogis yang sedang diperiksa keakuratannya.

2.6 Hasil Riset Yang Relevan

1. Asori Waruwu, 2021 dengan judul skripsi **“Pembangunan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022”** Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan.

Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis Meaningful Instructional Design pada materi menganalisis isi drama. Penilaian ahli materi revisi I mencapai 76,5%, pada revisi II mencapai 97,5%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian Ahli bahasa revisi I 72,5%, pada revisi II mencapai 92,5%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain revisi I 70,58%, pada revisi II mencapai 97,6% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada angket respon peserta didik uji coba perorangan memperoleh skor 96,8% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh skor 93,43 % kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba perorangan 100 % dan uji coba lapangan 88,8 % dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis Meaningful Instructional Design sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan penelitian. Adapun saran peneliti yaitu penelitian ini dapat mendorong peneliti lain untuk membuat

video pembelajaran bahasa indonesia yang interaktif dengan aplikasi pembuatan video yang lebih baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama-sama pengembangan video pembelajaran, model pengembangan yang digunakan dan basisnya yang digunakan juga sama. Sedangkan yang menjadi perbedaan adalah lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, mata pelajarannya dan juga.

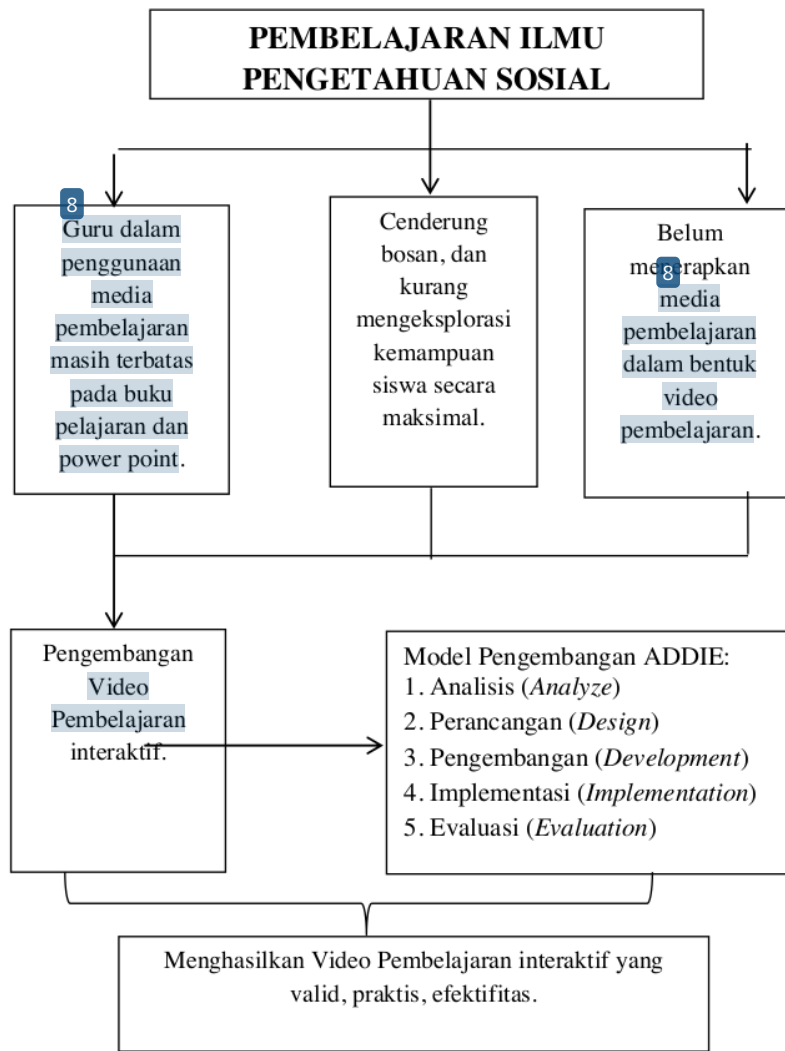
2. Darma Wisada et al., (2019) dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”**. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan. Pengembangan video pembelajaran ini valid berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran 98,3% predikat sangat baik, ahli desain pembelajaran 93,3% predikat sangat baik, ahli media pembelajaran 96,5% predikat sangat baik, uji coba perorangan 94,53% predikat sangat baik, uji coba kelompok kecil 92,32% predikat sangat baik, uji coba lapangan 91% predikat sangat baik, (3) Efektivitas pengembangan menunjukkan, video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter efektif meningkatkan hasil belajar Simulasi Digital ($t_{hitung} = 17,900 > t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikansi 5%). Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan perbedaannya adalah lokasi penelitian, mata pelajaran dan basis yang digunakan.

2.7 Kerangka Berpikir

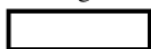
Topik utama dalam penelitian ini merupakan penggunaan media pembelajaran video interaktif yang bertujuan untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Alasan melakukan penelitian di sekolah tersebut, salah satunya permasalahannya yaitu: guru masih menggunakan metode lama dalam mengajar atau menyampaikan isi materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis, hal ini dibutuhkan adanya

inovasi atau perubahan dalam proses belajar mengajar didalam kelas khususnya materi pembelajaran IPS yang materinya banyak menampilkan materi atau bukti fenomena. Inovasi yang bisa di gunakan dalam proses belajar mengajar yaitu media capcut supaya siswa lebih fokus, mengerti, dan memahami, suatu isi materi pembelajaran. Supaya dapat menumbuhkan minat belajar siswa khususnya dalam materi pembelajaran IPS.

Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini terlihat pada bagan berikut ini.



Keterangan :



: Objek yang di teliti



: Garis Penghubung

Dari gambar kerangka acuan diatas, terlihat alur pengembangan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan model ADDIE. Dalam melaksanakan pengembangan ini didasari dari observasi proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan disekolah. Dari hasil pengamatan tersebut, ditemukan beberapa masalah yaitu : Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku pelajaran dan power

point, Cenderung bosan dan kurang mengeksplorasi kemampuan siswa secara maksimal, belum menerapkan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

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

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall Purnama, (2013 : 20), mengatakan bahwa model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*”. Artinya penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Asim Purnama, (2013 : 21), mengatakan bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam buku metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D Sugiyono, (2013 halaman 407) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

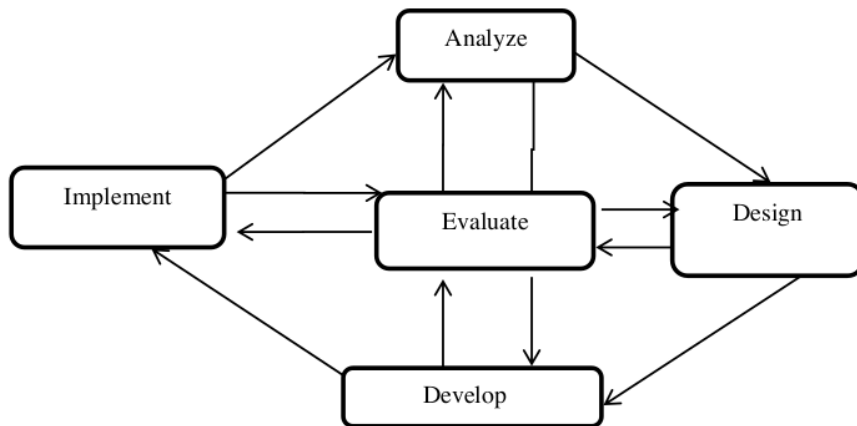
Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah proses usaha yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk serta memvalidasi produk tersebut sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien dan dapat berfungsi bagi masyarakat luas.

1.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Ajar et al., (1829 : 16), menyatakan bahwa Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan *ADDIE Model* dapat dilihat pada bagan berikut:



Menurut Muwallidah et al., (2018) mengatakan bahwa tahapan model pengembangan dengan menggunakan model ADDIE ini adalah sebagai berikut:

6

1. Analisis

Tahap analisis (*Analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Melakukan analisis tujuan pembelajaran yang dituntut kepada peserta didik. Pada tahap analisis tujuan pembelajaran, menganalisis kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik, tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik, model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik

- b) Melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait. Telaah tentang karakteristik peserta didik sesuai dengan rancangan dan pengembangan model pembelajaran. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Mandrehe melalui diskusi dengan guru mata pelajaran ekonomi, karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan, kemampuan akademik, perkembangan kognitif siswadan kemampuan peserta didik pada bidang teknologi.
- c) Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran. Menganalisis terkait materi-materi yang akan disampaikan pada siswa sesuai dengan kurikulum dan ATP yang digunakan di SMP Negeri 1 Mandrehe.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*Design*) hal-hal yang dilakukan merancang pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tutunan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta model assesmen dan evaluasi yang digunakan.

- a) Mendesain model pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik sesuai hasil dari analisis yang dilakukan di awal proses pembelajaran.
- b) Mendesain modul pembelajaran dan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik di dalam kelas.
- c) Mendesain assesmen dan evaluasi berdasarkan karakteristik peserta didik dalam melakukan pembelajaran dalam kelas.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*Development*) yang pada intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi

sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Kegiatan tahap pengembangan antara lain:

- a) Mengembangkan desain model pembelajaran atau *prototype* untuk divalidasi oleh evaluator.
- b) Melakukan revisi desain model pembelajaran, jika ada tambahan dan usulan dari evaluator.
- c) Melakukan validasi kembali setelah direvisi sampai dinyatakan layak oleh validator untuk diimplementasikan.

4. Implementasi (*Implementation*)

Teguh, dkk (2014:43) menyatakan “Hasil pengembangan dalam pembelajaran diterapkan untuk mengetahui dampak terhadap kualitas pembelajaran, meliputi efektivitas, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran. *Prototype* pengembangan produk harus diuji dalam kehidupan nyata untuk memahami efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran peserta didik.”

Beberapa komentar di atas menyarankan bahwa selama tahap implementasi ketika video pembelajaran diuji di kelas, pendidik dan siswa perlu mengetahui efektivitas, daya tarik dan efisiensi pembelajaran dan bersiap untuk memeriksa respon siswa.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hamzah (2019:41) mengemukakan “Evaluasi adalah proses pengecekan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal.” Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model perancangan sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk menambah nilai dan penemuan pada suatu program pembelajaran.

- a. Sikap siswa terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran.
- b. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.

c. Manfaat yang dirasakan sekolah dalam meningkatkan prestasi siswa setelah mengikuti program studi.

Tegeh, dkk (2014:43) menunjukkan bahwa “Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan sumatif. Penilaian formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap yang digunakan untuk penyempurnaan, dan penilaian sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui dampaknya terhadap minat belajar siswa dan kualitas pembelajaran secara umum peserta didik didalam kelas.”

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan perbaikan-perbaikan dan penyempurnaan video pembelajaran yang masih memiliki kekurangan serta memberikan nilai terhadap pengembangan video pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.3 Uji Coba Produk

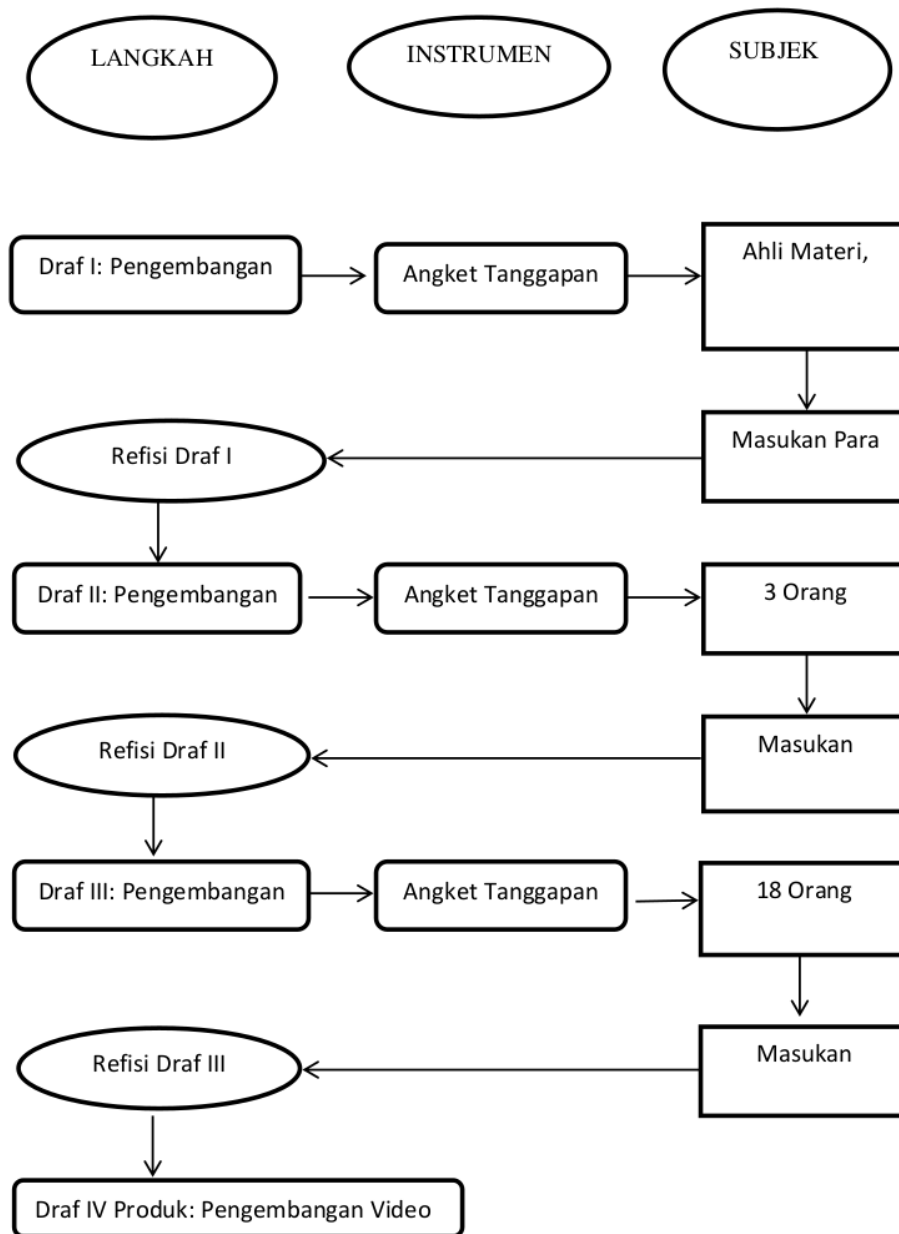
Tahapan ADDIE dilakukan secara teratur dan berpedoman pada landasan teoretis desain pembelajaran yaitu mempertimbangkan masalah pembelajaran serta dilakukan beberapa kali revisi untuk penyempurnaan (Cahyadi, 2019; Tegeh & Jampel, 2017). Jika dilihat dari pemaparan tersebut, maka pengembang memilih model ADDIE sebagai pedoman pengembangan media karena menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional serta bertumpu pada landasan teoretis desain pembelajaran. S. Asprilla et al., (2019)

Tegeh, dkk (2014:79) mengemukakan bahwa uji coba dalam pengembangan model ADDIE terdiri dari:

1. Desain Uji Coba

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

- a. Uji perorangan terdiri dari 3 orang siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Mandrehe
- b. Uji lapangan yang terdiri dari 18 orang siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Mandrehe.



Sumber (S.Asprilla et al., 2019)

2. Subjek Uji Coba

a) Ahli Materi/isi

Ahli materi atau isi adalah orang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran IPS. Untuk mengetahui kevalidan materi maka peneliti menentukan seorang dosen pendidikan ekonomi untuk mevalidasi produk yang dikembangkan. Beliau adalah Bapak Wahyuutra Telaumbanua, S.Pd., M.Pd., E

b) Ahli Bahasa/Penyajian

Ahli bahasa atau penyajian adalah seseorang yang mengkaji bahasa secara mendalam dan memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang bahasa.

c) Ahli Desain/Media

Ahli desain atau media adalah seseorang yang memiliki keahlian dalam media atau desain yang akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

d) Peserta Didik

Peserta didik adalah subjek yang menjadi sasaran peneliti untuk melakukan uji coba produk valid atau tidak. Subjek yang telah ditentukan yaitu siswa kelas VII-1 SMP Negeri 1 Mandrehesekaligus subjek uji coba pemakaian produk yang dikembangkan.

1.4 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif adalah data yang dihasilkan dalam bentuk verbal (lisan/kata) sehingga untuk mendapatkan data tersebut peneliti melakukan tes wawancara dengan peserta didik. Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dapat dihitung langsung melalui angket dan tes yang diberikan oleh peneliti kepada peserta didik.

1.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi

Lembar validasi adalah instrumen dari angket validasi yang digunakan pada saat melakukan validasi materi terhadap validator. Lembar validasi dapat berupa kelayakan video pembelajaran hasil pengembangan yang ditinjau dari aspek materi atau isi, bahasa dan media.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. (Bab 3, Hal:113-162)	1. Kejelasan isi materi					
	2. Keluasan materi					
	3. Kedalaman materi					
b. Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa. (Bab 3, Hal:113-162)	4. Konsep yang disajikan dalam video sesuai dengan kompetensi yang dipelajari					
c. Keakuratan materi (Bab 3, Hal:113 - 162)	5. keakuratan konsep dan definisi					
	6. Keakuratan data dan fakta					
	7. Materi yang diberikan merupakan materi terbaru.					

d. Kesesuaian contoh dengan uraian (Bab 3, Hal:164)	8. Contoh soal relevan dengan materi dalam video pembelajaran.					
	9. Contoh soal dan penyelesaiannya diuraikan dengan jelas.					
	10. Contoh soal memantapkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.					
d. Keruntutan penyajian materi (Bab 3, Hal:113 -162)	11. Penyajian materi dalam video pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis					
f. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran (Bab 3, Hal:124)	12. Tujuan pembelajaran mampu dipahami oleh peserta didik.					
	13. Materi yang ada dalam video pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.					
g. Penyajian materi memotivasi peserta didik (Bab 3, hal:113-162)	14. Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi.					
	15. Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan					

	menggunakan video pembelajaran ini					
	16. Menciptakan kemampuan bertanya bagi peserta didik					
Total Skor						
Rata-rata Skor						
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal						
Presentase Skor						
Kriteria						

Dimodifikasi dari Agustini (2020:69) dan Akbar (2013:39)

16

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia (Bab 3, hal:113)	1. Ketepatan tata bahasa					
	2. Ketepatan ejaan					
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien (Bab 3, hal:113)	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan					
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					
c. Ketepatan teks dengan materi (Bab 3, hal:113)	6. Penulisan teks telah sesuai dengan teri					
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik (Bab 3, hal:113)	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					
	8. Bahasa yang digunakan sesuai					

	dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik						
Total Skor							
Rata-rata Skor							
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal							
Presentase Skor							
Kriteria							

Dimodifikasi dari harahap (2019:60) dan Akbar (2013:39)

16

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran (Bab 3,hal 115-124)	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.					
b. Keteraturan desain media (Bab 3,hal 115-124)	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf (Bab 3,hal 115-124)	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.					
d. Kesesuaian video dengan materi (Bab 3,hal 115-124)	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.					
e. Kemudahan untuk membaca (Bab 3,hal 115-124)	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di					

		pahami oleh siswa.					
f. Pemilihan warna (Bab 3,hal 115-124)	6.	Kesesuaian warna tulisan.					
	7.	Kesesuaian warna latar belakang video					
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran (Bab 3,hal 115-124)	8.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					
	9.	Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					
	10.	Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.					
h. Kesesuaian durasi video pembelajaran(bab 3,hal 115-124)	11.	Durasi video sesuaidengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.					
i. Kemudahan penggunaan video pembelajaran (Bab3,hal 115-124)	12.	Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.					
	13.	Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas					
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik (Bab 3,hal 115-124)	14.	Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.					
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi (Bab 3,hal 115-124)	15.	Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk					

	mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.						
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan(Bab 3,hal 115-124)	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.						
m. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas (Bab 3,hal 115-124)	17. Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.						
Total skor							
Rata-rata Skor							
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal							
Presentase Skor							
Kriteria							

Dimodifikasi dari Akbar (2013:121) dan Agustini (2020:70)

2. Angket Kepraktisan Video Pembelajaran

Kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat dari angket respon siswa terhadap video dalam pembelajaran IPS yang telah dikembangkan. Penyusunan lembar respon siswa dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen berikut.

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan video pembelajaran

No	Pernyataan	SS	S	C	TS	STS
1	Desain video pembelajaran interaktif yang digunakan menarik					
2	Penggunaan video pembelajaran interaktif sangat mudah					
3	Slide pada video pembelajaran interaktif mendukung anda untuk lebih menguasai materi kegiatan ekonomi					
4	Animasi dalam video pembelajaran interaktif ini membantu anda untuk memahami materi kegiatan ekonomi					
5	Dengan adanya video pembelajaran interaktif ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi kegiatan ekonomi.					
6	Penyampaian materi dalam video pembelajaran interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
7	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif ini mudah anda pahami					
8	Video pembelajaran interaktif ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang kegiatan ekonomi					
9	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal-soal					
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah di baca					
11	Apakah kalimat atau kata yang terdapat pada video pembelajaran interaktif mudah dimengerti					
12	Apakah dengan menggunakan video					

	pembelajaran interaktif menarik minat anda untuk belajar					
13	Apakah anda menjadi semangat belajar dengan menggunakan video pembelajaran interaktif					

Dimodifikasi dari Harahap (2019:61) dan Agustini (2020:72)

3. Efektifitas Video Pembelajaran

Efektifitas sebuah produk pengembangan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran terkait materi kegiatan ekonomi video interaktif.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Angket Validitas

Video pembelajaran yang dikembangkan diuji validitasnya terlebih dahulu oleh keempat ahli. Angket validasi pada penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan skala Likert. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan dihasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada tabel berikut

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

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

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

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

$$Sr = \frac{\text{jumlah skor dari semua item}}{\text{banyak item}}$$

Keterangan:

Sr = Rata-rata skor berdasarkan hasil validasi

Tabel 6 Kriteria Validitas Video Pembelajaran

Skor %	Kriteria
$81 \leq Sr \leq 100$	Sangat Valid
$61 \leq Sr < 80$	Valid
$41 \leq Sr < 60$	Cukup Valid
$21 \leq Sr < 40$	Kurang Valid
$Sr < 21$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

Keterangan:

Sr = Rata-rata skor berdasarkan hasil validasi

Tabel 6 Kriteria Validitas Video Pembelajaran

Skor %	Kriteria
$81 \leq Sr \leq 100$	Sangat Valid
$61 \leq Sr < 80$	Valid
$41 \leq Sr < 60$	Cukup Valid
$21 \leq Sr < 40$	Kurang Valid
$Sr < 21$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

9 Berdasarkan tabel 6, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan valid jika target pencapaian mencapai nilai valid ≥ 61

b. Analisis Data Angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan perubahan nilai mengikuti tabel berikut.

Tabel 7 Pedoman Penilaian Respon Siswa

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

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut :

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

19

Keterangan:

P = Persentase respon siswa dalam (%)

Σx = Total skor dari responden

Σxi = Total skor ideal

Setelah persentase diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut

Tabel 8 Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran

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

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:114)

Berdasarkan tabel 8, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan praktis jika target pencapaian mencapai nilai praktis $\geq 75\%$.

c. Analisis Efektifitas

Untuk mengukur keefektifan produk pengembangan digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik, peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKM 70.

Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung dengan kriteria dan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100}{\text{skor maksimal}}$$

(modifikasi dari Zuhri 2020:12)

8

Persentasi nilai klasikal dihitung dengan rumus:

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

8

Keterangan:

PK : Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 10 Kriteria Skor Penentuan Tes Minat Belajar

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

(Dimodifikasi dari Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Dan Pembahasan

1. Pengembangan video pembelajaran interaktif

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif dengan materi kegiatan ekonomi dan mengetahui kelayakan video pembelajaran interaktif untuk pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Mandrehe. Berdasarkan oleh ahli materi, validasi ahli bahasa, validasi ahli media, validasi oleh guru serta respon peserta didik media yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model Ajar et Aal menyatakan bahwa model ini terdiri atas lima langkah, yaitu:

a. Analisis (*Analyse*)

analisis dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi disekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis diketahui bahwa media pembelajaran masih menggunakan buku cetak dan papan tulis, dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran contohnya laptop, LCD, dan PC.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan yang dilakukan mendesain model pembelajaran interaktif dalam penyampainya lebih jelas, akurat dan terperinci. berdasarkan karakteristik peserta didik sesuai hasil dari analisis yang dilakukan di awal proses pembelajaran, mendesain modul pembelajaran dan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik didalam kelas. Selanjutnya perbaikan untuk format isi dengan menambahkan gambar dan video animasi pada setiap sub materi. Selain itu, pendesain dari segi materi media pembelajaran Kemudian pendesain dari segi bahasa media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang jelas, lugas, dan mudah dipahami.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan yang pada intinya adalah mengembangkan desain model pembelajaran untuk divalidasi oleh evaluator, melakukan revisi desain model pembelajaran, jika ada tambahan dan usulan dari evaluator, dan melakukan validasi kembali setelah direvisi sampai dinyatakan layak oleh validator untuk diimplementasikan, setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi media, validasi isi materi dengan ahli materi, dan kualitas bahasa oleh ahli bahasa.

d. Implementasi (*Implementation*)

Langkah ini melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran disekolah. Dengan melakukan uji coba perorangan dan uji coba lapangan melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikan media pembelajaran.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi.

kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan didalam proses pembelajaran.

TABEL
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI
REVISI I

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
e. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran.	10. Kejelasan Isi Materi				√	
	11. Keluasan Materi				√	
	12. Kedalaman Materi				√	
f. Kesesuaian Konsep Materi Dengan Kegiatan Pembelajaran Dan Dapat Membantu Siswa.	13. Konsep Yang Disajikan Dalam Video Sesuai Dengan Kompetensi Yang Dipelajari					√
g. Keakuratan Materi	14. Keakuratan Konsep Dan Definisi					√
	15. Keakuratan Data Dan Fakta				√	
	16. Materi Yang Diberikan Merupakan Materi Terbaru.					√
h. Kesesuaian Contoh Dengan Uraian	17. Contoh Soal Relevan Dengan Materi Dalam Video Pembelajaran.					√
	18. Contoh Soal Dan Penyelesaiannya Diuraikan Dengan Jelas.				√	
	19. Contoh Soal Memantapkan Peserta Didik Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran.					√

27 i. Keruntutan Penyajian Materi	20. Penyajian Materi Dalam Video Pembelajaran Dilakukan Secara Runtut/Sistematis.					√
F. Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran	12. Tujuan Pembelajaran Mampu Dipahami Oleh Peserta Didik.					√
	13. Materi Yang Ada Dalam Video Pembelajaran Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran.					√
g. Penyajian Materi Memotivasi Peserta	14. Penyajian Materi Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Untuk Mempelajari Materi.					√
	15. Peserta Didik Dapat Termotivasi Dalam Belajar Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Ini.					√
	16. Menciptakan Kemampuan Bertanya Bagi Peserta Didik.					√
Total Skor					44	25
Rata-rata Skor		80				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		69				
Presentase Skor		86%				
Kriteria		Sangat Valid				

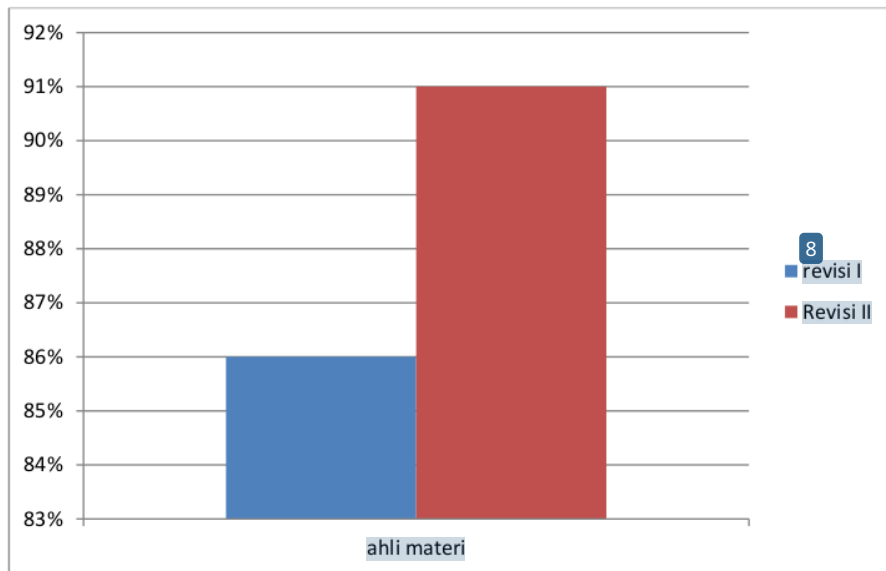
f. Revisi produk

Revisi produk kedua dilakukan perbaikan kembali berdasarkan hasil dan uji coba produk yang telah ditemukan. Setelah itu peneliti mengambil tindakan dengan langsung melakukan revisi kedua kepada validator ahli desain/media, ahli materi dan ahli bahasa. karna pada saat uji coba produk masih terdapat kekurangan baik pada media pembelajaran maupun pada isi/materi ajar.

TABEL 2
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI
REVISI II

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran.	1. Kejelasan Isi Materi					√
	2. Keluasan Materi				√	
	3. Kedalaman Materi				√	
b. Kesesuaian Konsep Materi Dengan Kegiatan Pembelajaran Dan Dapat Membantu Siswa.	4. Konsep Yang Disajikan Dalam Video Sesuai Dengan Kompetensi Yang Dipelajari					√
c. Keakuratan Materi	5. Keakuratan Konsep Dan Definisi					√
	6. Keakuratan Data Dan Fakta				√	
	7. Materi Yang Diberikan Merupakan Materi Terbaru.				√	
d. Kesesuaian Contoh Dengan Uraian	8. Contoh Soal Relevan Dengan Materi Dalam Video Pembelajaran.					√
	9. Contoh Soal Dan Penyelesaiannya Diuraikan Dengan Jelas.				√	
	10. Contoh Soal Memantapkan Peserta Didik Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran.					√

<p>27</p> <p>e. Keruntutan Penyajian Materi</p>	<p>11. Penyajian Materi Dalam Video Pembelajaran Dilakukan Secara Runtut/Sistematis.</p>				√
<p>F. Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran</p>	<p>12. Tujuan Pembelajaran Mampu Dipahami Oleh Peserta Didik.</p>				√
	<p>13 Materi Yang Ada Dalam Video Pembelajaran Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran.</p>				√
<p>g. Penyajian Materi Memotivasi Peserta Didik</p>	<p>17. Penyajian Materi Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Untuk Mempelajari Materi.</p>			√	
	<p>18. Peserta Didik Dapat Termotivasi Dalam Belajar Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Ini.</p>			√	
	<p>19. Menciptakan Kemampuan Bertanya Bagi Peserta Didik.</p>				√
<p>Total Skor</p>				28	45
<p>Rata-rata Skor</p>		80			
<p>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</p>		73			
<p>Presentase Skor</p>		91%			
<p>kriteria</p>		Sangat Valid			

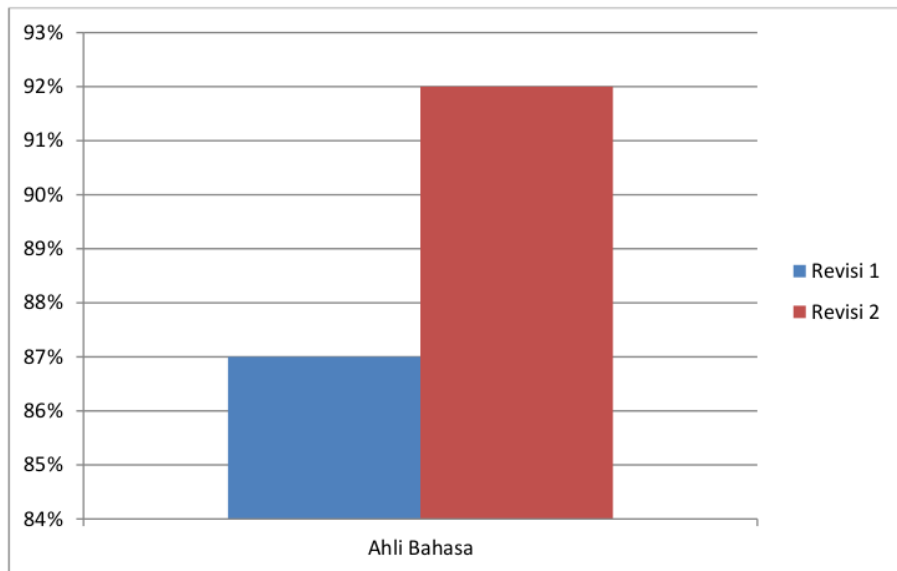


TABEL 3
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA
REVISI I

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa				√	
	2. Ketepatan ejaan				√	
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan				√	
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				√	
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					√
c. Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi					√
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					√
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik				√	
Total Skor					20	15
Rata-rata Skor		40				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		35				
Presentase Skor		87%				
kriteria		Sangat Valid				

TABEL 4
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA
REVISI II

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa					√
	2. Ketepatan ejaan					√
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					√
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				√	
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					√
c. Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi				√	
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				√	
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik					√
Total Skor					12	25
Rata-rata Skor		40				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		37				
Presentase Skor		92%				
kriteria		Sangat Valid				



TABEL 5
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA
REVISI I

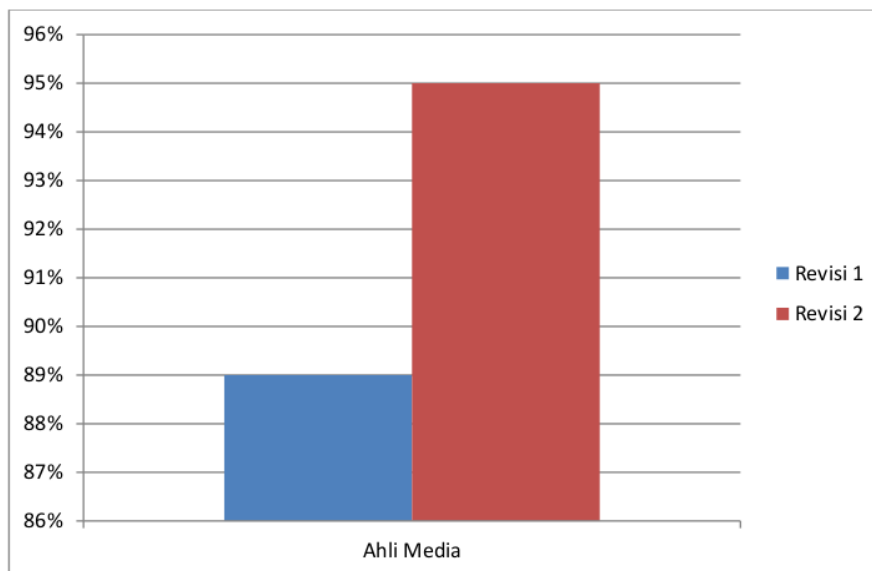
Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
19 a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	4 1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.				√	
b. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					√
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.					√
d. Kesesuaian video dengan materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.					√
e. Kemudahan untuk membaca	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.				√	
f. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan.				√	
	7. Kesesuaian warna latar belakang video				√	
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi				√	
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					√
	10. Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.				√	
h. Kesesuaian durasi video pembelajaran	11. Durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.				√	
i. Kemudahan penggunaan video pembelajaran	12. Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.					√

	13. Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas					√
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.					√
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.				√	
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.				√	
m. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	17. Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.					√
Total skor					36	40
Rata-rata Skor		85				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		76				
Presentase Skor		89%				
kriteria		Sangat Valid				

TABEL 6
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA
REVISI II

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
19 e. Kemeranian tampilan awal video Pembelajaran	4 1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.					√
f. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					√
g. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.					√
h. Kesesuaian video dengan materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.					√
e. Kemudahan untuk membaca	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.				√	
f. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan.					√
	7. Kesesuaian warna latar belakang video				√	
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					√
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					√
	10. Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.					√
h. Kesesuaian durasi video pembelajaran	11. Durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.					√
i. Kemudahan penggunaan video pembelajaran	12. video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.					√
	13. Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas				√	
j. Dukungan video pembelajaran bagi	14. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar				√	

kemandirian belajar serta didik	pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.					
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.					√
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.					√
n. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	17. Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.					√
Total skor					16	65
Rata-rata Skor				85		
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal				81		
Presentase Skor				95%		
kriteria				Sangat Valid		



g. Uji Coba Perseorangan

Uji coba produk video pembelajaran interaktif dilakukan sebanyak 3 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perseorangan mencapai 93% dengan kriteria sangat praktis dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 7
HASIL PENILAIAN ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP VIDEO PEMBELAJARAN PADA UJI PERSEORANGAN

1	Mei putraman gulo	60	92%	Sangat Praktis
2	Hasrat Vajar Krisman Gulo	61	93%	Sangat praktis
3	Praydnan shane domini&ue gulo	61	93%	Praktis
rata-rata		93,33		Sangat praktis
Kriteria kepraktisan				

h. Uji Coba Lapangan

Uji coba produk video pembelajaran interaktif dilakukan sebanyak 18 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba lapangan. Mencapai 92% dengan kriteria sangat praktis dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL 8
HASIL PENILAIAN ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
VIDEO PEMBELAJARAN PADA UJI LAPANGAN

No.	Responden	Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria kepraktisan
1	Asparnata Gulo	61	93%	Sangat Praktis
2	Nur Aini Hia	62	95%	Sangat Praktis
3	Yosafat Waruwu	63	96%	Sangat Praktis
4	Pradiman Ikhfiar Gulo	62	95%	Sangat Praktis
5	Zefri My. D. Waruwu	62	95%	Sangat Praktis
6	Gabriel N.S. Waruwu	64	98	Sangat Praktis
7	Saiman Jaya Gulo	56	86%	Praktis
8	Angel Sri Yolanda Gulo	54	83%	Praktis
9	Asri Des Handal Gulo	61	93%	Sangat praktis
10	Widiawati Waruwu	63	96%	Sangat praktis
11	Peterius Gulo	57	87%	Praktis
12	Septi Providensia Hia	55	84%	Praktis
13	Asri Rospinta Gulo	61	93%	Sangat Praktis
14	Kalni Puspa Gulo	63	96%	Sangat Praktis
15	Cemerlang Gulo	54	83%	Praktis
16	Fidelia Eliyana Waruwu	64	98%	Sangat Praktis
17	Hasrat Elokber Gulo	53	81%	Praktis
18	Junius Nicholas Nandana Gulo	62	95%	Sangat praktis
Rata-Rata		92,05		Sangat Praktis
Kriteria Kepraktisan				

TABEL 9
HASIL KETUNTASAN PESERTA DIDIK PADA TES HASIL BELAJAR

No.	Ketuntasan Peserta Didik	Jumlah	KKM
1.	Peserta didik yang tuntas	12	70
2.	Peserta didik yang tidak tuntas	6	
Presentase Ketuntasan Belajar		66 %	

2. Pembahasan hasil pengembangan video pembelajaran interaktif

1) Hasil Kelayakan Oleh Para Ahli

a. Validasi kelayakan media pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi oleh ahli materi

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi pada video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian kelayakan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan kurikulum CP Dan ATP yang layak digunakan di sekolah, dengan presentase perolehan skor hasil kelayakan media pembelajaran interaktif pada revisi pertama oleh ahli materi 71% oleh ahli bahasa 87% dan ahli media sebesar 89%. Presentase perolehan skor hasil kelayakan media video pembelajaran interaktif pada revisi kedua oleh ahli materi sebesar 91% oleh ahli bahasa 92% dan ahli media sebesar 95%.

TABEL 10
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

No.	Uji coba produk	Skor perolehan	Skor maksimal	Tingkat pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	57	80	71%	Valid
2.	Revisi II	73	80	91%	Sangat Valid

TABEL 11
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA

No.	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	35	40	87%	Sangat Valid
2.	Revisi II	37	40	92%	Sangat Valid

TABEL 12
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

No.	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	76	85	89%	Sangat Valid
2.	Revisi II	81	85	95%	Sangat Valid

b. Analisis Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif

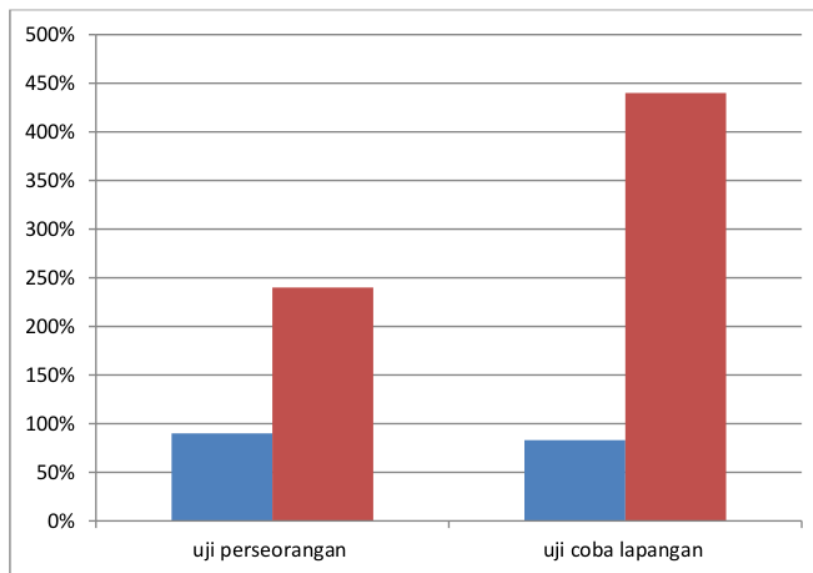
Angket merupakan instrumen penelitian yang terdiri dari serangkaian pertanyaan untuk tujuan mengumpulkan informasi dari responden. Angket dapat dianggap sebagai semacam wawancara Yang diberikan kepada peserta didik.

Kusioner respon siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan untuk memperoleh data mengenai respon peserta didik terhadap pengoperasian atau penggunaan media, maka perlu memberikan angket kepada peserta didik. Dari hasil tersebut akan

diketahui bagaimana respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif.

Uji coba produk media pembelajaran interaktif dilakukan dalam dua tahap yaitu:

(1). Uji perseorangan (2). Uji coba lapangan. Hasil penilaian media pembelajaran interaktif pada kegiatan ekonomi uji coba produk pada uji perseorangan di peroleh rata-rata sebesar 93% kategori sangat praktis. Dan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif pada kegiatan ekonomi uji coba lapangan di peroleh rata-rata sebesar 92% kategori sangat praktis Hasil penilaian kelayakan dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 14. Respon peserta didik terhadap media pembelajarainteraktif

c. Hasil Minat Belajar Siswa

Hasil minat belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan dan hasil uji coba produk pada materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan metode R&D pada perolehan uji perseorangan ialah 93% dan uji coba lapangan 92% kategori sangat praktis.

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti yang berjudul pengembangan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Mandrehe tahun pembelajaran 2023/2024 maka peneliti dapat menyimpulkan.

1. Metode pengembangan *research and development* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu, tahap analisis, perancangan design, pengembangan, implementasi, evaluasi, uji coba perorangan dan uji coba lapangan telah dilakukan oleh peneliti untuk menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi.
2. Hasil penilaian kelayakan video pembelajaran interaktif oleh ahli materi berdasarkan aspek pembelajaran, isi materi dan penanganan masalah oleh ahli materi sangat valid dengan presentase 91% (sangat valid), sedangkan hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan aspek pembelajaran, materi, dan penanganan masalah oleh validator telah valid untuk digunakan, dapat dilihat dari hasil presentase mencapai 95% (sangat valid)
3. Respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif uji perseorangan 93% (sangat praktis) sedangkan pada uji lapangan sebesar mencapai 92% (sangat praktis) sedangkan hasil minat belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan mencapai presentase 93%
4. Keefektifan video pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi dengan ketuntasan belajar sebesar 66% dengan kategori keefektifan sangat tinggi.

5.2 Saran

Dari berbagai temuan diatas peneliti menarik kesimpulan dan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat dijadikan referensi bagi guru mata pelajaran IPS.

2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif telah terbukti keefektifannya dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan kembali media ini.
3. Guru dapat menggunakan dan memproyeksikan media pembelajaran interaktif pada sekolah yang lain sehingga media pembelajaran ini dapat di presentasikan dan dapat digunakan diberbagai sekolah yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Yuanta, F. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila J. Pendidik. Dasar***1**, 91 (2020).
- Widiya, A. W., Oktaviana, V. & Utari, A. D. Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *J. Jendela Pendidik***1**, 293–299 (2021).
- Wardani, R. K. & Syofyan, H. Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *J. Ilm. Sekol. Dasar***2**, 371 (2018).
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E. & Mandasari, L. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *J. Abdidas***1**, 597–602 (2020).
- Wahyujati, B. B. Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ms Power Point. *ABDIMAS ALTRUIS J. Pengabd. Kpd. Masy.***4**, 94–99 (2021).
- Suprihatin, T., Pritandhari, M. & Dewi, T. A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ips Terpadu Berbasis Articulate Storyline Kelas Viii Smp Muhammadiyah 3 Metro. *EDUNOMIA J. Ilm. Pendidik. Ekon.***3**, 93–105 (2022).
- Sirait, E. D. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA***6**, 35–43 (2016).
- Setyoningtyas, K. Y. & Ghofur, M. A. Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif J. Ilmu Pendidik***3**, 1521–1533 (2021).
- Saragih, M., Hartati, R., Sidabutar, R. & Wati Sembiring, R. Penerapan penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar di Sekolah Yabes School Medan. *J. Widya***2**, 75–82 (2021).
- Ricu Sidiq & Najuah. Development of Android-based interactive E-modules in teaching and learning strategy courses. *J. Hist. Educ.***9**, 1–14 (2020).
- Riayah, S. & Fakhriyana, D. Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa. *J. Pendidik. Mat.***4**, 19 (2021).
- Qadriani, N. L., Hartati, S. & Dewi, A. Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *J. Pemberdaya. Masy. Univ. Al Azhar Indones.***4**, 1 (2021).
- Reski, N. Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *J. Inov. Penelit.***1**, 2485–2490 (2021).
- Pasumbung, Y. A. & Pratama, F. W. Video Interaktif dan E-LKPD untuk

- Membantu Meningkatkan Pemahaman Materi Transformasi Geometri dalam Model Pembelajaran SAVI. *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.***6**, 2622–2634 (2022).
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran***1**, 128 (2016).
- Niswa, A. Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIIID SMP Negeri 1 Kedamean. *J. Bhs. dan Sastra Indones. Vol.***1**, 1–23 (2012).
- Nisa, A. Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Fakt. J. Ilm. Kependidikan***2**, 1–9 (2015).
- Mulyati, S., Thamrin, M. I. & Adlan, Z. Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Di Man 6 Pasaman Barat. *El Banar J. Pendidik. dan Pengajaran***5**, 57–68 (2023).
- Merdekawaty, A. *et al.* Pemanfaatan Video Interaktif Sebagai Media Utilization of Interactive Video As a Learning Media in Online Learning Assistance Activities in the New Order. *J. Pengabd. Kpd. Masy.***1**, 1–5 (2021).
- Mashuri, S. Media Pembelajaran Matematika. 6–11 (2019).
- Mardhiyana, D., Setyarum, A. & Fitri, A. Penggunaan Video Interaktif Edpuzzle dalam Pembelajaran Matematika dan Bahasa pada Era Merdeka Belajar di SMP Al Fusha Kedungwuni. *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.***4**, 1671 (2022).
- Lestari, I. Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA***3**, 115–125 (2015).
- Kuswanto, J. Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII. *J. Media Infotama***15**, 51–56 (2019).
- Hidayah, N. & Ulva, R. K. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *J. Pendidik. dan Pembelajaran Dasar***4**, 34–46 (2017).
- Harsiwi, U. B. & Arini, L. D. D. Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *J. Basicedu***4**, 1104–1113 (2020).
- Hafizah, S. Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *J. Pendidik. Fis.***8**, 225 (2020).
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T. & Setiawan, U. Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *J. Telekomun. Kendala dan List.***3**, 81–87 (2022).
- Biassari, I., Putri, K. E. & Kholifah, S. Peningkatan Hasil Belajar Matematika

pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *J. Basicedu***5**, 2322–2329 (2021).

Aryani, N. W. & Ambara, D. P. Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha***9**, 252 (2021).

Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D. & Winarsih, E. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *J. Basicedu***5**, 5313–5327 (2021).

Dra. sumiati, Asra, M.Ed.(2007) *metode pembelajaran bandung*. (1-254)

Dr. Rusman, M.P.d Dr. deni kurniawan, M.Pd cepi riyana, M.Pd.(2013) *pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (1-447).

Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, *03*, 171–187.

Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, *3(3)*, 140–146.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735>

Lampiran 1

SKEDUL PENELITIAN

Lampiran 2

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN IPS SMP/MTs FASE D

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensis umum berdaya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.
Keterampilan Proses	Pada akhir fase ini, Peserta didik mampu memahami dan menerapkan materi pembelajaran melalui pendekatan keterampilan proses dalam belajarnya, yaitu mengamati, menanya dengan rumus 5W 1H. Kemudian mampu memperkirakan apa yang akan terjadi berdasarkan jawaban-jawaban yang ditemukan. Peserta didik juga mampu mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi dokumen lapangan, wawancara, observasi, kuesioner, dan teknik pengumpulan informasi lainnya. merencanakan dan mengembangkan penyelidikan. Peserta didik mengorganisasikan informasi dengan

Elemen	Capaian Pembelajaran
	<p>memilih mengolah dan menganalisis informasi yang diperoleh. Proses analisis informasi dilakukan dengan cara verifikasi, interpretasi, dan triangulasi informasi. Peserta didik menarik kesimpulan, menjawab, mengukur dan mendeskripsikan serta menjelaskan permasalahan yang ada dengan memenuhi prosedur dan tahapan yang ditetapkan. Peserta didik mengungkapkan seluruh hasil tahapan di atas secara lisan dan tulisan dalam bentuk media digital dan nondigital. Peserta didik lalu mengomunikasikan hasil temuannya dengan mempublikasikan hasil laporan dalam bentuk presentasi digital dan atau non digital, dan sebagainya. Selain itu peserta didik mampu mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dilalui dan diharapkan dapat merencanakan proyek lanjutan dengan melibatkan lintas mata pelajaran secara kolaboratif.</p>

Tema 3 Potensi Ekonomi Lingkungan

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan potensi umum berdaya alam.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perubahan potensi umum berdaya alam.
3. Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha dan masa Islam.
4. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat.
5. Menganalisis peran masyarakat dalam rantai perekonomian
6. Menjelaskan status dan peran sosial.
7. Menjelaskan diferensiasi dan stratifikasi sosial.

Alur Tujuan Pembelajaran

13

Elemen:

Pemahaman Konsep

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumberdaya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling

berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi Negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengahnya-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

Materi	Tujuan Pembelajaran	JP
3. A	Menjelaskan potensi sumberdaya alam.	3
	Mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perubahan potensi sumberdaya alam.	3
3. B	Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha dan masa Islam.	3
	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat.	3
	Menganalisis pelaku ekonomi	3
3. C	Menganalisis peran masyarakat dalam rantai perekonomian	3
	Menjelaskan status dan peransosial.	3
	Menjelaskan diferensiasi dan stratifika sisosial.	3
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)		24

Tema 4 Pemberdayaan Masyarakat

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan antara kondisi geografis dan keberagaman sosial budaya di masyarakat.
2. Peserta didik dapat menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia.
3. Peserta didik dapat menganalisis permasalahan-permasalahan sosial budaya yang ada di masyarakat.
4. Peserta didik dapat menjelaskan cara pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan keuangan dan literasi keuangan.
5. Peserta didik dapat menguraikan peranan komunitas dalam pemberdayaan masyarakat.

Alur Tujuan Pembelajaran

13

Elemen:

Pemahaman Konsep

Capaian Pembelajaran:

Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya. Ia mampu

menganalisis hubungan antara kondisi geografis daerah dengan karakteristik masyarakat dan memahami potensi sumberdaya alam serta kaitannya dengan mitigasi kebencanaan. Ia juga mampu menganalisis hubungan antara keragaman kondisi geografis nusantara terhadap pembentukan kemajemukan budaya. Ia mampu memahami bagaimana masyarakat saling berupaya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya. Ia mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Peserta didik juga mampu memahami dan memiliki kesadaran terhadap perubahan sosial yang sedang terjadi di era kontemporer. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi Negara maju. Ia menyadari perannya sebagai bagian dari masyarakat Indonesia dan dunia di tengah isu-isu regional dan global yang sedang terjadi dan ikut memberikan kontribusi yang positif.

Materi	Tujuan Pembelajaran Modul Ajar	JP
4. A	Peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan antara kondisi geografis dan keberagaman sosial budaya di masyarakat.	3
	Peserta didik dapat menjelaskan keberagaman sosial budaya masyarakat Indonesia.	3
4. B	Peserta didik dapat menganalisis permasalahan-permasalahan sosial budaya yang ada di masyarakat.	6
4. C	Peserta didik dapat menjelaskan cara pemberdayaan masyarakat melalui pengelolaan keuangan dan literasi keuangan.	6
4. D	Peserta didik dapat menguraikan peranan komunitas dalam pemberdayaan masyarakat.	6
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)		24

lampiran 3

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS FASE KELAS VII
SIKLUS I**

**NAMA : Yernita Putri Zai
NIM : 209901064**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Yernita Putri Zai
Instansi	: 7 IPTD SMP Negeri 1 Mandrehe
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SMP
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	: VII
Tema 03	: Potensi Ekonomi Lingkungan
Materi	: Kegiatan Ekonomi
Elemen	: a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran <ul style="list-style-type: none">▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu:materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa praaksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Pesertadidik menganalisis sejarah manusia

dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

b) Elemen keterampilan proses

- Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.

Capaian Pembelajaran :

Alokasi Waktu :

Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal.
3 JP (1 x Pertemuan)

B. KOMPETENSI AWAL

- Mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat.

C. PROFILPELAJAR PANCASILA

- Berakhlak mulia, Bernalar dan mandiri.

D. SARANADAN PRASARANA

Media, Sumber Belajar, dan Alat

1. Video Aktivitas Produksi di Indonesia.
2. Slide Gambar tentang makanan dan minuman.
3. Artikel terkait upaya meningkatkan mutu SDM.
4. Kemendikbud. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
5. Indriani, 2022. *ilmu pengetahuan sosial, buku siswa kelas VII*, kurikulum merdeka kegiatan ekonomi
6. Video tentang potensi ekonomi lingkungan
7. Laptop, LCD, PC,

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran *Self Directed learning*.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran :

- a. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Aktivitas kegiatan ekonomi

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Sebutkan jenis kegiatan manusia yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya!
- Apa tujuan masing-masing kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?
- Apasaja yang memengaruhi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa.
2. Guru melakukan presensi kehadiran.
3. Apersepsi : peserta didik melihat tayangan video , misalnya produksi mobil pada link <https://www.youtube.com/watch?v=gR-1eJJtUA>.
Guru dapat menambahkan variasi gambar dari internet, gurumenceritakan kepada peserta didik atau melalui kegiatan tanya jawab.
Guru dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan kondisi sekolah danpeserta didik. Peserta didik difasilitasi guru mengaitkan video dengan bagaimana produksi dengan kegiatan distribusi dan konsumsi.
4. Siswa dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam tema 3.
5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pertemuan 43-44 tentang kegiatan ekonomi.

Kegiatan Inti

1. Tahap orientasi masalah
 - a. Guru menyajikan gambar berupa gambar makanan dan minuman.
 - b. Guru melakukan orientasi masalah dengan bertanya bagaimanacara manusia mendapatkan makanan dan minuman di atas guna memenuhi kebutuhan pangan mereka? Apakah membuat sendiri? Atau membeli dari pedagang? Atau membeli melalui jasa pengiriman secara *online* misalnya Grab ataupun Gojek? Atau melakukan orientasi dengan aktivitas individu berikut:

Aktivitas Individu

Ada banyak hal yang dapat dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Sebutkan jenis kegiatan manusia yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya!
 - c. Guru membimbing siswa untuk menemukan jawaban sementara dan melanjutkan ke orientasi masalah.
 - d. Guru mengajukan masalah tentang cara manusia memenuhi kebutuhannya berupa jenis

kegiatan apa yang dapat dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya? Apa tujuan masing-masing kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi? Apa saja yang memengaruhi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?

2. Merumuskan masalah

- a. Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan memahami masalah secara individu dan mengajukan pertanyaan yang belum dipahami.
- b. Pertanyaan peserta didik akan dilemparkan dalam kelas untuk diberikan tanggapan oleh siswa lain.
- c. Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 peserta didik untuk menjawab pertanyaan pada tahap orientasi masalah.

3. Merumuskan hipotesis

Guru membimbing peserta didik dengan menyampaikan berbagai pertanyaan yang mengarahkan siswa mendapatkan jawaban sementara serta merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban.

4. Tahap pengumpulan data

- a. Guru membimbing siswa dalam menemukan jawaban
- b. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
- c. Guru meminta siswa untuk menghimpun berbagai konsep terkait pertanyaan yang sudah ditemukan jawabannya.
- d. Guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
- e. Guru meminta siswa untuk menuliskan hasil diskusi dan mempersiapkan presentasi di depan kelas.

5. Menguji hipotesis

- a. Guru meminta siswa untuk melakukan presentasi secara berkelompok.
- b. Siswa menyajikan hasil diskusi mengenai cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya.
- c. Siswa menyajikan hasil diskusi mengenai tujuan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
- d. Siswa menyajikan hasil diskusi mengenai faktor yang memengaruhi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
- e. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanggapan serta melaksanakan tanya jawab terkait materi yang sedang dipelajari.

6. Menarik kesimpulan

Siswa dan guru secara bersama merumuskan kesimpulan mengenai aktivitas kegiatan ekonomi.

Penutup

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis
2. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan **sikap, pengetahuan, dan keterampilan**.
3. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang kegiatan produksi yang ada di sekitar. Misalnya

seperti aktivitas di bawah ini:

4. Doa dan penutup.

E. REFLEKSI

F. ASESMEN/ PENILAIAN

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

C. GLOSARIUM

MODUL AJAR
SIKLUS II

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Yernita Putri Zai
Instansi	:	7 IPTD SMP Negeri 1 Mandrehe
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SMP
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	:	VII
Tema 03	:	Potensi Ekonomi Lingkungan
Materi	:	Kegiatan Ekonomi
Elemen	:	a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran <ul style="list-style-type: none">▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi.▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa praaksara, kerajaan-kerajaan di Nusantara Interaksi, Sosialisasi, institut sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Pesertadidik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
Capaian Pembelajaran	:	b) Elemen keterampilan proses <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain:

Alokasi Waktu	:	<p>mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan.</p> <p>Memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks lokal. 3 JP (1 x Pertemuan)</p>
B. KOMPETENSI AWAL		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa telah memahami tentang kegiatan ekonomi masyarakat. 		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berakhlak mulia, Bernalar dan mandiri. 		
D. SARANA DAN PRASARANA		
Media, Sumber Belajar, dan Alat		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Video Aktivitas Produksi di Indonesia. 2. Slide Gambar tentang makanan dan minuman. 3. Artikel terkait upaya meningkatkan mutu SDM. 4. Kemendikbud. 2021. <i>Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII</i>, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 5. Indriani, 2022. <i>ilmu pengetahuan sosial, buku siswa kelas VII</i>, kurikulum merdeka kegiatan ekonomi 6. Video tentang potensi ekonomi lingkungan 7. Laptop, LCD, PC, 		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin 		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran dapat berupa model pembelajaran <i>Self Directed learning</i>. 		
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
<p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat. 		
B. PEMAHAMAN BERMAKNA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aktivitas kegiatan ekonomi 		
C. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebutkan jenis kegiatan manusia yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan 		

hidupnya!

- Apa tujuan masing-masing kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?
- Apa saja yang memengaruhi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru dan peserta didik menyampaikan salam dan berdoa.
2. Guru melakukan presensi kehadiran.
3. **Apersepsi** : peserta didik melihat tayangan video , misalnya produksi mobil pada link <https://www.youtube.com/watch?v=gR-1eJJTnUA>.
Guru dapat menambahkan variasi gambar dari internet, guru menceritakan kepada peserta didik atau melalui kegiatan tanya jawab.
Guru dapat memilih kegiatan yang sesuai dengan kondisi sekolah dan peserta didik. Peserta didik difasilitasi guru mengaitkan video dengan bagaimana produksi dengan kegiatan distribusi dan konsumsi.
4. Siswa dibantu guru menyimak gambaran tema dan tujuan pembelajaran dalam tema 3.
5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pertemuan 43-44 tentang kegiatan ekonomi.

Kegiatan Inti

1. Tahap orientasi masalah

- a. Guru menyajikan gambar berupa gambar makanan dan minuman.
- b. Guru melakukan orientasi masalah dengan bertanya bagaimanacara manusia mendapatkan makanan dan minuman di atasguna memenuhi kebutuhan pangan mereka? Apakah membuat sendiri? Atau membeli dari pedagang? Atau membeli melalui jasa pengiriman secara *online* misalnya Grab ataupun Gojek? Atau melakukan orientasi dengan aktivitas individu berikut:

Aktivitas Individu

Ada banyak hal yang dapat dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Sebutkan jenis kegiatan manusia yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya!

- c. Guru membimbing siswa untuk menemukan jawaban sementara dan melanjutkan ke orientasi masalah.
 - d. Guru mengajukan masalah tentang cara manusia memenuhi kebutuhannya berupa jenis kegiatan apa yang dapat dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya? Apa tujuan masing-masing kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi? Apa saja yang memengaruhi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi?
- ###### 2. Merumuskan masalah
- a. Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan memahami masalah secara individu dan mengajukan pertanyaan yang belum dipahami.
 - b. Pertanyaan peserta didik akan dilemparkan dalam kelas untuk diberikan tanggapan oleh siswa lain.
 - c. Guru membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 pesertadidik untuk menjawab pertanyaan pada tahap orientasi masalah.

3. Merumuskan hipotesis

Guru membimbing peserta didik dengan menyampaikan berbagai pertanyaan yang mengarahkan siswa mendapatkan jawaban sementara serta merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban.

4. Tahap pengumpulan data

- a. Guru membimbing siswa dalam menemukan jawaban
- b. Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
- c. Guru meminta siswa untuk menghimpun berbagai konsep terkait pertanyaan yang sudah ditemukan jawabannya.
- d. Guru mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok.
- e. Guru meminta siswa untuk menuliskan hasil diskusi dan mempersiapkan presentasi di depan kelas.

5. Menguji hipotesis

- a. Guru meminta siswa untuk melakukan presentasi secara berkelompok.
- b. Siswa menyajikan hasil diskusi mengenai cara manusia memenuhi kebutuhan hidupnya.
- c. Siswa menyajikan hasil diskusi mengenai tujuan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
- d. Siswa menyajikan hasil diskusi mengenai faktor yang memengaruhi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
- e. Guru membimbing siswa untuk memberikan tanggapan serta melaksanakan tanya jawab terkait materi yang sedang dipelajari.

6. Menarik kesimpulan

Siswa dan guru secara bersama merumuskan kesimpulan mengenai aktivitas kegiatan ekonomi.

Penutup

1. Penilaian pembelajaran dilakukan secara lisan atau tertulis
2. Peserta didik melakukan refleksi pembelajaran berkaitan dengan **sikap, pengetahuan, dan keterampilan**.
3. Tindak lanjut dilakukan dengan mendorong peserta didik mempelajari lebih lanjut dan informasi pembelajaran berikutnya tentang kegiatan produksi yang ada di sekitar. Misalnya seperti aktivitas di bawah ini:

E. REFLEKSI

F. ASESMEN/ PENILAIAN

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

C. GLOSARIUM

Penilaian Hasil Belajar

1. Instrumen

No	Indikator	Penilaian		
		Teknik	Bentuk instrumen	Instrumen
1	2	3	4	5
1	Menjelaskan kegiatan ekonomi	Tertulis	Esasy	1. tuliskan pengertian kegiatan ekonomi rumah tangga keluarga! 2. tuliskan pengertian kegiatan ekonomi perusahaan! 3. tuliskan pengertian kegiatan ekonomi Negara

2. Kunci Jawaban

No.	Jawaban	Skor
1.	kegiatan ekonomi rumah tangga keluarga adalah kelompok masyarakat yang melakukan kegiatan konsumsi barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.	25
2.	Kegiatan ekonomi rumah tangga perusahaan adalah pelaku ekonomi yang berperan sebagai produsen, distributor sekaligus konsumen.	25
3.	Kegiatan ekonomi Negara adalah kegiatan yang dilakukan oleh Negara dalam bidang ekonomi dengan maksud untuk memajukan perekonomian Negara.	25
Jumlah		100

lampiran 4

TABEL 1
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI
REVISI I

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran.	1. Kejelasan Isi Materi				√	
	2. Keluasan Materi				√	
	3. Kedalaman Materi				√	
b. Kesesuaian Konsep Materi Dengan Kegiatan Pembelajaran Dan Dapat Membantu Siswa.	4. Konsep Yang Disajikan Dalam Video Sesuai Dengan Kompetensi Yang Dipelajari					√
c. Keakuratan Materi	5. Keakuratan Konsep Dan Definisi					√
	6. Keakuratan Data Dan Fakta				√	
	7. Materi Yang Diberikan Merupakan Materi Terbaru.					√
d. Kesesuaian Contoh Dengan Uraian	8. Contoh Soal Relevan Dengan Materi Dalam Video Pembelajaran.					√
	9. Contoh Soal Dan Penyelesaiannya Di Uraikan Dengan Jelas.				√	
	10. Contoh Soal Memantapkan Peserta Didik Untuk Mencapai					√

	Tujuan Pembelajaran.						
27 e. Keruntutan Penyajian Materi	11. Penyajian Materi Dalam Video Pembelajaran Dilakukan Secara Runtut/Sistematis.						√
F. Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran	12. Tujuan Pembelajaran Mampu Dipahami Oleh Peserta Didik.					√	
	13. Materi Yang Ada Dalam Video Pembelajaran Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran.					√	
g. Penyajian Materi Memotivasi Peserta	14. Penyajian Materi Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Untuk Mempelajari Materi.					√	
	15. Peserta Didik Dapat Termotivasi Dalam Belajar Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Ini.					√	
	16. Menciptakan Kemampuan Bertanya Bagi Peserta Didik.					√	
Total Skor						44	25
Rata-rata Skor		80					
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		69					
Presentase Skor		86%					

Kriteria	Sangat Valid
-----------------	--------------

TABEL 2
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI
REVISI II

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran.	1. Kejelasan Isi Materi					√
	2. Keluasan Materi				√	
	3. Kedalaman Materi				√	
b. Kesesuaian Konsep Materi Dengan Kegiatan Pembelajaran Dan Dapat Membantu Siswa.	4. Konsep Yang Disajikan Dalam Video Sesuai Dengan Kompetensi Yang Dipelajari					√
c. Keakuratan Materi	5. Keakuratan Konsep Dan Definisi					√
	6. Keakuratan Data Dan Fakta				√	
	7. Materi Yang Diberikan Merupakan Materi Terbaru.				√	
d. Kesesuaian Contoh Dengan Uraian	8. Contoh Soal Relevan Dengan Materi Dalam Video Pembelajaran.					√
	9. Contoh Soal Dan Penyelesaiannya Di				√	

		Uraikan Dengan Jelas.					
		10. Contoh Soal Memantapkan Peserta Didik Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran.					√
27	e. Keruntutan Materi	Penyajian	11. Penyajian Materi Dalam Video Pembelajaran Dilakukan Secara Runtut/Sistematis.				√
	F. Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran		12. Tujuan Pembelajaran Mampu Dipahami Oleh Peserta Didik.				√
			13 Materi Yang Ada Dalam Video Pembelajaran Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran..				√
	g. Penyajian Materi Memotivasi Peserta Didik		14. Penyajian Materi Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Untuk Mempelajari Materi.				√
			15. Peserta Didik Dapat Termotivasi Dalam Belajar Dengan Menggunakan Video Pembelajaran				√

	Ini.					
	16. Menciptakan Kemampuan Bertanya Bagi Peserta Didik.					√
Total Skor					28	45
Rata-rata Skor		80				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		73				
Presentase Skor		91%				
kriteria		Sangat Valid				

PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI

No.	Unsur Yang Dinilai	Revisi	
		I	II
1.	Kejelasan isi materi	4	5
2.	Keluasan materi	4	4
3.	Kedalaman materi	4	4
4.	Konsep yang disajikan dalam video sesuai dengan kompetensi yang dipelajari	5	5
5.	keakuratan konsep dan definisi	4	5
6.	Keakuratan data dan fakta	5	4
7.	Materi yang diberikan merupakan materi terbaru	4	4
8.	Contoh soal relevan dengan materi dalam video pembelajaran	5	5
9.	Contoh soal dan penyelesaiannya di uraikan dengan jelas	5	4
10.	Contoh soal memantapkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran	4	5
11.	Penyajian materi dalam video pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis	5	5
12.	Tujuan pembelajaran mampu dipahami oleh peserta didik.	5	5
13.	Materi yang ada dalam video pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.	5	5
14.	Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi.	4	4
15.	Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini	4	4

16	Menciptakan kemampuan bertanya bagi peserta didik	4	5
	Σx	71	73

rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan materi adalah.

revisi pertama:

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

$$p = \frac{69}{80} \times 100\%$$

$$p = 0,86 \times 100\%$$

$$p = 86\%$$

Revisi kedua:

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

$$p = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$p = 0,91 \times 100\%$$

$$P= 91\%$$

lampiran 5

TABEL 3
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA
REVISI I

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa				√	
	2. Ketepatan ejaan				√	
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan				√	
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				√	
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					√
c. Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi					√
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					√
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik				√	
Total Skor					20	15
Rata-rata Skor		40				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		35				
Presentase Skor		87%				
kriteria		Sangat Valid				

TABEL 4
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA
REVISI II

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa					√
	2. Ketepatan ejaan					√
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan					√
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				√	
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah					√
c. Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi				√	
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				√	
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik					√
Total Skor					12	25
Rata-rata Skor		40				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		37				
Presentase Skor		92%				
kriteria		Sangat Valid				

PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA

No.	Unsur Yang Dinilai	Revisi	
		I	II
1.	Ketepatan tata bahasa	4	5
2.	Ketepatan ejaan	4	5
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	5
4.	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	4	4
5.	Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah	5	5
6.	Penulisan teks telah sesuai dengan materi	5	4
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik	5	4
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik	4	5
	Σx	35	37

rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan bahasa adalah.

revisi pertama

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

$$p = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$p = 0.8 \times 100\%$$

$$p = 87\%$$

revisi kedua:

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

$$p = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$p = 0.9 \times 100\%$$

$$p = 92\%$$

lampiran 6

TABEL 5
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA
REVISI I

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
19 a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	4 1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.				√	
a. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					√
b. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.					√
c. Kesesuaian video dengan materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.					√
e. Kemudahan untuk membaca	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.				√	
3. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan.				√	
	7. Kesesuaian warna latar belakang video				√	
4. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi				√	
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					√
	10. Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.				√	
h. Kesesuaian durasi video pembelajaran	11. Durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.				√	
i. Kemudahan penggunaan video	12. Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.					√

pembelajaran	13. Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas					√
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.					√
k. Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.				√	
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.				√	
n. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	17. Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.					√
Total skor					36	40
Rata-rata Skor		85				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		76				
Presentase Skor		89%				
Kriteria		Sangat Valid				

TABEL 6
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA
REVISI II

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
19 a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	4 1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.					√
b. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					√
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.					√
d. Kesesuaian video dengan materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.					√
e. Kemudahan untuk membaca	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.				√	
f. Pemilihan warna	6. Kesesuaian warna tulisan.					√
	7. Kesesuaian warna latar belakang video				√	
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					√
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					√
	10. Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.					√
i. Kesesuaian durasi video pembelajaran	11. Durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.					√
i. Kemudahan penggunaan video pembelajaran	12. video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.					√
	13. Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas				√	
j. Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14. Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.				√	
k. Kemampuan video pembelajaran untuk	15. Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk					√

meningkatkan motivasi	mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.					
l. Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16. Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.					√
m. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	17. Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.					√
Total skor					16	65
Rata-rata Skor		85				
Jumlah Skor Tertinggi/Ideal		81				
Presentase Skor		95%				
Kriteria		Sangat Valid				

PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI MEDIA

No.	Unsur Yang Dinilai	Revisi	
		I	II
1.	Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran	4	5
2.	Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten	5	5
3.	Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas	5	5
4.	Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.	5	5
5.	Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.	4	4
6.	Kesesuaian warna tulisan	4	5
7.	Kesesuaian warna latar belakang video	4	4
8.	Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi	4	5
9.	Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.	5	5
10.	Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar	4	5
11.	Durasi video sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan	4	5

	dipahami oleh siswa		
12	video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.	5	5
13	Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas	5	4
14	Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.	5	4
15	Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.	4	5
16	Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran	4	5
17	Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	5	5
	Σx	76	81

rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media adalah.

revisi pertama:

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

$$p = \frac{76}{85} \times 100\%$$

$$p = 0.8 \times 100\%$$

$$p = 89\%$$

Revisi II

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

$$p = \frac{81}{85} \times 100\%$$

$$p = 0.9 \times 100\%$$

$$p = 95\%$$

lampiran 7

TABEL 7
HASIL RESPON SISWA UJI COBA PERORANGAN TERHADAP VIDEO
PEMBELAJARAN INTERAKTIF

No. Responden	Nilai Pertanyaan													Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	60
2	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	61
3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	61
Rata-Rata														93,3
Kriteria Kepraktisan														

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

$$p = \frac{182}{195} \times 100\%$$

$$p = 0,933 \times 100\%$$

$$p = 93,33\%$$

lampiran 8

TABEL 8
HASIL RESPON SISWA UJI COBA LAPANGAN TERHADAP VIDEO
PEMBELAJARAN INTERAKTIF

No. Responden	Nilai Pertanyaan													Jumlah Skor	Presentase %	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	61	93%	Sangat praktis
2	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	62	95%	Sangat praktis
3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	63	96%	Sangat praktis
4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	62	95%	Sangat praktis
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	62	95%	Sangat praktis
6	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	63	96%	Sangat praktis
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	56	86%	Praktis

8	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	3	54	83%	Praktis
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	61	93%	Sangat praktis
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	63	96%	Sangat praktis
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	87%	Praktis
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	55	84%	Praktis
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	61	93%	Sangat praktis
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	63	96%	Sangat praktis
15	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	54	83%	Praktis
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	64	98%	Sangat praktis
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	53	81%	Praktis
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	63	96%	16 Sangat praktis
Jumlah skor rata-rata															92,05		
Kriteria kepraktisan																	Sangat praktis

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

$$p = \frac{1.077}{177} \times 100\%$$

$$p = 92.05 \times 100\%$$

$$p = 92,05\%$$

TABEL 9
HASIL KETUNTASAN PESERTA DIDIK PADA TES MINAT BELAJAR

Nama	Jumlah skor	Kkm	Kriteria
Asparnata Gulo	61	70	Sangat Efektif
Nur Aini Hia	62	70	Sangat Efektif
Yosafat Waruwu	63	70	Sangat Efektif
Pradiman Ikhfiar Gulo	62	70	Sangat Efektif
Zefri My. D. Waruwu	62	70	Sangat Efektif
Gabriel N.S. Waruwu	63	70	Sangat Efektif
Saiman Jaya Gulo	56	70	Efektif
Angel Sri Yolanda Gulo	54	70	Efektif
Asri Des Handal Gulo	61	70	Sangat Efektif
Widiawati Waruwu	63	70	Sangat Efektif
Peterius Gulo	57	70	Efektif
Septi Providensia Hia	55	70	Efektif
Asri Rospinta Gulo	61	70	Sangat efektif
Kalni Puspa Gulo	63	70	Sangat Efektif
Cemerlang Gulo	54	70	Efektif
Fidelia Eliyana Waruwu	64	70	Sangat Efektif
Hasrat Elokber Gulo	53	70	Efektif
Junius Nicholas Nandana Gulo	63	70	Sangat Efektif

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII UPTD SMP NEGERI 1 MANDREHE TAHUN PELAJARAN 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

39%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	anyflip.com Internet	626 words — 3%
2	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet	501 words — 3%
3	eprints.uny.ac.id Internet	436 words — 2%
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet	426 words — 2%
5	static.buku.kemdikbud.go.id Internet	412 words — 2%
6	docplayer.info Internet	364 words — 2%
7	digilib.uinkhas.ac.id Internet	355 words — 2%
8	jurnal.dharmawangsa.ac.id Internet	350 words — 2%

9	repository.uhn.ac.id Internet	343 words — 2%
10	jurnal.peko.uniba-bpn.ac.id Internet	307 words — 2%
11	repository.uin-suska.ac.id Internet	300 words — 2%
12	bintangsirius23.blogspot.com Internet	299 words — 2%
13	kurikulum.kemdikbud.go.id Internet	280 words — 2%
14	ejournal.unesa.ac.id Internet	252 words — 1%
15	mediambakrani.files.wordpress.com Internet	234 words — 1%
16	jonedu.org Internet	210 words — 1%
17	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	197 words — 1%
18	journal.lppmunindra.ac.id Internet	185 words — 1%
19	media.neliti.com Internet	136 words — 1%
20	pembelajaranmelaluimediatelevisi.blogspot.com Internet	128 words — 1%

repository.unja.ac.id

21	Internet	128 words — 1%
22	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet	125 words — 1%
23	repo.uinsatu.ac.id Internet	113 words — 1%
24	repository.umsu.ac.id Internet	107 words — 1%
25	repository.radenintan.ac.id Internet	102 words — 1%
26	ejournal.undiksha.ac.id Internet	99 words — 1%
27	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet	96 words — 1%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF