

PENGEMBANGAN VIDEO
PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM
BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS VII UPTD SMP NEGERI 1
MANDREHE TAHUN PELAJARAN
2023/2024

By Karunia Febriyarni Gulo

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi sangat cepat dan memengaruhi berbagai aspek, termasuk pendidikan. Tuntutan global menuntut guru secara aktif beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna mendukung meningkatnya mutu pendidikan, terutama dibidang teknologi yang disesuaikan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup berbagai komponen didalamnya yang saling berpengaruh satu dengan yang lain sebagai bentuk interaksi antara tujuan pembelajaran, materi, peserta didik, guru serta evaluasi dalam lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar terciptanya suasana kelas sesuai perkembangan zaman dan karakter siswa.

Penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan tentu dihasilkan sistem pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran tertentu. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar dapat meningkat. Oleh karena itu, guru perlu berupaya mengembangkan media yang inovatif, kreatif, dan efektif dalam pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang masih jarang digunakan di sekolah saat ini adalah video pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah tayangan berupa gambar gerak dan suara yang menyajikan informasi dalam pembelajaran. Teknologi dapat menjadi sarana pembelajaran, media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai salah satu media, video merupakan teknologi pendidikan yang akurat dan tepat untuk menyalurkan pesan, sehingga terbantunya peserta didik dalam memahami materi. Media video dipilih

untuk dikembangkan karena masih ada sekolah yang belum memanfaatkan penggunaan video pembelajaran. Penggunaan media video diharapkan mampu membantu menjelaskan topik, menciptakan keragaman dalam proses belajar, menarik dan merangsang respon belajar peserta didik.

Salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) tentang disiplin ilmu yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari rangkaian peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga nilai, sikap, dan keterampilan yang diperlukan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dengan berbagai karakteristiknya. Terlebih lagi, di era milenial saat ini, IPS sangat penting untuk membentuk karakter dan sikap sosial yang baik pada setiap siswa. Pelaksanaan pembelajaran IPS oleh guru akan berhasil maksimal jika hasil belajar siswa memuaskan. Oleh karena itu, pencapaian tujuan pembelajaran IPS bergantung pada bagaimana guru merancang dan mengaitkan materi yang diajarkan dengan metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan.

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. 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 berbasis *Problem Based Learning*. *Problem Model* pembelajaran ini berfokus pada keaktifan dan mendorong peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Melalui pengembangan media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* menjadi salah satu pilihan untuk menunjang proses belajar yang sesuai dan relevan, sebab siswa diberikan penayangan gambar secara realistis, dan nyata. Sehingga, siswa akan terpancing untuk mengeluarkan ide-ide ketika guru mengajukan suatu masalah, membangun kecakapan berpikir, dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah. Peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* berfokus pada mata pelajaran IPS kelas VII pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya.

Berdasarkan uraian diatas, melihat pentingnya penggunaan media dan model pembelajaran *Problem Based Learning*, peneliti mengembangkan produk berupa video pembelajaran. Proses pengembangan produk menggunakan model ADDIE. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Untuk 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 media video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe?
2. Bagaimanakah kelayakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe?
3. Bagaimanakah keefektifan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* 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 berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.
3. Mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* 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 permasalahan kehidupan sosial dan budaya. Video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut.

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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori**2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran****a. Definisi Media Pembelajaran**

Kata “Media” berasal dari bahasa Latin yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan “medium” dalam bahasa Indonesia berarti “antara” atau “sedang”. Dengan demikian, arti “media” mengacu pada suatu pengantar dan meneruskan informasi atau pesan, antara pemberi dan penerima pesan. Media juga dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan, merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan keinginan siswa untuk terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Rohani (2020: 1) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas yang melibatkan seseorang sebagai usaha mendapatkan keterampilan, pengetahuan dan nilai positif dengan digunakannya beragam sumber belajar dengan terlibatnya dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator.

Menurut Muhammad, N. (2010: 5) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat peraga dan sumber belajar yang mampu membantu pendidik dalam mengajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Septy (2021: 47-48) ada beberapa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat bagi guru. Acuan pendidik dalam menambah kualitas pembelajaran.

- 2) Manfaat bagi siswa. Menambah minat belajar peserta didik dalam berpikir, menganalisis dan membuat suasana belajar lebih aktif.

Menurut Kemp dan Dayton (Muhammad, N. 2010: 6-7) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran yakni:

Secara umum manfaat media pembelajaran yakni mempermudah hubungan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga aktivitas pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran, diantaranya.

- 1) Materi disampaikan dengan lebih bervariasi.
- 2) Kegiatan belajar lebih jelas dan menarik.
- 3) Memicu pembelajaran yang lebih aktif.
- 4) Efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga.
- 5) Meninggalkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Dengan media kegiatan belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Tumbuhnya sikap dan nilai positif peserta didik
- 8) Guru lebih positif dan produktif.

Menurut Nasution (Ibrahim, et al., 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat bagi proses pembelajaran, diantaranya;

- 1) Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar akibat media ajar yang menarik perhatian.
- 2) Peserta didik lebih paham dan menguasai materi pelajaran.
- 3) Metode yang digunakan bisa lebih divariasikan.
- 4) Peserta didik lebih aktif belajar bukan sekedar mendengar, tetapi mengamati, melakukan, dan mengemukakan pandangannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Aktivitas belajar lebih menarik sehingga mendorong motivasi belajar siswa.
- 3) Efisien dalam menghemat waktu dan tenaga.
- 4) Menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif.
- 5) Membantu peserta didik untuk berpikir kritis dan menganalisis materi pembelajaran.

25

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Wina Sanjaya (Septy, 2021: 40) menjelaskan fungsi media pembelajaran dalam beberapa jenis yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif, mempermudah komunikasi antara pendidik dan peserta didik.
- 2) Fungsi motivasi, mampu mendorong motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar mereka.
- 3) Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, mampu mengembangkan kognitif, kemampuan menalar, menganalisis dan keterampilan dasar peserta didik.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Media pembelajaran dapat mempersatukan pandangan peserta didik terhadap informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas. Media pembelajaran bukan hanya digunakan dalam kelompok namun bisa juga secara perorangan.

Menurut Ramli (Hasan et al., 2021: 35) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yakni:

- 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya.
- 2) Membantu siswa dalam belajar. Dengan digunakannya berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan efektif, siswa lebih cepat memahami pesan pembelajaran yang disampaikan.
- 3) Memperbaiki proses belajar mengajar. Meningkatnya hasil belajar siswa ditentukan dengan ketepatan media yang digunakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa secara umum fungsi media pembelajaran yaitu untuk membantu pendidik (guru) dalam mengajar untuk menyampaikan materi secara menyeluruh terhadap siswa dalam kelas dengan efektif dan produktif. Selain itu, membangun serta menciptakan semangat belajar siswa untuk berpikir kritis memberikan respon dalam proses pembelajaran.

18

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria yang perlu diperhatikan tenaga pendidik dalam menentukan media pembelajaran menurut Nana Sudjana (Hasan et al., 2021: 112) yaitu :

- 1) Kesesuaian serta searah dengan tujuan pengajaran
- 2) Isi materi pelajaran didukung dengan media yang digunakan

102

- 3) Media mudah untuk diperoleh
- 4) Dibutuhkan keterampilan guru yang sesuai dengan media yang digunakan
- 5) Ketepatan waktu yang dibutuhkan saat menggunakan media
- 6) Penyesuaian dengan kebutuhan dan taraf berpikir peserta didik

Menurut Hasan et al., (2021: 114) kriteria pemilihan media pembelajaran, yakni:

- 1) Tujuan pembelajaran.
Media yang dipilih, hendaknya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Keefektifan.
Media yang dipilih efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Peserta didik.
Dalam memilih media pembelajaran perlu dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan dalam belajar, terkait media yang sesuai dengan taraf berpikir, pengalaman, jenjang pendidikan, dapat digunakan secara individu ataupun kelompok dan jumlah peserta didik. Pertimbangan ini penting ketika media pembelajaran.
- 4) Ketersediaan.
Tersedianya dan kemudahan memperoleh media belajar yang dibutuhkan.
- 5) Kualitas teknis.
Kualitas media yang digunakan memenuhi persyaratan sebagai media layak pakai, daya tahan dan berkualitas baik saat dibutuhkan.
- 6) Biaya pengadaan.
Biaya yang dibutuhkan dalam memperolehnya, apakah sesuai dengan manfaat dan penggunaannya.
- 7) Fleksibilitas (lentur) dan kenyamanan media.
Dalam memilih media harus diperhatikan kenyamanan dan tidak membahayakan saat digunakan.
- 8) Kemampuan orang yang menggunakannya.
Artinya mudah digunakan oleh pengguna media pembelajaran.
- 9) Alokasi waktu.
Pengalokasian waktu yang cukup saat penggunaannya, agar tidak memakai waktu yang cukup lama yang kurang efisien dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi hal-hal berikut ini:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Ketersediaan atau kemudahan untuk memperoleh media.
- 4) Kualitas dan biaya pengadaan media.
- 5) Fleksibilitas penggunaan disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menggunakan media
- 6) Alokasi waktu, waktu yang dipakai pada saat menggunakan media.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (Kristanto, 2016: 21-22), mengemukakan bahwa media dapat dibagi menjadi 8 jenis, yakni:

- 1) Media cetakan, yaitu media dengan informasi yang cetak diatas kertas. Contohnya buku teks, majalah, koran dan brosur.
- 2) Media pajang, media ini digunakan dalam kelompok kecil. Contohnya papan tulis, dan pan 39 n.
- 3) OHP dan transparansi, media diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding.
- 4) Rekaman audiotape, media dengan pesan direkam melalui tape 39 magnetik sehingga saat dibutuhkan dapat diputar kembali.
- 5) Seri slide (film bingkai) dan filmstrips. Film dengan bingkai dari karton atau plastik memiliki ukuran 35 mm dibingkai 2 x 2 inci dan ditampilkan melalui proyektor slide.
- 6) Penyajian multi-image, media visual dengan memberikan perumpamaan yang menghubungkan materi ajar dengan kehidupan nyata, dalam bentuk gambarr, lukisan dan foto untuk menunjukkan suatu objek.
- 7) Rekaman video dan film hidup, gambar yang diperoleh dengan lensa proyektor secara mekanis untuk menghasilkan gambar hidup yang kelihatan pada layar.
- 8) Komputer, mesin khusus untuk mengelolah kode, pekerjaan, perhitungan sederhana dan rumit secara otomatis. Komputer memiliki 4 komponen dasar, yakni: input (*keyboard* dan *writing pan*), prosesor (*CPU*), penyimpanan (*ROM/RAM*), dan output (*monitor, printer*).

Sedangkan menurut Kustandi & Darmawan (2023) mengklasifikasikan media kedalam lima jenis yaitu:

- 1) Media berbasis manusia, contohnya guru, dan turor
- 2) Media berbasis cetakan, misalnya buku teks, majalah dan jurnal

- 1 3) Media berbasis visual, media ini penting untuk membantu pemahaman dan memperkuat daya ingat pada proses belajar.
- 2 Media ini dapat berupa gambar, peta, grafik dan diagram.
- 4 Media berbasis audio visual, media gabungan antara gambar dan
- 61 audio, seperti video, televisi dan film.
- 5) Media berbasis komputer, dikenal dengan nama *computer managed instruction (CMI)* sebagai manajer pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran yakni: (a) perencanaan, mengatur, pengorganisasian dan jadwal pembelajaran, (b) mengevaluasi siswa, (c) pendataan siswa, (d) melakukan analisis statistik mengenai data hasil belajar siswa, (e) membuat catatan kemajuan belajar siswa (kelompok atau perorangan).

14 Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa klasifikasi dan pengelompokan media terdiri atas beberapa jenis, yakni:

1. Media audio, media berbasis suara.
2. Media visual, media yang menyajikan gambar dengan menggunakan projector, media ini pesan atau informasi yang terima hanya melalui penglihatan.
- 1 3. Media audio-visual, media berbasis suara dan gambar misalnya video pembelajaran.
4. Media cetak, media menggunakan bahan kertas, misalnya buku teks pelajaran.
5. Media komputer, media dengan menggunakan alat elektronik dalam pembelajaran.

2.1.2 Video Pembelajaran

a. Definisi Video Pembelajaran

2 Kata video berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* berarti “melihat” atau “dapat dilihat”. Menurut KBBI “video” berarti rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Menurut Darma Wisada, et.al., (2019), video disebut sebagai media audio-visual karena merupakan gabungan antara elemen audio dan visual.

Menurut Purwanto & Rizki (2015: 44) mendefinisikan bahwa video pembelajaran adalah media yang mengandung suara, gambar, gerak dan teks dan dibuat dengan padat, jelas dan singkat. Penggunaan video pembelajaran merupakan bentuk penggambaran atau disebut juga visualisasi yang berisi tentang materi pembelajaran yang dikemas dengan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Yudianto (2017: 234) menyatakan bahwa video merupakan jenis media yang dapat menggabungkan audio dan visual secara harmonis untuk menghasilkan gambar yang dinamis dan menarik. Tujuan digunakannya video pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat didefinisikan bahwa video pembelajaran adalah media audio visual dengan menggunakan teknologi dalam menyampaikan serta menyajikan materi dengan gambar dan suara sehingga materi mudah dipahami peserta didik.

23 **b. Manfaat Media Video Pembelajaran**

Manfaat media video pembelajaran menurut Andi Prastowo (Yudianto, 2017: 235), antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman baru kepada peserta didik,
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang tidak mungkin bisa dilihat,
- 3) Menelaah adanya perubahan periode tertentu.
- 4) Adanya situasi baru yang dirasakan oleh peserta didik.
- 5) Mendorong diskusi peserta didik dengan presentasi studi kasus kehidupan nyata.

Menurut Rasagama (Yudha & Sundari, 2016: 543) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat dari media video dalam proses belajar peserta didik yaitu antara lain:

- 1) Termotivasinya siswa untuk semangat belajar.
- 2) Siswa lebih memahami makna dan capaian pelajaran.
- 3) Peserta didik juga tidak jenuh.
- 4) Menghemat tenaga pendidik dalam mengajar.

- 5) Siswa lebih aktif dalam belajar misalnya seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, memerankan dan sebagainya.

Menurut Munadi & Smaldino (Muhyiddin et al., 2021: 118), menyatakan ada beberapa manfaat dan karakteristik lain dari media video adalah:

- 1) Tidak ada batas jarak dan waktu.
- 2) Memberikan gambaran kejadian masa lalu secara realis.
- 3) Dapat membawa siswa merasa memiliki petualang dari satu tempat ke tempat lain, dari masa kini ke masa lalu.
- 4) Dapat digunakan kem.
- 5) Pesan diterima secara cepat dan mudah diingat.
- 6) Membentuk pikiran dan pendapat para siswa.
- 7) Mengembangkan pikir siswa.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih nyata.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat daripada video pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik termotivasi belajar karena pembelajaran yang menarik
- 2) Menggambarkan dan memperjelas peristiwa secara realistik
- 3) Berkembang cara berpikir, imajinasi dan mengemukakan pendapat siswa dalam kelas.
- 4) Membantu guru dalam mengajar secara bervariasi dan menghemat tenaga.
- 5) Dapat mengatasi jarak dan waktu serta dapat diputar kembali jika dibutuhkan.

c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Sri et al., (2022: 103) mengemukakan bahwa karakteristik video pembelajaran yakni:

- 1) Dapat memperbesar objek yang tidak dapat dilihat mata telanjang. Contohnya, mikro organisme.
- 2) Objek gambar dapat diperbanyak saat edit
- 3) Tampilan visual video dapat dimanipulasi.

- 4) Objek dapat di still picture sehingga dapat disimpan dalam durasi posisi diam.
- 5) Mempertahankan daya tarik peserta didik atau audiens.
- 6) Gambar dan informasi ditampilkan terbaru, akurat dan terkini.

Menurut Cheppy Riyana (Sri et al., 2022: 101-102) mengemukakan bahwa video pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan dalam memotivasi dan keefektifan penggunaan pengembangan video pembelajaran memiliki karakteristik yaitu:

- 1) Clarity Of Message (Kejelasan Pesan)
Dengan video peserta didik lebih paham makna dan informasi secara utuh dalam.
- 2) Stand Alone (berdiri sendiri)
Tidak bergantung terhadap bahan ajar yang lain dan dapat dikembangkan
- 3) User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya).
- 4) Kemudahan diakses sesuai kebutuhan pemakai.
- 4) Representasi Isi.
Materi harus benar-benar akurat, jadi dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi dengan media
Visual disesuaikan pada tuntutan materi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi
Video dibuat dengan resolusi teknologi tinggi sehingga cocok di tiap sistem komputer.
- 7) Dapat digunakan secara individu dan kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka disimpulkan bahwa video pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Pesan dan informasi pembelajaran bermakna dan diterima secara utuh.
- 2) Mampu digunakan oleh penggunanya.
- 3) Dapat dapat digunakan secara individu dan kelompok baik didalam maupun diluar sekolah.
- 4) Memiliki daya tarik mampu mempertahankan perhatian siswa atau audiens.
- 5) Video dapat dikembangkan serta mampu menampilkan gambar berisi informasi terbaru, actual dan terkini.

d. Mekanisme Produksi Video Pembelajaran

Video dibuat secara bertahap. Menurut Sri et al., (2022: 104-106) tahapan dalam pembuatan video pembelajaran terbagi menjadi 3 kategori yakni sebagai berikut.

- 1) Pra Produksi
 - a) Telaah kurikulum
Kurikulum dijadikan pedoman dalam menetapkan kompetensi yang dimuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.
 - b) Pemilihan materi
Materi perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
 - c) Analisis target video.
Menetapkan sasaran utama video sesuai dengan target jenjang pendidikan yang dipilih.
 - d) Melengkapi peralatan yang diperlukan.
Melengkapi perlengkapan untuk memudahkan proses pembuatan video seperti komputer/laptop, kamera digital, dan program editing untuk dipakai.
 - e) Cari dan kumpulkan sumber terkait
Dengan adanya referensi pembuat video memperoleh ide baru yang diolah menjadi kreatifitas sehingga menciptakan video unik dan ciri khas tersendiri.
 - f) Buat skedul produksi
Dalam pembuatan video diperlukan skedul karena menjadi penentuan apakah proses produksi molor atau tidak, sehingga lebih konsisten dalam membuat video.
- 2) Proses Produksi
Proses produksi dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan skedul dan rencana awal.
- 3) Pasca Produksi
Tahap ini video dipublikasikan dalam bentuk file

Sedangkan menurut Kustandi & Darmawan (2023 : 244-262) menjelaskan tahapan pembuatan video pembelajaran yakni:

- 1) Tahap Pra Produksi
 - a) Penetapan program media. Penetapan program media berdasarkan hasil telaah kurikulum yang dilakukan.
 - b) Penyusunan garis besar isi media video (GBIMV), didasarkan hasil analisis kebutuhan sasaran, topik materi, dan capaian pembelajaran.
 - c) Penyusunan penjabaran materi.
 - d) Penulisan naskah.
 - e) Skenario (Shooting Script), sebagai petunjuk proses produksi.

- f) ² Validasi naskah. Setiap naskah harus dinilai dan direvisi oleh ahli materi (aspek kajian materi), ahli media (aspek penyajian) dan ahli bahasa (aspek kebahasaan)
- 2) Tahap Produksi
Tahap produksi video pembelajaran yakni sebagai berikut.
 - a) Diskusi
 - b) Menentukan tim produksi
 - c) Casting (pilih pemain)
 - d) Hunting (cari lokasi *shooting*)
 - e) Cru Meeting (rapat kru)
 - 80 f) Pengambilan gambar.
- 3) Tahap Pasca Produksi
Kegiatan tahap pasca produksi diantaranya yakni:
 - a) ² Editing. Aktivitas menggabungkan potongan rekaman gambar dan suara, dipadukan dan diolah menjadi video yang jelas, baik dan berkualitas.
 - b) Preview. Setelah editing, maka video siap di preview. Kegiatan preview digunakan untuk melihat media dibuat sesuai atau tidak oleh tenaga ahli materi, bahasa dan media.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa mekanisme produksi video pembelajaran dibagi menjadi 3 tahap, yakni:

- 1) Tahap pra produksi. Rencana awal pembuatan video pembelajaran.
- 2) Tahap produksi. Tahap mengolah, pengambilan, dan menggabungkan gambar dan audio.
- 3) Tahap pasca produksi. Tahap edit video dan preview oleh tenaga ahli dibidangnya

e. Kelebihan Video Pembelajaran

Menurut Rusman et al., (2012: 220) menjelaskan ² bahwa media video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) informasi diterima secara rata.
- 2) Menjelaskan suatu proses kejadian.
- 3) Tidak dibatasi ruang dan waktu.
- 4) Tampilan nyata, dapat dihentikan dan diulangi saat dibutuhkan.
- 5) Timbulnya kesan yang dalam, terhadap peserta didik.

Sedangkan menurut Daryanto (Marliani, 2021: 130) menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan video jika digunakan ¹ dalam pembelajaran adalah, sebagai berikut :

- 1) Memperkaya imajinasi pada proses pelajaran.

- 2) Menampilkan gambar bergerak kepada peserta didik dibarengi dengan audio.
- 3) Merpertontonkan suatu kejadian/fenomena yang sulit dilihat secara langsung

41

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan video pembelajaran;

- 1) Ratanya informasi yang diterima oleh peserta didik.
- 2) Sangat cocok digunakan pada saat menjelaskan suatu proses sehingga aktivitas pembelajaran memperkaya dimensi baru dalam belajar.
- 3) Gambaran nyata dengan disajikan fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.
- 4) Tidak ada keterbatasan tempat dan waktu pada saat digunakan.
- 5) Kegiatan belajar lebih menarik sehingga siswa semangat untuk lebih tahu materi yang diajarkan.

f. Kekurangan Video Pembelajaran

Menurut Marliani (2021: 130) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan, yakni:

- 1) Opposition, ketidaksesuaian gambar yang diambil menimbulkan rasa ragu bagi penonton
- 2) Alat pendukung, pembuatan video dibutuhkan alat yang memadai.
- 3) Biaya, diperlukannya biaya yang cukup besar.

Sedangkan menurut Yuanta (2020: 95) kelemahan dalam penggunaan video dalam proses pembelajaran adalah, antara lain :

- 1) Budget produksinya besar serta tidak semua orang dapat membuatnya.
- 2) Membutuhkan jaringan monitor dan sistem proyeksi yang cukup besar.
- 3) Tersedianya perlengkapan video, menentukan kualitas video.
- 4) Komunikasi bersifat satu arah

Berdasarkan pendapat para pakar diatas, maka disimpulkan bahwa kelemahan video antara lain; biaya produksi yang cukup mahal, membutuhkan keahlian dalam pengambilan video, kelengkapan alat pendukung lainnya menentukan hasil video, dan sifat komunikasi yang satu arah.

2.1.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Definisi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Putri et al., (Winasih et al., 2023: 432) *Problem-Based Learning (PBL)* adalah pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik diperhadapkan suatu masalah untuk mencari serta menerapkan solusi dengan tujuan dikembangkannya keterampilan memecahkan masalah, dan pikiran melalui eksplorasi, kolaborasi dan penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmadi (Amanah, 2023: 10) yang menyatakan pembelajaran berbasis masalah merupakan model pendekatan pembelajaran yang menghadirkan masalah untuk memancing siswa belajar dengan aktif. Melalui metode *Problem Based Learning*, siswa belajar materi keterampilan serta akademis berbagai kehidupan nyata.

Menurut Susanti, Suwu, & Indri Anugraheni (Suwartini et al., 2021: 58) pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah model belajar yang dengan diutamakannya kemampuan berpikir kritis siswa, melalui tanya jawab dan analisis pemecahan masalah secara individu dan kelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah pembelajaran berisi masalah yang mendorong siswa menganalisis, bernalar dan memecahkan permasalahan serta menemukan solusi dari permasalahan tersebut.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Menurut Amir (Suhendar & Ekayanti, 2018: 17) menyatakan karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning*, diantaranya:

- 1) Konsep belajar yang diawali studi kasus.
- 2) Masalah disajikan merupakan masalah dunia nyata, agar peserta didik belajar penuh makna dan mudah diterima.

- 3) Masalah menuntut pandangan yang beragam, jadi siswa lebih aktif pada saat belajar.
- 4) Menantang peserta didik.
- 5) Belajar mandiri menjadi kunci utama.
- 6) Menggunakan sumber belajar yang lebih beragam untuk mempermudah pemahaman dan pengembangan konsep.
- 7) Kegiatan belajar kolaboratif, kooperatif dan komunikatif yang mengajak peserta didik berkomunikasi secara individu maupun kelompok

Menurut Rumini (2020: 44) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Kegiatan belajar diawali pada suatu studi kasus.
- 2) Kasus berkaitan dengan kehidupan nyata yang dialami maupun dilihat peserta didik.
- 3) Fokus pelajaran seputar pemecahan masalah.
- 4) Diberikannya kesempatan dan tanggungjawab secara langsung kepada peserta didik.
- 5) Digunakan kelompok kecil.
- 6) Siswa dituntut mengungkapkan pandangan melalui produk kerja atau kinerja.

Berdasarkan ²¹ dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* memiliki karakteristik, yaitu:

- 1) Awal ²¹ belajar dimulai dengan masalah.
- 2) Masalah dipaparkan berhubungan dengan kehidupan dunia nyata.
- 3) Memberikan suatu tantangan kepada peserta didik jadi memicu keaktifan siswa.
- 4) Mengutamakan kemandirian siswa.
- 5) Kegiatan belajar lebih bervariasi, kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran PBL menurut Aris Shoimin (Suwartini, et al., 2021: 58) memiliki kelebihan diantaranya:

- 1) Kemampuan memecahkan masalah siswa dapat meningkat.
- 2) Terbangunnya pengetahuan baru melalui kegiatan belajar.
- 3) Kerja kelompok melalui kegiatan ilmiah, dan

4) Siswa mampu memprediksi kemampuannya sendiri.

4 Menurut Rumini (2020: 46) mengemukakan bahwa, model pembelajaran PBL juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- 1) Ketidakpercayaan diri peserta didik memungkinkan enggan mencoba mendemonstrasikan pandangannya.
- 2) Berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan dengan persiapan yang matang.
- 3) Tingkat pemahaman tiap peserta didik yang berbeda, kemungkinannya mereka tidak belajar apa yang dipelajari.

101 Berdasarkan pemaparan diatas, maka disimpulkan bahwa keunggulan dari model pembelajaran PBL, yakni:

- 1) Mendorong dan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah serta siswa termotivasi belajar.
- 3) Membangun kemandirian siswa.
- 4) Meningkatkan dan menanamkan sikap positif antar siswa.
- 5) Kesadaran siswa untuk menilai kemampuan belajarnya sendiri.

Sedangkan kelemahannya yakni membutuhkan kesiapan dan perencanaan yang ekstra dari guru, serta waktu yang lebih lama untuk mencapai pemahaman yang mendalam bagi peserta didik.

2.1.4 Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

a. Konsep Dasar Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

Menurut Sri et al., (2022: 98) mendefinisikan bahwa video pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk mentransfer atau menghubungkan pengetahuan, dan dapat digunakan sebagai referensi selama proses pembelajaran.

Selanjutnya menurut Kustandi & Darmawan (2023: 242) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah alat menyampaikan

informasi sehingga siswa terangsang untuk belajar yang ditampilkan pada media tertentu.

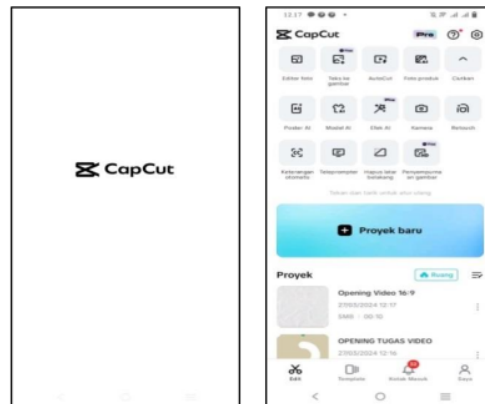
Menurut Halimah & Marwati (2022: 39) *Problem Based Learning* adalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran diutamakan keterlibatan siswa, atau yang dikenal sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Peserta didik ditantang untuk mengajukan pertanyaan, membuat prediksi, merancang, mengumpulkan, menganalisis, menggunakan teknologi dan berbagi ide sebagaimana temuan pemecahan masalah. Dengan demikian, peserta didik dilibatkan dalam penyelesaian masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya yang memungkinkan peserta didik untuk bekerja, baik secara mandiri atau kelompok, untuk membangun pengetahuan dan berpuncak pada produk yang realistik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *Problem Based Learning* adalah video pembelajaran berbasis masalah yang mengutamakan keterlibatan peserta didik, menantang peserta didik untuk bertanya, mengemukakan ide dan menemukan solusi dari masalah yang disajikan dalam video pembelajaran, sehingga membangun pengetahuan yang baru bagi peserta didik.

b. Aplikasi Capcut

Peneliti akan membuat media pembelajaran dalam bentuk video. Untuk membuat video ini, perlu menggunakan aplikasi Capcut. Aplikasi ini mendukung berbagai lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek, serta berbagai fitur yang dapat digunakan oleh peneliti saat membuat video.

Menurut Aprilliana & Efendi (2022: 49) mendefinisikan bahwa *CapCut* adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai "*Viamaker*". Melalui aplikasi ini, video HD atau gambar dalam bentuk video mudah diperoleh melalui fitur aplikasi ini.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi CapCut

Menurut Rohman (2021: 179) mengemukakan bahwa *CapCut* merupakan aplikasi editor video yang bisa diunduh di Playstore pada perangkat mobile. Fitur *CapCut* meliputi penambahan dan pemotongan klip, penyesuaian posisi, penambahan stiker, dan penambahan musik yang dibutuhkan. *Capcut* menjadi aplikasi yang efektif untuk membuat media belajar karena dengan satu aplikasi ini, pengguna bisa hasilkan video berkualitas baik. Aplikasi ini cocok digunakan oleh peserta didik dan pendidik, karena penggunaannya yang cukup mudah walaupun tidak memiliki pengalaman dalam edit video karena terbantu dengan fitur lengkap secara gratis yang disediakan aplikasi *CapCut*.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa aplikasi *CapCut* adalah aplikasi editor video yang mudah digunakan pemakai untuk mengedit sebuah video yang efektif, digunakan dimana saja dan kapan saja, memiliki fitur yang lengkap, gratis dan membantu guru untuk menciptakan video yang inovatif dan kreatif.

Amalia et al., (2023: 507) menjelaskan bahwa fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *CapCut* yaitu :

- 1) Template, menyediakan tamplete yang beragam sehingga tidak membutuhkan pengalaman dalam edit video.
- 2) Tutorial, Aplikasi *Capcut* berisi petunjuk penggunaan tiap elemen video.

- 3) Editing, fitur yang dibutuhkan untuk mengolah hasil gambar dan rekaman video.

Dinata (2022: 13) menjelaskan bahwa aplikasi *CapCut* memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

1) Kelebihan

- a) Mudah digunakan.
- b) Dilengkapi berbagai fitur, seperti efek, filter, adjust dan lainnya
- c) Tersedianya template gratis.
- d) Watermark tidak menempel pada video saat diupload dan disimpan.
- e) Hasil video berkualitas. Pengguna diberi pilihan video, dari 480p, 720p, 1080p, hingga 2k/4k dan ukuran resolusi mudah diketahui pemakai.

2) Kekurangan

- a) Membutuhkan kuota untuk akses template sehingga dapat dipakai saat keadaan offline.
- b) Terbatas pada jenis ponsel tertentu, seperti ponsel android versi 5.0 dan IOS.
- c) Aplikasi butuh ruang penyimpanan yang besar dengan ukuran kurang lebih 219 mb.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *CapCut* memiliki berbagai fitur seperti template, tutorial, dan editing yang dapat membantu pengguna dalam mengedit video. Kelebihan dari aplikasi *CapCut* diantaranya mudah digunakan, menyediakan berbagai fitur, template gratis, tidak ada watermark, dan menghasilkan video epik sesuai resolusi yang dipilih. Sedangkan kekurangan dari aplikasi *Capcut* diantaranya, memerlukan kuota dalam mengakses template, hanya dapat digunakan pada tipe handphone tertentu, dan membutuhkan ruang penyimpanan yang besar.

c. Kriteria Kualitas Produk

Produk yang berkualitas diperlukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Menurut Van Den Akker & Nieveen (Rochmad, 2012: 69) menjelaskan bahwa dalam penelitian perlu kriteria kualitas yaitu kevalidan (*validity*), kepraktisan (*practically*), dan keefektifan (*effectiveness*). Selanjutnya dijelaskan bahwa,

1) Kevalidan

Kegiatan validasi menjadi pembuktian terhadap produk berupa media yang dikembangkan sudah layak sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Indikator pengembangan kualitas produk berupa media terdiri dari beberapa aspek penilaian yakni sebagai berikut.

- a) Aspek materi; kesesuaian materi, akuratnya materi, mutakhirnya materi, kualitas, dan evaluasi.
- b) Aspek media; desain ilustrasi, visual, audio, tipografi, dan layout.
- c) Aspek bahasa; kesesuaian kaidah bahasa Indonesia, dialogis dan interaktif, dan lugas.

Dengan demikian, kelayakan media video pembelajaran dapat dilihat dari hasil validasi oleh tenaga ahli baik materi, media dan bahasa dalam kriteria “valid”. Media video layak digunakan sesuai indikator yang telah ditentukan.

2) Kepraktisan

Penelitian pengembangan, produk yang dikembangkan dikatakan baik ketika diterapkan dilapangan termasuk dalam kriteria “praktis” sesuai indikator kepraktisan produk. Indikator-indikator kepraktisan suatu produk berupa media video pembelajaran yakni sebagai berikut.

- a) Aspek materi meliputi kejelasan materi, kemudahan materi, relevansi, manfaat produk, kemenarikan, memotivasi, dan kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.
 - b) Aspek media meliputi jelasnya tampilan warna, terbacanya teks, kualitas audio, dan kemudahan saat digunakan.
- 3) Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil tes belajar peserta didik dalam uji coba terhadap produk. Media video pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan saat media digunakan.

2.1.5 Minat Belajar

Menurut Sirait (2016: 37) menjelaskan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap rasa senang, perhatian, kesungguhan, adanya tindakan dan tujuan untuk mencapai suatu tujuan. Minat merupakan suatu rasa suka dan tertatik pada suatu hal, tanpa ada yang paksaan.

Menurut Syah (Budiwibowo, 2016: 62) mengemukakan bahwa minat adalah dorongan dan keinginan yang kuat akan sesuatu. Selanjutnya menurut Abustang (2020: 30) menyebutkan bahwa minat merupakan salah satu faktor utama dalam meraih kesuksesan diberbagai bidang, termasuk pendidikan, pekerjaan, hobi atau aktivitas lainnya.

Menurut Slameto (2010: 2) mengatakan bahwa belajar merupakan upaya seseorang untuk memiliki perubahan sikap dan tindakan baru dengan menyeluruh, sebagai hasil pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Selanjutnya menurut Aunurrahman (2009) mengatakan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar seseorang untuk mengubah tingkah laku guna mencapai tujuan melalui latihan dan pengalaman yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Siregar & Widyaningrum, 2015: 7)..

Berdasarkan pemaparan diatas, maka disimpulkan bahwa minat belajar adalah usaha sadar siswa yang ditandai adanya ketertarikan dan

perhatian akan kegiatan belajar. Dalam hal ini minat merupakan landasan utama bagi peserta untuk meningkatkan kemampuannya.

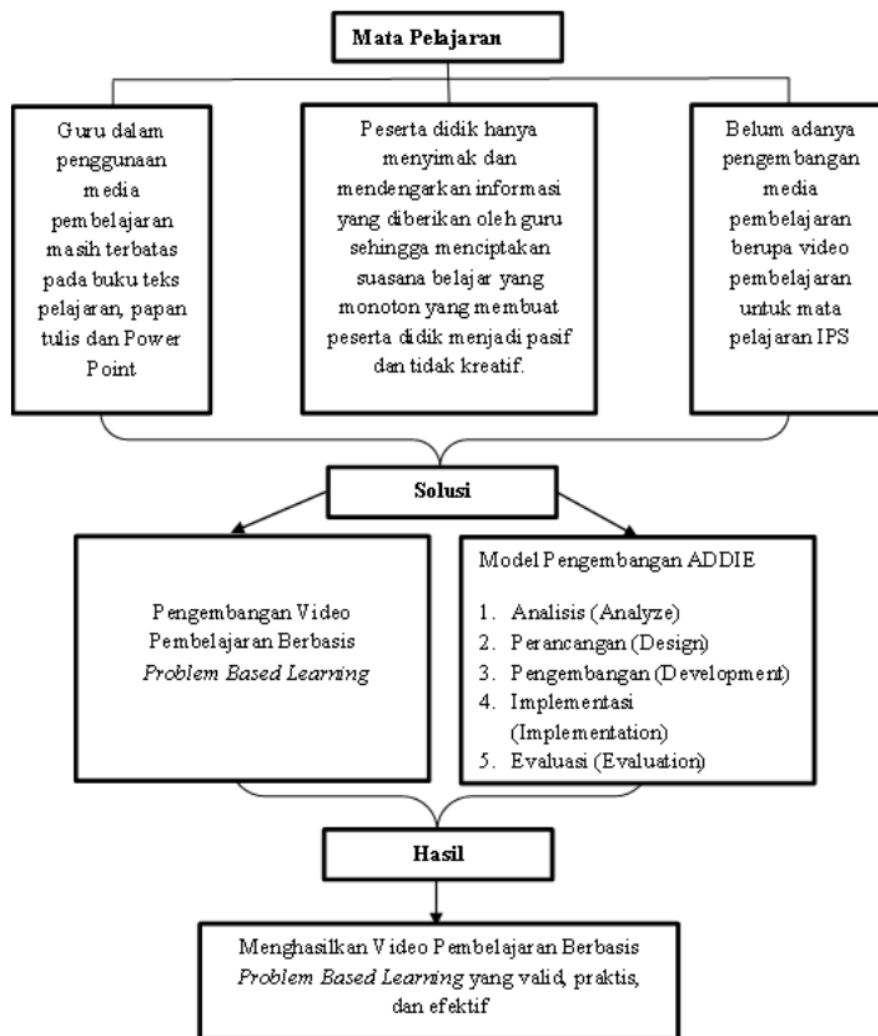
2.2 Hasil Riset Yang Relevan

- 1) Esty Styowati, 2022 dengan judul penelitian “**Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning**”. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model Rowntree dengan tiga tahap yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Tahap *expert review*, hasil penilaian ahli materi sebesar 80% dengan kriteria valid. Sedangkan hasil penilaian ahli materi 73% dengan kriteria valid. Hasil rata-rata validasi ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata dengan persentase 69% pada kategori valid. Pada tahap *one to one*, nilai persentase mencapai 87% pada kategori praktis. Selanjutnya tahap *smal group evaluation*, diperoleh rata-rata 89% pada kategori praktis. Oleh sebab itu, penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena hasil validasi valid, dan dari segi kepraktisan video pada kategori sangat praktis. Berdasarkan penjelasan diatas, maka persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*. Sedangkan perbedaannya adalah model pengembangan produk yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, subjek penelitian dan mata pelajaran.
- 2) Adel Anugrah Zega, 2023 dengan judul skripsi “**Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Discovery Learning SMP Negeri 2 Hiliduho**”. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Rata-rata skor validitas materi (isi) 90%, validitas media (desain) 91,25% dan validitas bahasa sebesar 97,5%. Mendapatkan kriteria sangat layak dan praktis digunakan dengan hasil angket respon peserta didik 93,1% (sangat praktis) dan uji coba lapangan sebesar 92,66% (sangat praktis). Serta hasil keefektifan video mencapai 92,59% dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan penjelasan diatas, maka

persamaan penelitian yakni model pengembangan video pembelajaran. sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian, tahun penelitian, berbasis yang digunakan berbeda, dan mata pelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan konseptual yang menjelaskan tentang hubungan antara variabel yang akan diteliti. Kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini terlihat pada bagan berikut ini.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Dari gambar kerangka berpikir di atas, terlihat alur Pengembangan Video Pembelajaran IPS Berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan model ADDIE. Pelaksanaan pengembangan didasari dengan observasi pembelajaran IPS yang dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Dari hasil pengamatan tersebut, ada beberapa penemuan masalah yaitu: Guru dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks pelajaran, papan tulis dan Power Point, 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, belum adanya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk mata pelajaran IPS.

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ini dimulai dari tahap pertama, yaitu melakukan analisis (*analyze*) terhadap masalah, mengidentifikasi kebutuhan, serta apa yang akan dipelajari oleh siswa. Tahap kedua perancangan (*design*), pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan pembelajaran, serta software yang akan digunakan dalam pembuatan video pembelajaran. Tahap ketiga pengembangan (*Development*), yaitu melakukan pembuatan serta memodifikasi video pembelajaran. Tahap keempat implementasi (*Implementation*), setelah dikembangkan maka video pembelajaran akan diimplementasikan kepada siswa di sekolah. Tahap kelima evaluasi (*evaluation*), yaitu melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai harapan awal atau tidak. Setelah semua telah dilakukan sampai tahap akhir maka produk akhir video pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *R&D (Research and Development)*. Menurut Purwanto & Rizki (2015: 69) mendefinisikan bahwa penelitian *Research and Development* adalah penelitian pada subjek tertentu dengan tujuan terciptanya produk baru yang diuji keefektifannya. Selanjutnya menurut Sugiyono (Ahmad Fadillah & Bilda, 2019: 179) *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan keefektifan produk harus diuji.

Berdasarkan menurut pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan (*R&D*) merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk dan dikembangkan nilainya sehingga berguna bagi masyarakat luas.

Dalam penelitian ini yang dihasilkan adalah video pembelajaran IPS dengan menggunakan model ADDIE, yakni dengan desain pengembangan secara bertahap, dengan lima fase atau tahap utama, yaitu ³⁴ *Analyze, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Rusmayana, 2021). ³⁰ Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Rusmayana, 2021

a. Tahap Analisis (Analyze)

Menurut Hidayat & Nizar (2021: 31) menyatakan bahwa pada tahap analisis melibatkan kegiatan identifikasi penyebab masalah pembelajaran, dan pre-planning dengan memperhatikan dan pengambilan keputusan mata pelajaran atau kursus yang akan diberikan. Selanjutnya pengembangan produk, analisis pengembangan dan syarat kelayakan produk

Menurut Hidayat & Nizar (2021: 32) menguraikan tahap analisis adalah sebagai berikut.

- 1) Analisis masalah dan kebutuhan peserta didik. Hal ini mencakup tentang apakah produk baru yang diciptakan mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi oleh peserta didik.
- 2) Analisis karakteristik peserta didik. Hal ini berkenaan dengan karakteristik peserta didik seperti minat dan bakat, kemampuan berpikir, berbahasa dan gaya belajar. Hal ini perlu dilakukan untuk menentukan tujuan pengembangan produk bagi peserta didik sebagai sasaran pengguna produk pengembangan.
- 3) Analisis kesesuaian materi dan pengembangan produk. Pada tahap ini perlu ada penyesuaian antara materi dengan produk yang

digunakan sehingga dapat menggunakan dan menerapkan produk baru tersebut di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para pakar diatas, maka disimpulkan bahwa dalam melakukan tahap analisis peneliti harus menganalisis secara menyeluruh tentang masalah dan kebutuhan peserta didik sehingga dapat menentukan tujuan pengembangan produk, manfaat produk, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, relevansi dengan materi ajar, serta analisis penyelesaian pengerjaan produk.

b. Tahap Perancangan (Design)

Menurut Rusmayana, (2021: 14) menyatakan kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang diawali dengan merancang konsep dan konten produk. Rancangan ditulis dengan jelas dan rinci pada tiap konten produk, sehingga menjadi petunjuk penerapan dan pembuatan produk. Pada tahap ini, rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar pengembangan ditahap selanjutnya.

Menurut Winaryati (2021: 24) mengemukakan bahwa kegiatan desain, diantaranya: (a) merancang produk kreatif dari hasil analisa, (b) perancangan kegiatan, identifikasi material dan sumber daya yang diperlukan, penentuan penilaian (c) hasil akhir berupa *bluprint* (cetak biru) atay *storyboard*.

Berdasarkan tanggapan para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa dalam melakukan perancangan (design) peneliti merancang produk kreatif berdasarkan hasil analisis sebelumnya, mengidentifikasi dan menyusun materi ajar yang sesuai, merancang kegiatan, tugas, dan penilaian. Sehingga hasil akhir perancangan menghasilkan sebuah cetak biru (blueprint) untuk mempercepat dan memudahkan proses pembuatan produk berupa video pembelajaran.

c. Pengembangan (Development)

Menurut Winaryati (2021: 24) menjelaskan bahwa pada tahap pengembangan merupakan penciptaan, pembuatan, penyusunan material sesuai hasil rancangan sebelumnya yang telah dibuat pada tahap desain. Sumber daya seperti audio, video, multimedia, dan grafis yang diperlukan mulai dikemas. Sehingga hasil akhir dari tahap ini adalah sebuah produk.

Menurut Hidayat & Nizar (2021: 33) menyatakan bahwa pada tahapan ini diharapkan telah dihasilkan kelengkapan perangkat sumber belajar seperti isi materi, strategi pembelajaran, dan RPP untuk mendukung produk yang dikembangkan. Selanjutnya pada tahap pengembangan perlu adanya evaluasi dan validasi sehingga menghasilkan revisi untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka pada tahap pengembangan peneliti harus dapat menentukan strategi pembelajaran yang digunakan, pemilihan materi, dan merancang evaluasi formatif oleh evaluator untuk mengukur kualitas produk sehingga menghasilkan revisi serta melakukan validasi kembali setelah revisi sampai video yang dikembangkan layak digunakan.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Menurut Batubara (2020: 59) mengemukakan bahwa tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk terhadap sasaran dan target yang ditentukan. Uji coba ini dilakukan setelah produk dinilai “layak” oleh tenaga ahli baik materi, bahasa dan media. Pada tahap implementasi, perlu adanya persiapan yang matang mulai dari kondisi mental dan fisik, tempat dan alat implementasi, skenario pembelajaran, jadwal dan instrumen penilaian media pembelajaran.

Menurut Winaryati (2021: 24) menyatakan bahwa pada fase implementasi diantaranya, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, memantau, dan mengidentifikasi upaya untuk meningkatkan

hasil belajar. Tahap implementasi dapat dikatakan sebagai tahap evaluasi dari tahap perencanaan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka disimpulkan bahwa pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba video pembelajaran di kelas, memastikan proses belajar berjalan lancar, dan mencatat hambatan pembelajaran.

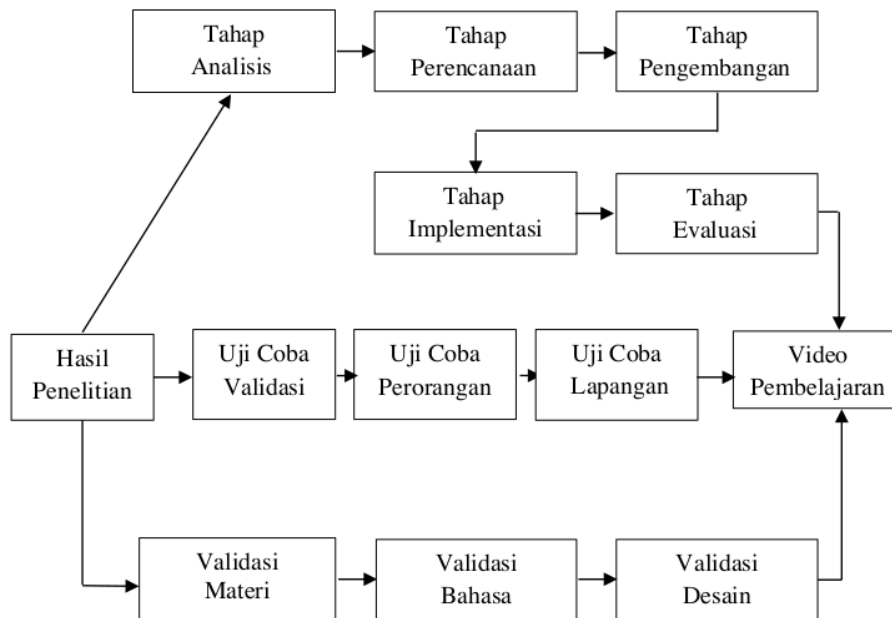
e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Menurut Winaryati (2021: 24) menyatakan bahwa pada fase ini merevisi kembali kegiatan yang dilakukan mulai dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan, dan implementasi. Jika terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, maka perlu disempurnakan kembali.

Menurut Batubara (2020: 60) mengemukakan bahwa tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui respon pengguna dan pengaruh media saat digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi ini, harus dilakukan dengan hati-hati dan teliti agar diperoleh kesimpulan yang valid dan kredibel sebagai dasar untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan pemikiran para ahli diatas, maka disimpulkan bahwa tahap evaluasi adalah tahap akhir yang dilakukan oleh peneliti. Pada fase ini, peneliti akan memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan video pembelajaran, dan menentukan sejauh mana kualitas video pembelajaran yang telah dibuat.

Hasil penelitian yang diharapkan dalam penelitian pengembangan berdasarkan prosedur pengembangan model *ADDIE* bisa dilihat pada bagan berikut:



Gambar 3.2 Alur Penelitian

Pada Gambar 3.2 diatas menjelaskan alur penelitian yang akan dilaksanakan pada proses penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya melalui video pembelajaran di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE. Bila proses diatas berhasil maka produk layak digunakan dan disebarakan.

3.2.1 Uji Coba Produk

1) Desain Uji Coba Produk

Menurut Kustandi & Darmawan (2023:84) desain uji coba produk dilakukan untuk melihat kualitas produk apakah layak, praktis, dapat ditingkatkan, dan apakah isi materi sudah tepat untuk ditampilkan. Uji coba produk dilakukan melalui dua tahap, yakni uji coba perorangan dan uji coba dilapangan. Uji perorangan dilakukan terhadap beberapa peserta didik, untuk mengetahui respon peserta didik jika digunakan

secara perorangan. Jika uji coba perorangan berhasil, maka dilanjutkan uji lapangan untuk mengetahui respon peserta didik yang terdiri dalam jumlah besar. Uji coba dilakukan sesuai kebutuhan peneliti dalam mengembangkan produk.

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

- a) Uji coba perorangan, berjumlah 10 orang siswa dijadikan awal penelitian di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.
- b) Uji coba lapangan, berjumlah 27 orang siswa kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

2) Subjek Penelitian

a) Ahli Materi/Isi

Ahli materi/isi merupakan seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran IPS. Untuk mengetahui kevalidan materi maka peneliti harus menentukan validator untuk memvalidasi produk yang dikembangkan.

b) Ahli Bahasa

Ahli bahasa adalah seseorang yang memiliki keahlian tentang bahasa dan mengkaji bahasa secara mendalam. Untuk validasi produk, peneliti memilih seorang ahli bahasa yang berkompeten dalam bidang bahasa untuk memvalidasi produk yang dikembangkan.

c) Ahli Desain/Media

Ahli media bertujuan untuk melihat dan menilai cara mendesain media yang telah dibuat untuk dikembangkan serta memiliki keahlian dibidang teknologi. Untuk validasi produk, peneliti memilih seorang editor video yang berkompeten dalam bidang desain dan editing untuk memvalidasi produk.

d) Peserta Didik

Peserta didik merupakan subjek sekaligus sasaran peneliti untuk melakukan uji coba produk valid atau tidak. Subjek yang ditentukan sekaligus uji coba pemakaian produk yang dikembangkan yaitu siswa kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

3.2.2 Jenis Data

Jenis data penelitian pengembangan ¹⁷ media ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mengikuti paham naturalistik. Data kualitatif diperoleh dari saran, komentar, dan kritik dari tenaga ahli mengenai media, sementara pada uji coba lapangan data kualitatif didapatkan melalui hasil observasi dan wawancara.

b) Data Kuantitatif

⁸⁹ Data kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme. Data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada validator untuk menilai produk, dan tes kelas untuk mengukur hasil capaian peserta didik setelah menggunakan produk.

3.2.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah ⁹ alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan data penelitian pengembangan dalam mengamati fenomena yang terjadi untuk memudahkan kegiatan penelitian. Instrumen yang ⁵ digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini yakni, sebagai berikut.

a) Lembar validasi

Lembar validasi adalah lembar untuk menguji kelayakan video baik dari segi materi, media dan bahasa dengan menentukan tim validator yang akan menilai dari masing-masing kriteria tersebut.

Tabel 3.1 kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi	1. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					
	2. Materi yang dijelaskan dalam video relevan dengan Tema 04 pemberdayaan masyarakat pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya					
	3. Materi pembelajaran disusun secara akurat					
	4. Sub materi yang dirumuskan memenuhi ketentuan kompetensi dasar pada materi permasalahan sosial dan budaya					
	5. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi permasalahan sosial dan budaya					
	6. Contoh yang diberikan sesuai dengan materi permasalahan sosial dan budaya					
	7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran					
Keakuratan Materi	8. Keakuratan runtutan konsep dan teori disajikan dalam video disusun dari konsep dasar menuju konsep yang kompleks					
	9. Keakuratan contoh yang ditampilkan mudah dipahami peserta didik					
Kemutakhiran Materi	10. Teori dan konsep yang disajikan pada video relevan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari					
	11. Penggunaan gambar dan ilustrasi dalam video yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
Kualitas Materi	12. Sistematika materi yang dijelaskan dalam video pembelajaran					
	13. Kejelasan materi					
	14. Kedalaman materi yang dijelaskan					
Sistem Evaluasi	15. Item soal sesuai dengan materi yang dijelaskan dalam video pembelajaran					
	16. Item soal yang diujikan dapat mengukur pencapaian kompetensi pengetahuan peserta didik					
	17. Item soal yang ditanyakan sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik					

Dimodifikasi dari Amalia (2022: 52) dan Ahmad (2019: 179)

3
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Tata bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar					
	2. Ejaan yang digunakan dalam video sesuai dengan ketentuan EYD					
	3. Kalimat pertanyaan dan pilihan jawaban pada soal evaluasi sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
	4. Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual/berpikir peserta didik					
	5. Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami dan dimengerti					
Dialogis dan interaktif	6. Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi Permasalahan Kehidupan Sosial dan Budaya					
	7. Rumusan kalimat yang digunakan pada soal evaluasi mudah dipahami dan dimengerti					
	8. Rumusan kalimat yang digunakan pada soal evaluasi tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian					
Lugas	9. Ketepatan struktur kalimat yang digunakan					
	10. Keefektifan kalimat yang digunakan pada penjelasan materi di video					

Dimodifikasi dari Amalia (2022: 53)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor				
		1	2	3	4	5
Desain Ilustrasi	1. Desain tampilan awal video yang disajikan sesuai untuk materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya					
	2. Desain video yang disajikan teratur dan konsisten					
	3. Bentuk dan ukuran video praktis dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran					
	4. Ilustrasi gambar yang disajikan dalam video mendukung pemahaman materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya					
	5. Kualitas ilustrasi gambar terlihat jelas dan menarik					
	6. Komposisi warna pada ilustrasi terlihat proporsional					
Visual	7. Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik					
	8. Animasi yang digunakan dalam video baik dan menarik					
Audio	9. Volume musik yang digunakan tidak mengganggu					
	10. Penggunaan <i>sound effect</i> dalam video sudah tepat					
	11. Penggunaan bahasa saat menjelaskan mudah dipahami					
	12. Durasi waktu dalam video sudah sesuai					
Tipografi	13. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih membuat teks/tulisan mudah dibaca					
	14. Pemilihan dan perpaduan warna huruf menarik					
	15. Jarak spasi yang digunakan membuat teks terlihat rapi					
	16. Teks/tulisan secara keseluruhan mudah dibaca					
Layout	17. Tata letak (<i>layout</i>) ilustrasi, judul, gambar dan teks tersusun dengan rapi					
	18. Desain tata letak (<i>layout</i>) membuat video lebih mudah untuk diamati					

Dimodifikasi dari Amalia (2022: 54)

b) Angket Kepraktisan Video Pembelajaran

Angket merupakan alat pengumpulan data berupa pertanyaan tertulis untuk kemudian dijawab oleh responden. Kepraktisan video pembelajaran diperoleh melalui angket respon peserta didik terhadap video pembelajaran IPS yang telah di kembangkan. Penyusunan lembar respon peserta didik dikembangkan berdasarkan kisi-kisi berikut ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Video Pembelajaran

Aspek	Indikator Penilaian	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Materi	a. Kejelasan materi	1. Materi dalam video pembelajaran sudah disajikan secara jelas 2. Materi telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
	b. Kemudahan materi	3. Dengan menggunakan video ini, saya lebih mudah memahami materi permasalahan sosial dan budaya					
	c. Relevansi	4. Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada video pembelajaran ini sudah jelas 5. Soal latihan dan tes formatif sesuai dengan isi materi yang dijelaskan 6. Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	d. Manfaat video pembelajaran	7. Materi yang disajikan sangat bermanfaat bagi saya					

	e. Kemerarikanv ideo pembelajaran	8. Video ini menarik untuk ditonton 9. Video ini membuat saya lebih tertarik belajar IPS					
	f. Memotivasi	10. Video pembelajaran ini membuat saya termotivasi untuk belajar 11. Video pembelajaran ini membuat saya senang untuk belajar 12. Video pembelajaran ini membuat saya dapat belajar lebih mandiri					
	g. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	13. Bahasa yang digunakan dalam video memudahkan saya dalam memahami materi yang telah disajikan					
Media	a. Kejelasan tampilan dan warna	14. Kualitas dan desain warna yang ditampilkan dalam video ini menarik untuk dilihat 15. Ilustrasi gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi 16. Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati 17. Desain warna, huruf dan gambar ditampilkan dengan baik dan menarik					
	b. Keterbacaan teks	18. Ukuran huruf/teks yang digunakan jelas					

		untuk dibaca					
	c. Kualitas suara	19. Kualitas suara terdengar jelas dan tidak mengganggu pendengaran 20. Penggunaan musik tidak mengganggu penjelasan materi					
	d. Kemudahan penggunaan	21. Video pembelajaran dapat digunakan dengan mudah dan efektif dalam pembelajaran					

Dimodifikasi dari Ahmad (2019: 180)

c) Efektifitas Video Pembelajaran

Efektifitas produk berupa video pembelajaran IPS dapat diperoleh dari hasil belajar siswa setelah penggunaan video pembelajaran ditampilkan di dalam kelas. Untuk mengetahui efektifitas video dilakukan melalui pelaksanaan tes kepada peserta didik terkait materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya.

3.2.4 Teknik Analisis Data

a) Analisis Data Lembar Validasi

Analisis lembar validasi berupa hasil analisa terhadap lembar hasil validasi oleh keempat ahli untuk menguji video pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh dari ketiga ahli dianalisis menggunakan skala pengukuran yaitu skala Likert.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Menggunakan Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Usfiyana dan Pratama, 2019:65)

Untuk menganalisis data validitas terhadap video pembelajaran yang dikembangkan dilakukan langkah-langkah berikut.

- 1) Pertama menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari setiap validator.
- 2) Rata-rata skor yang diperoleh dijumlahkan dan dirata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- 3) Teknik analisis data hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan persentase kelayakan berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Untuk mengetahui kelayakan video yang telah di buat, peneliti melakukan validasi sebagai pedoman penilaian yang dihasilkan dari pakar ahli. Kriteria penilaian tersebut yaitu:

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Kelayakan

Kategori	Persentase	Kualifikasi	Kriteria
A(4)	80%-100%	Sangat Valid	Sangat Layak
B(3)	60%-79%	Valid	Layak
C(2)	50%-59%	Cukup Valid	Cukup Layak
D(1)	0%-49%	Kurang Valid	Kurang Layak

(Arikunto, 2016: 245)

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak jika target pencapaian mencapai nilai valid 60%.

b) Analisis Data Angket Kepraktisan

Untuk menganalisis kepraktisan video pembelajaran data diperoleh dari angket respon peserta didik. Jenis data yang

dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan perubahan nilai mengikuti tabel berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Angket

Penilaian	Kriteria	Keterangan
SS	Sangat Setuju	1
S	Setuju	2
KS	Kurang Setuju	3
TS	Tidak Setuju	4
STS	Sangat Tidak Setuju	5

(Usfiyana dan Pratama, 2019:65)

Data uji praktikalitas dianalisis menggunakan rumus persentase berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase respon siswa dalam (%)

$\sum x$: Total Skor dari responden

$\sum xi$: Total skor ideal

Tabel 3.8 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

(Putri dan Suryanti, 2019:113)

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

c) Analisis Efektivitas

Untuk mengukur keefektifan video pembelajaran yang dikembangkan digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Nilai hasil peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKTP 70. Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung dengan kriteria dan rumus berikut:

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

Keterangan :

Pk : Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 3.9 Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar

% Ketuntasan	Kriteria
76%-100%	Sangat Efektif
51%-75%	Efektif
21%-50%	Kurang Efektif
0%-20%	Tidak Efektif

(Arikunto dalam Rizky, Iswahyudi dan Yasa, 2019:460)

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Video Pembelajaran

Hasil penelitian ini merupakan video pembelajaran IPS pada materi Permasalahan Kehidupan Sosial dan Budaya pada jenjang SMP kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Proses pengembangan video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Berikut adalah deskripsi langkah-langkah yang dilakukan setiap tahap.

4.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahapan *analyze* merupakan tahap awal yang dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan diajarkan.

a) Analisis Masalah dan Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi didalam kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe untuk menganalisis masalah belajar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa minat belajar siswa mengalami penurunan khusus pada mata pelajaran IPS pada materi permasalahan sosial dan budaya. Hal ini disebabkan akibat media belajar yang masih menggunakan buku teks, dan metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah di kelas sehingga peserta didik hanya menyimak serta mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil analisis diatas maka kebutuhan peserta didik yakni kebutuhan akan media pembelajaran yang baru yang lebih menarik, seperti video pembelajaran berbasis *problem based learning*

untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam pembelajaran.

b) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe ditemukan bahwa peserta didik memiliki tingkat pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar yang berbeda-beda. Peserta didik tertarik pada media belajar video dan metode belajar yang melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media dalam bentuk video pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

c) Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka pada ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) di kelas VII (fase D) dengan tujuan pembelajaran 4.2 yaitu mengidentifikasi permasalahan dalam kehidupan sosial dan budaya.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan membuat, menyusun, dan mendesain video pembelajaran yang didasarkan pada hasil analisis sebelumnya. Peneliti merancang video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada materi permasalahan sosial dan budaya, menentukan alat dan software yang akan digunakan dalam pembuatan video yakni Aplikasi *Capcut*. Pada tahap ini peneliti menentukan materi, strategi pembelajaran, dan alat evaluasi yang akan ditampilkan dalam video. Sehingga hasil perancangan dapat mempercepat dan memudahkan dalam proses pembuatan dan pengembangan video pembelajaran.

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap produksi dalam membuat dan mengembangkan produk berupa video pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Semua elemen seperti gambar, video, dan audio yang dibutuhkan akan diedit menggunakan aplikasi *CapCut*. Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

a) Tampilan Awal Video Pembelajaran

Pada tampilan awal video pembelajaran berisi tentang logo Universitas Nias, logo Kampus Merdeka, Nama Fakultas Keguruan dan Pendidikan serta Nama Program Studi Pendidikan Ekonomi sebagai pengenalan awal pada video pembelajaran.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Video Pembelajaran

b) Tampilan Identitas Peneliti

Pada tampilan ini berisi tentang identitas peneliti yakni berupa foto peneliti, Nama, NIM, Program Studi, Fakultas, dan Nama Universitas Nias.



Gambar 4.2 Tampilan Identitas Peneliti

c) Tampilan Capaian Pembelajaran

Berisi tentang kompetensi awal dan tujuan kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.3 Tampilan Capaian Pembelajaran

d) Tampilan Kegiatan Apersepsi

Peneliti menyapa peserta didik melalui tampilan teks didalam video pembelajaran.



Gambar 4.4 Tampilan Kegiatan Apersepsi

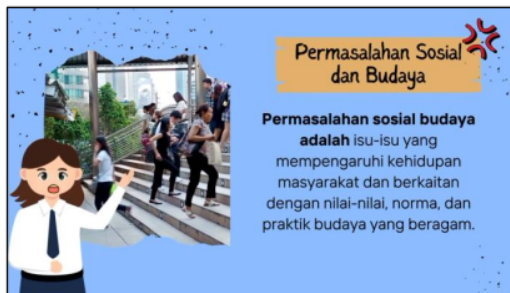
e) Tampilan Isi Materi

Pada *scane* ini berisi tentang materi ajar yang diawali pada judul materi, pengertian permasalahan kehidupan sosial dan budaya, faktor-faktor yang mempengaruhi permasalahan kehidupan sosial dan budaya serta permasalahan kehidupan sosial dan budaya yang terjadi di Indonesia.

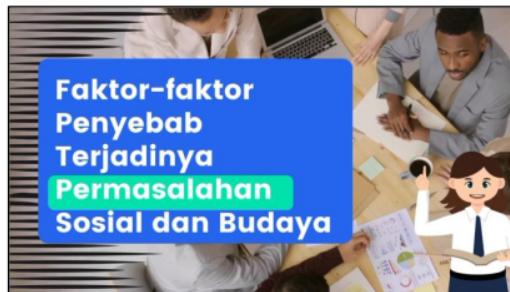


12

Gambar 4.5 Tampilan Judul Materi



Gambar 4.6 Pengertian Permasalahan Kehidupan Sosial dan Budaya



Gambar 4.7 Faktor-Faktor Terjadinya Permasalahan Sosial dan Budaya



Gambar 4.8 Permasalahan Sosial dan Budaya di Indonesia



Gambar 4.9 Tampilan Latihan Soal

Pada tahap *development* peneliti mendapatkan kritik, saran dan masukan untuk perbaikan sebagai bentuk kegiatan merevisi video pembelajaran yang telah dibuat sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk. Pada tahap ini penilaian dilaksanakan oleh para ahli (validator) yang ahli dibidangnya, diantaranya ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Hasil validasi oleh para ahli tersebut diuraikan sebagai berikut.

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS di kelas VII di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe atas nama Ibu Susana Sridarmawati Warurwu, S.Pd. sebagai validator ahli materi dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Dalam validasi oleh ahli materi dilakukan dua kali revisi produk.

Pada revisi I ahli materi memberikan nilai pada video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* sebesar 77,64% dengan kriteria layak (dapat dilihat pada lampiran 3), tetapi perlu direvisi kembali. Dengan saran dan kritik dari guru mata pelajaran, yaitu dengan menerapkan dan menampilkan gambar berisi masalah pada latihan soal yang bertujuan untuk mengajak peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Peneliti melanjutkan revisi II dengan melakukan perbaikan sesuai saran dan kritik dari guru mata pelajaran.

Setelah direvisi kembali oleh ahli materi mengalami peningkatan persentase sebesar 91,76% dengan kriteria sangat layak (dapat dilihat pada lampiran 4). Artinya pengembangan produk yang sudah direvisi bisa digunakan dalam penelitian dan diuji cobakan kepada peserta didik. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dari segi isi dan materi “Sangat Layak” untuk digunakan.

Hasil validasi oleh ahli materi pada revisi I dan revisi II dapat dilihat pada tabel berikut.

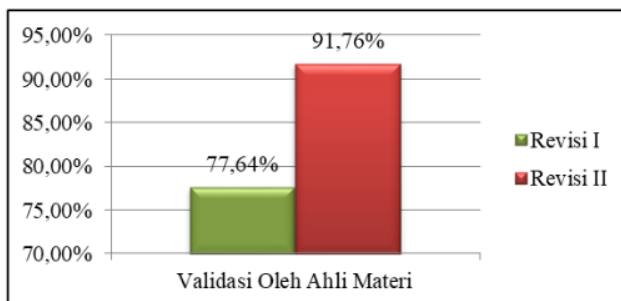
Tabel 4.1 Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Materi Pada Revisi I dan Revisi II

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	Kesesuaian Materi	1. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	5
		2. Materi yang dijelaskan dalam video relevan dengan Tema 04 pemberdayaan masyarakat pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya	3	4
		3. Materi pembelajaran disusun secara akurat	4	5
		4. Sub materi yang dirumuskan memenuhi ketentuan kompetensi dasar pada materi permasalahan sosial dan budaya	5	5
		5. Gambar yang digunakan sesuai dengan materi permasalahan sosial dan budaya	4	5
		6. Contoh	4	4

		diberikan sesuai dengan materi permasalahan sosial dan budaya		
		7. Materi yang dijelaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5
2.	Keakuratan Materi	8. Keakuratan runtutan konsep dan teori disajikan dalam video disusun dari konsep dasar menuju konsep yang kompleks	3	4
		9. Keakuratan contoh yang ditampilkan mudah dipahami peserta didik	3	5
3.	Kemutakhiran Materi	10. Teori dan konsep yang disajikan pada video relevan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari	4	5
		11. Penggunaan gambar dan ilustrasi dalam video yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	4
4.	Kualitas Materi	12. Sistematika materi yang dijelaskan dalam video pembelajaran	5	5
		13. Kejelasan materi	5	5
		14. Kedalaman materi yang dijelaskan	3	4
5	Sistem Evaluasi	15. Item soal sesuai dengan materi yang dijelaskan dalam video pembelajaran	4	4
		16. Item soal yang diujikan dapat mengukur pencapaian kompetensi	3	4

	4. ngetahuan peserta didik		
	17. Item soal yang ditanyakan sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik	4	5
	Jumlah skor perolehan	66	78
	Jumlah skor maksimum	85	85
	Persentase	77,64%	4,76%
	Kriteria	Layak	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas maka dapat diketahui bahwa hasil persentase validasi oleh ahli materi pada revisi I mencapai 77,64% dengan kriteria layak. Pada revisi II hasil persentase mencapai 91,76% dengan kriteria sangat layak (selengkapnya terdapat pada lampiran 5). Grafik keseluruhan data hasil validator dapat dilihat pada Grafik 4.1 dibawah ini.

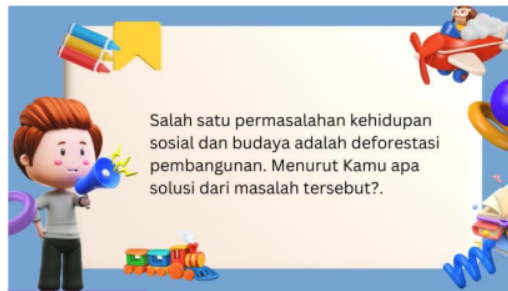


Grafik 4.1 Persentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Materi

a) Revisi I (Pertama)

Hasil revisi I (Pertama) memperoleh tingkat pencapaian 77,64% dengan kriteria layak. Pada revisi I ada beberapa saran perbaikan oleh ahli materi yakni, menerapkan dan menampilkan gambar berisi masalah pada latihan soal.

Berikut tampilan video pembelajaran sebelum revisi dapat dilihat pada Gambar 4.10 berikut ini.



Gambar 4.10 Sebelum Direvisi Oleh Ahli Materi

b) Revisi II (Kedua)

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validasi ahli materi pada revisi I, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran, kritikan dan masukan dari ahli materi.

Berikut tampilan video pembelajaran sesudah revisi dapat dilihat pada Gambar 4.11 berikut.



Gambar 4.11 Sesudah Direvisi Oleh Ahli Materi

2) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Yanida Bu'ulolo, S.Pd., M.Pd., beliau merupakan dosen Pendidikan Sastra dan Bahasa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias sebagai validator bahasa pada produk video pembelajaran dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 3 indikator. Dalam validasi oleh ahli desain/media dilakukan dua kali revisi produk.

Pada revisi I hasil validasi mencapai persentase sebesar 76% dengan kriteria layak, namun perlu direvisi kembali. Adapun saran dan komentar baik secara lisan maupun tulisan yang diberikan yakni pada soal evaluasi kata “ahli” diubah menjadi “beralih”. Hal ini sebagai perbaikan kata-kata yang digunakan dalam video (dapat dilihat pada lampiran 6).

Pada revisi II peneliti melaksanakan sesuai saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator bahasa. Hasil validasi bahasa mengalami peningkatan dengan tingkat pencapaian sebesar 98% dengan kriteria sangat layak (dapat dilihat pada lampiran 7). Hasil validasi ahli bahasa pada produk video pembelajaran pada revisi I dan revisi II dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut ini.

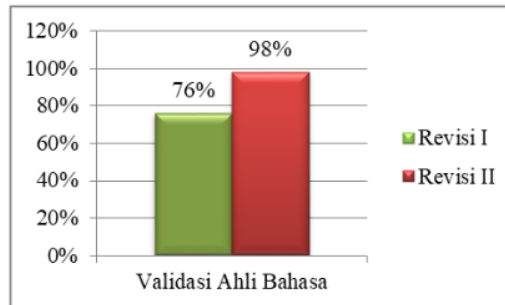
Tabel 4.2 Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Bahasa Pada Revisi I dan Revisi II

No.	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	10. kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Tata bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar	4	5
		2. Ejaan yang digunakan dalam video sesuai dengan ketentuan EYD	4	5
		3. 4. alimat pertanyaan dan pilihan jawaban pada soal evaluasi sesuai dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	5
		4. Bahasa yang digunakan dalam video sesuai dengan tingkat	3	4

		perkembangan intelektual/berpikir peserta didik		
		5. Bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami dan dimengerti	4	5
2.	Dialogis dan interaktif	6. Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi Permasalahan Kehidupan Sosial dan Budaya	3	5
		7. Rumusan kalimat yang digunakan pada soal evaluasi mudah dipahami dan dimengerti	4	5
		8. Rumusan kalimat yang digunakan pada soal evaluasi tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian	4	5
3.	Lugas	9. Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	4	5
		10. Keefektifan kalimat yang digunakan pada penjelasan materi di video	5	5
Jumlah Skor Perolehan			38	49
Jumlah Skor Maksimum			50	50
Persentase			76%	98%
Kriteria			Layak	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi diatas pada revisi I dengan persentase 76% dengan kriteria layak dan revisi II dengan tingkat persentase mencapai 98% dengan kriteria sangat layak (dapat dilihat pada lampiran 8). Maka dapat disimpulkan bahwa dari validasi ahli bahasa diatas, video pembelajaran berbasis

Problem Based Learning dari segi bahasa sangat layak untuk dapat digunakan. Grafik keseluruhan data hasil validator desain/media dapat dilihat pada Grafik 4.2 dibawah ini.



Grafik 4.2 Persentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Bahasa

a) **Revisi I (Pertama)**

Pada revisi I hasil validasi mencapai 76% dengan kriteria layak. Peneliti diberikan saran dan komentar baik secara lisan maupun tulisan yakni memperbaiki kata “menjadi alih” menjadi “beralih” pada soal latihan yang diberikan kepada peserta didik.

Berikut tampilan video pembelajaran sebelum revisi dapat dilihat pada Gambar 4.12 berikut.



Gambar 4.12 Sebelum Direvisi Oleh Ahli Bahasa

b) **Revisi II (Kedua)**

Pada revisi II hasil validasi mengalami peningkatan menjadi 98% dengan kriteria sangat layak. Peneliti melakukan

perbaikan video pembelajaran berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh validator bahasa untuk menambah kualitas hasil video pembelajaran.

2 Berikut tampilan video pembelajaran sesudah revisi dapat dilihat pada Gambar 4.13 dibawah ini.



Gambar 4.13 Sesudah Direvisi Oleh Ahli Bahasa

3) 17 Validasi Ahli Desain/Media

Validasi ahli desain/media dilakukan oleh Ketua LKP ZIONA oleh Bapak Rido Favorit S. Waruwu, S.Pd. sebagai validator ahli desain/media dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri atas 5 indikator. Dalam validasi oleh ahli desain/media dilakukan dua kali revisi produk.

Hasil validasi pada revisi I memperoleh tingkat pencapaian 72,22% dengan kriteria layak, tetapi perlu revisi kembali dan pada revisi II tingkat persentase mencapai 94,44% dengan kriteria sangat layak (dapat dilihat lampiran 9 dan 10).

15 Peneliti melaksanakan revisi II dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik dari ahli desain/media yaitu menambahkan sumber pada foto dan elemen video yang digunakan. Hal ini bertujuan agar penonton video mengetahui sumber gambar dan video yang kita gunakan dalam produk video yang dibuat.

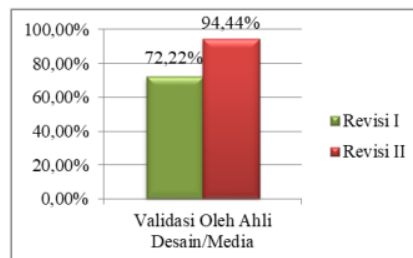
1 Hasil validasi ahli desain/media pada produk video pembelajaran pada revisi I dan revisi II dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Video Pembelajaran Oleh Ahli Desain/Media Pada Revisi I dan Revisi II

No	Aspek Penilaian	Deskripsi	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	Desain Ilustrasi	1. Desain tampilan awal video yang disajikan sesuai untuk materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya	4	5
		2. Desain video yang disajikan teratur dan konsisten	5	5
		3. Bentuk dan ukuran video praktis dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran	4	5
		4. Ilustrasi gambar yang disajikan dalam video mendukung pemahaman materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya	4	5
		5. Kualitas ilustrasi gambar terlihat jelas dan menarik	3	4
		6. Komposisi warna pada ilustrasi terlihat proporsional	3	4
2.	Visual	7. Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik	3	5
		8. Animasi yang digunakan dalam video baik dan	4	5

3.	Audio	menarik		
		9. Volume musik yang digunakan tidak mengganggu	2	5
		10. Penggunaan <i>sound effect</i> dalam video sudah tepat	3	4
		11. Penggunaan bahasa saat menjelaskan mudah dipahami	4	5
		12. Durasi waktu dalam video sudah sesuai	3	5
4.	Tipografi	13. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih membuat teks/tulisan mudah dibaca	3	4
		14. Pemilihan dan perpaduan warna huruf menarik	4	5
		15. Jarak spasi yang digunakan membuat teks terlihat rapi	5	5
		16. Teks/tulisan secara keseluruhan mudah dibaca	4	5
5.	Layout	17. Tata letak (<i>layout</i>) ilustrasi, judul, gambar dan teks tersusun dengan rapi	4	5
		18. Desain tata letak (<i>layout</i>) membuat video lebih mudah untuk diamati	3	4
Jumlah skor perolehan			65	85
Jumlah skor maksimum			90	90
Persentase			72,22%	94,44%
Kriteria			Layak	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas maka dapat diketahui bahwa hasil persentase validator ahli desain/media pada revisi I tingkat pencapaian sebesar 72,22% dengan kriteria layak dan revisi II mengalami peningkatan dengan tingkat persentase mencapai 94,44% dengan kriteria sangat layak (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 11). Maka dapat disimpulkan bahwa dari validasi ahli desain/media di atas, video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* sangat layak untuk dapat digunakan. Grafik keseluruhan data hasil validator desain/media dapat dilihat pada Grafik 4.3 dibawah ini.



Grafik 4.3 Persentase Hasil Revisi I dan Revisi II Oleh Ahli Desain/Media

a) Revisi I (Pertama)

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validasi ahli desain/materi maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan. Peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan kritik dari ahli desain/media yaitu menambahkan sumber pada foto dan elemen video yang digunakan. Hal ini bertujuan agar penonton video mengetahui sumber gambar dan video yang kita gunakan dalam produk video yang dibuat. Hasil revisi I memperoleh tingkat pencapaian 72,22% dengan kriteria layak. Adapun tampilan video sebelum revisi dapat dilihat pada Gambar 4.14 berikut.



Gambar 4.14 Sebelum Direvisi Oleh Ahli Desain/Media

b) Revisi II (Kedua)

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari validasi ahli desain/materi pada revisi I, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan saran, kritikan dan masukan dari ahli desain/media. Berikut tampilan video pembelajaran sesudah revisi dapat dilihat pada Gambar 4.15 berikut.



Gambar 4.15 Sebelum Direvisi Oleh Ahli Desain/Media

4.1.4 Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi peneliti mengimplementasikan produk video pembelajaran di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan video yang dilakukan melalui dua tahap uji coba produk, yakni uji coba perorangan dan uji coba lapangan.

a) Uji Coba Perorangan

Uji coba produk pada uji perorangan dilakukan di kelas dengan jumlah peserta didik 10 orang dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perorangan tingkat persentase mencapai

91,33%³ dengan kriteria sangat praktis (dapat dilihat pada lampiran 13). Hasil uji perorangan dengan data respon peserta didik dapat dilihat³ pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Perorangan

No.	Responden	Skor	Respon (%)	Kriteria
1	Anastasia Apriliani Gulo	93	88,54	Praktis
2	Hertin Milka Dyel Magdalena Gulo	101	96,19	Sangat Praktis
3	Monika Dian Eicha Gulo	90	85,71	Praktis
4	Vincentia Putri Jenitha Gulo	93	88,54	Praktis
5	Antonius Alfredin Gulo	92	87,61	Praktis
6	Patriasina Sokhiatulo Hulu	96	91,42	Sangat Praktis
7	Hadrian Justice Gulo	95	90,47	Sangat Praktis
8	Kristian Yostaden Gulo	100	95,23	Sangat Praktis
9	Stofon Totonafu Gulo	101	96,19	Sangat Praktis
10	Fidelis Onania Waruwu	98	93,33	Sangat Praktis
Jumlah Skor		959		
Persentase		91,33%		
Kriteria		Sangat Praktis		

1
b) Uji Coba Lapangan

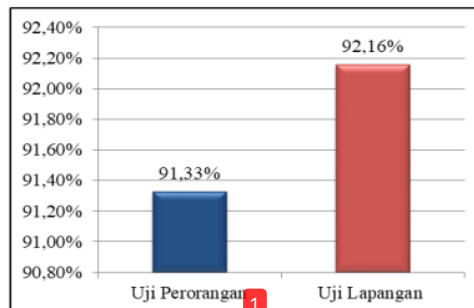
Uji coba produk pada uji lapangan dilakukan terhadap 26 peserta didik di Kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa setelah melihat video pembelajaran yang telah ditampilkan di dalam kelas. Hasil angket respon peserta didik pada uji lapangan mencapai persentase 92,16% dengan kriteria sangat praktis (dapat dilihat pada lampiran 15). Hasil uji coba lapangan yang diperoleh dari angket³ respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Lapangan

No.	Responden	Skor	Respon (%)	Kriteria
1	Margaretha Hia	100	95,23	Sangat Praktis
2	Semaya Velda Hia	99	94,28	Sangat Praktis

3	Iman Fadil Gulo	93	88,57	Praktis
4	Samuel Parsaoran Gulo	100	95,23	Sangat Praktis
5	Forman B.T Waruwu	100	95,23	Sangat Praktis
6	Lander Forbes Gulo	94	89,52	Praktis
7	Petrus Elman Gulo	103	98,09	Sangat Praktis
8	Anastasia Apriliani Gulo	95	90,47	Sangat Praktis
9	Hertin Milka Dyel M. Gulo	97	92,38	Sangat Praktis
10	Monika Dian Eicha Gulo	101	96,19	Sangat Praktis
11	Vincentia Putri Jenitha Gulo	95	90,47	Sangat Praktis
12	Antonius Alfredin Gulo	91	86,66	Praktis
13	Patriasina Sokhiatulo Hulu	97	92,38	Sangat Praktis
14	Hadrian Justice Gulo	98	93,33	Sangat Praktis
15	Kristian Yostaden Gulo	88	83,80	Praktis
16	Stofon Totonafu Gulo	101	96,19	Sangat Praktis
17	Fidelis Onania Gulo	101	96,19	Sangat Praktis
18	Sandi Ananta Irwansyah Gulo	103	98,09	Sangat Praktis
19	Alfonsus Della Rizky Gulo	83	79,04	Praktis
20	Riski Firman Gulo	100	95,23	Sangat Praktis
21	Cheirana Lovi M. Laia	98	93,33	Sangat Praktis
22	Sri Endang Putri Gulo	103	98,09	Sangat Praktis
23	Nellie Sophie M. Waruwu	98	93,33	Sangat Praktis
24	Thasya Beth Giovanna Gulo	80	76,19	Praktis
25	Agnes Jesika Gulo	101	96,19	Sangat Praktis
26	Marsela Meitri Ayuni Gulo	97	92,38	Sangat Praktis
Jumlah Skor		2.516		
Persentase Rata-rata		92,16%		
Kriteria		Sangat Praktis		

67 Berdasarkan hasil uji coba perorangan dan uji coba lapangan, maka diperoleh hasil uji coba perorangan dengan persentase mencapai 91,33% (lampiran 13) dan uji lapangan mencapai persentase 92,16% dengan kriteria sangat praktis (lampiraan 15). Maka disimpulkan bahwa peserta didik tertarik terhadap video pembelajaran. Data penilaian 3 angket respon peserta didik dapat dilihat pada Grafik 4.4 berikut ini.



1 Grafik 4.4 Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba perorangan dan uji lapangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik menunjukkan hasil yang baik sehingga tidak perlu di review kembali.

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti menentukan tingkat efektivitas video pembelajaran yang ditampilkan kepada peserta didik dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya.

Efektivitas video pembelajaran dilakukan melalui tes hasil belajar berupa soal essay yang akan diujikan kepada peserta didik. Tes hasil belajar dilakukan untuk memperoleh data tentang penguasaan materi saat belajar menggunakan video pembelajaran *Problem Based Learning* di dalam kelas.

Hasil uji keefektifan di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe dilakukan dengan uji perorangan dengan jumlah 10 orang peserta didik, dan uji lapangan dengan jumlah 26 orang peserta didik. Hasil ketuntasan peserta didik pada tes hasil belajar uji perorangan mencapai 90% dengan kriteria sangat efektif dan uji lapangan mencapai 92,30% dengan kriteria sangat efektif (selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 16 dan 17). Berikut hasil ketuntasan peserta didik pada tes hasil belajar pada uji perorangan dan uji lapangan.

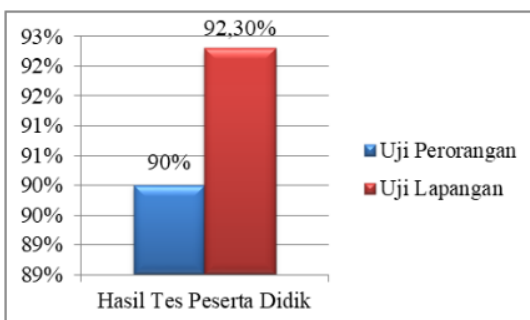
Tabel 4.6 Hasil Ketuntasan Peserta Didik Pada Tes Hasil Belajar Uji Perorangan

No.	Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	Anastasia Apriyani Gulo	70	90	Tuntas
2.	Hertin Milka Dyel Magdalena Gulo	70	100	Tuntas
3.	Monika Dian Eicha Gulo	70	65	Tidak Tuntas
4.	Vincentia Putri Jenitha Gulo	70	80	Tuntas
5.	Antonius Alfredin Gulo	70	100	Tuntas
6.	Patriasina Sokhiatulo Hulu	70	90	Tuntas
7.	Hadrian Justice Gulo	70	100	Tuntas
8.	Kristian Yostaden Gulo	70	80	Tuntas
9.	Stofon Totonafu Gulo	70	90	Tuntas
10.	Fidelis Onania Waruwu	70	100	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas			9	
Jumlah siswa yang tidak tuntas			1	
Persentase (%)			90%	
Kriteria			Sangat Efektif	

1
Tabel 4.7 Hasil Ketuntasan Peserta Didik Pada Tes Hasil Belajar Uji Lapangan

No.	Nama Peserta Didik	KKTP	Nilai	Keterangan
1.	Margaretha Hia	70	100	Tuntas
2.	Semaya Velda Hia	70	100	Tuntas
3.	Iman Fadil Gulo	70	90	Tuntas
4.	Samuel Parsaoran Gulo	70	80	Tuntas
5.	Forman B.T Waruwu	70	60	Tidak Tuntas
6.	Lander Forbes Gulo	70	90	Tuntas
7.	Petrus Elman Gulo	70	100	Tuntas
8.	Anastasia Apriliani Gulo	70	80	Tuntas
9.	Hertin Milka Dyel Magdalena Gulo	70	100	Tuntas
10.	Monika Dian Eicha Gulo	70	100	Tuntas
11.	Vincentia Putri Jenitha Gulo	70	80	Tuntas
12.	Antonius Alfreidin Gulo	70	90	Tuntas
13.	Patriasina Sokhiatulo Hulu	70	100	Tuntas
14.	Hadrian Justice Gulo	70	65	Tidak Tuntas
15.	Kristian Yosta den Gulo	70	100	Tuntas
16.	Stofon Totonafu Gulo	70	90	Tuntas
17.	Fidelis Onania Gulo	70	90	Tuntas
18.	Sandi Ananta Irwansyah Gulo	70	95	Tuntas
19.	Alfonsus Della Rizky Gulo	70	90	Tuntas
20.	Riski Firman Gulo	70	85	Tuntas
21.	Cheirana Lovi M. Laia	70	100	Tuntas
22.	Sri Endang Putri Gulo	70	75	Tuntas
23.	Nellie Sophie Miranda Waruwu	70	95	Tuntas
24.	Thasya Beth Giovanna Gulo	70	100	Tuntas
25.	Agnes Jesika Gulo	70	100	Tuntas
26.	Marsela Meitri Ayuni Gulo	70	90	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		24		
Jumlah siswa yang tidak tuntas		2		
Persentase (%)		92,30%		
Kriteria		Sangat Efektif		

13
Hasil tes peserta didik pada uji efektivitas video pembelajaran *Problem Based Learning* pada uji perorangan dan uji lapangan dapat dilihat pada Grafik 4.5 berikut.



Grafik 4.5 Persentase Keefektifan Video Pembelajaran

4.2 Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*R&D*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Evaluation*) yang bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan, dan keefektifan produk. Dalam hal ini pengembangan video berbasis *Problem Based Learning* untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS terutama pada materi permasalahan sosial dan budaya.

Dalam mengembangkan produk, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan siswa dan guru. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi yang menguatkan penelitian untuk melanjutkan pengembangan produk karena masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Media yang sering digunakan pada kegiatan belajar mengajar berupa buku teks yang disediakan oleh pihak sekolah. Pendidik mengungkapkan bahwa penggunaan buku teks terbatas dalam menyampaikan materi dan dirasa kurang menarik minat belajar peserta didik.

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik, selanjutnya merancang video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menentukan materi, strategi pembelajaran, dan alat evaluasi yang akan ditampilkan dalam video.

Pada proses pengembangan video pembelajaran diedit menggunakan aplikasi *CapCut*. Tahap produksi yang diawali dengan mengumpulkan sumber daya, seperti gambar, video dan audio terkait materi. Produk yang dihasilkan akan dilakukan validasi oleh validator materi, bahasa, dan desain/media untuk mengukur kualitas produk sehingga menghasilkan revisi serta melakukan validasi kembali sampai video dikatakan “layak” digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk melalui dua tahap, yakni uji coba perorangan dengan jumlah peserta didik 10 orang dan uji coba lapangan dengan jumlah peserta didik 26 orang. Tingkat pencapaian uji perorangan sebesar 91,33% dengan kriteria sangat praktis (Lampiran 13) menunjukkan bahwa video dapat digunakan secara perorangan. Uji lapangan terdiri dari 26 orang peserta didik dengan hasil pencapaian 92,16% dengan kriteria sangat praktis (Lampiran 15) menunjukkan bahwa video pembelajaran dapat digunakan didalam kelas. Peneliti menampilkan tayangan video di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif video pembelajaran yang telah dibuat dan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana materi telah dipahami oleh peserta didik. Peneliti melakukan evaluasi dengan memberikan soal berupa gambar dan 3 soal essay. Hasil tes belajar peserta didik dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

4.2.1 Analisis Hasil Kelayakan Video Pembelajaran

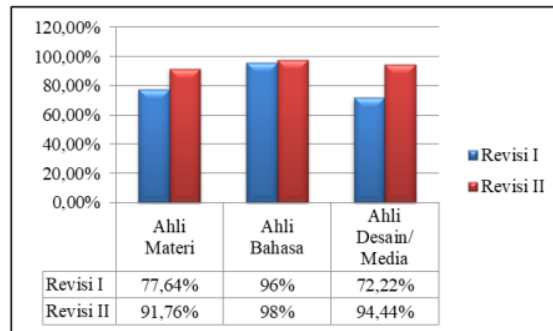
Hasil pengembangan produk berupa video pembelajaran akan divalidasi oleh beberapa tenaga ahli yang berpengalaman dibidangnya. Produk dikatakan “layak” apabila sesuai dengan kriteria kelayakan yang dinilai oleh validator baik materi, bahasa, dan desain/media sesuai indikator-indikator yang telah ditentukan. Hasil validasi dari ketiga ahli diatas dapat dilihat pada Tabel 4.8 dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Bahasa dan Ahli Desain/Media

Validator	Revisi I			Revisi II		
	Skor	Persentase	Kriteria	Skor	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	66	77,64%	Layak	78	91,76%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	38	76%	Layak	49	98%	Sangat Layak
Ahli Desain/Media	65	72,22%	Layak	85	94,44%	Sangat Layak

4

Grafik keseluruhan data hasil validator dapat dilihat pada Grafik 4.6 dibawah ini.



Grafik 4.6 Data Hasil Validator

4.2.2 Analisis Hasil Efektifitas Video Pembelajaran

Analisis efektivitas video pembelajaran dilakukan dengan memberikan tes kepada peserta didik berupa gambar dan 3 soal essay tentang materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

Hasil tes belajar peserta didik dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik ≥ 70 yaitu tuntas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Hasil ketuntasan peserta didik pada tes hasil belajar uji perorangan yang berjumlah 10 peserta didik mencapai 90% dengan kriteria sangat efektif dan uji lapangan dengan jumlah peserta didik 26 orang mencapai 92,30% dengan kriteria sangat efektif (Lampiran 16 dan 17). Maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* efektif untuk digunakan. Berikut hasil ketuntasan pada uji perorangan dan uji lapangan.

6

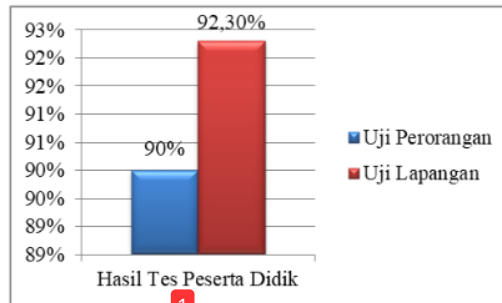
Tabel 4.9 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Pada Uji Perorangan dan Uji Lapangan

Uji Perorangan		Uji Lapangan	
Persentase	Kriteria	Persentase	Kriteria
90%	Sangat Efektif	92,30%	Sangat Efektif

1

Hasil tes peserta didik pada uji perorangan dan uji lapangan dapat dilihat pada Grafik 4.7 berikut.

54



Grafik 4.7 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Pada Uji Perorangan dan Uji Lapangan

Dari hasil penelitian diatas, penilaian ahli materi mencapai 91,76% (sangat layak), ahli bahasa mencapai 98% (sangat layak), dan ahli desain mencapai 94,44% (sangat layak). Hasil penilaian pada angket respon peserta didik pada uji coba perorangan memperoleh tingkat persentase 91,33%, dan uji lapangan dengan tingkat persentase 92,16% dengan kriteria sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik pada uji coba perorangan 90% (sangat efektif) dan uji lapangan 92,30% (sangat efektif). Berdasarkan penelitian diatas maka disimpulkan bawah video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe Tahun Pelajaran 2023/2024”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe Tahun Pelajaran 2023/2024 dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yakni Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji perorangan dengan persentase 91,33% dan mengalami peningkatan pada uji lapangan dengan persentase mencapai 92,16% menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.
2. Hasil penilaian kelayakan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* telah teruji layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validitas ahli materi mencapai persentase 91,76% dengan kriteria sangat layak, validitas ahli bahasa dengan persentase 98% pada kriteria sangat layak, dan validitas ahli desain/media dengan persentase mencapai 94,44% pada kriteria sangat layak.
3. Hasil keefektifan video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* telah teruji efektif digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada uji perorangan dengan jumlah 10 peserta didik mencapai persentase 90% dengan kriteria sangat efektif, dan mengalami peningkatan pada uji lapangan yang berjumlah 26 orang mencapai persentase sebesar 92,30% dengan kriteria sangat efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan kesimpulan dalam penelitian ini, maka saran dari peneliti sebagai berikut.

1. Video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya sebagai media pembelajaran peserta didik dapat digunakan sebagai media yang menarik dalam pembelajaran sehingga guru tidak hanya berpedoman pada media buku dan PowerPoint.
2. Video pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan sebagai sumber media belajar mandiri bagi peserta didik karena video pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan pendukung penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengembangan video pembelajaran

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII UPTD SMP NEGERI 1 MANDREHE TAHUN PELAJARAN 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet	263 words — 2%
2	eprints.uny.ac.id Internet	146 words — 1%
3	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	135 words — 1%
4	repository.ar-raniry.ac.id Internet	130 words — 1%
5	text-id.123dok.com Internet	92 words — 1%
6	ejournal.indo-intellectual.id Internet	75 words — 1%
7	repository.usd.ac.id Internet	74 words — 1%
8	repo.undiksha.ac.id Internet	62 words — < 1%

9	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	57 words — < 1%
10	zombiedoc.com Internet	56 words — < 1%
11	repository.uir.ac.id Internet	55 words — < 1%
12	docplayer.info Internet	54 words — < 1%
13	id.scribd.com Internet	51 words — < 1%
14	fr.scribd.com Internet	45 words — < 1%
15	repository.umsu.ac.id Internet	44 words — < 1%
16	simki.unpkediri.ac.id Internet	39 words — < 1%
17	theses.uin-malang.ac.id Internet	38 words — < 1%
18	eprints.unm.ac.id Internet	34 words — < 1%
19	repository.uisu.ac.id Internet	34 words — < 1%
20	jer.or.id Internet	30 words — < 1%

repository.unpas.ac.id

21	Internet	29 words — < 1%
22	Esty Styowati, Febriyanti Utami. "Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Crossref	28 words — < 1%
23	lib.unnes.ac.id Internet	28 words — < 1%
24	repository.radenfatah.ac.id Internet	28 words — < 1%
25	123dok.com Internet	27 words — < 1%
26	www.scribd.com Internet	27 words — < 1%
27	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet	25 words — < 1%
28	repository.syekhnurjati.ac.id Internet	25 words — < 1%
29	repository.uin-suska.ac.id Internet	25 words — < 1%
30	digilib.unila.ac.id Internet	24 words — < 1%
31	scholar.ummetro.ac.id Internet	24 words — < 1%
32	digilib.uinsby.ac.id Internet	

23 words — < 1%

33 repository.its.ac.id
Internet

22 words — < 1%

34 repository.unja.ac.id
Internet

22 words — < 1%

35 repository.upi.edu
Internet

20 words — < 1%

36 repo.iain-tulungagung.ac.id
Internet

19 words — < 1%

37 repository.unp.ac.id
Internet

19 words — < 1%

38 core.ac.uk
Internet

18 words — < 1%

39 repository.unesa.ac.id
Internet

18 words — < 1%

40 repository.unwira.ac.id
Internet

17 words — < 1%

41 anyflip.com
Internet

16 words — < 1%

42 Arum Widya Safitri, Heni Pujiastuti, Ria Sudiana.
"Pengembangan Game Edukasi dengan Konteks
Kearifan Lokal Banten pada Materi Matriks", Journal of Medives
: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang,
2020
Crossref

15 words — < 1%

-
- 43 benramt.files.wordpress.com 15 words — < 1%
Internet
-
- 44 Sofiatun Sofiatun, Rica Wijayanti, Nuraini Nuraini. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Berbantuan Media Interaktif Berbasis Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa UpTD SMP Negeri 1 Kokop", *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 2023 14 words — < 1%
Crossref
-
- 45 Yulis Purwanto, Swaditya Rizki. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI HIMPUNAN BERBANTU VIDEO PEMBELAJARAN", *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 2015 14 words — < 1%
Crossref
-
- 46 anzdoc.com 14 words — < 1%
Internet
-
- 47 download.garuda.kemdikbud.go.id 14 words — < 1%
Internet
-
- 48 eprints.iain-surakarta.ac.id 14 words — < 1%
Internet
-
- 49 CUCU ATIKAH, Achyani Achyani, Muhfahroyin Muhfahroyin. "PENGEMBANGAN LABORATORIUM VIRTUAL SEBAGAI MEDIA PRAKTIKUM ALTERNATIF PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA", *BIOLOVA*, 2023 12 words — < 1%
Crossref
-
- 50 academic-accelerator.com 12 words — < 1%
Internet

51	adoc.pub Internet	12 words — < 1%
52	digilib.uinkhas.ac.id Internet	12 words — < 1%
53	jurnal.untan.ac.id Internet	12 words — < 1%
54	smpn1kwanyar.wordpress.com Internet	12 words — < 1%
55	www.neliti.com Internet	12 words — < 1%
56	dikdankes.blogspot.com Internet	11 words — < 1%
57	ejurnal.pps.ung.ac.id Internet	11 words — < 1%
58	ihsandikdas.blogspot.com Internet	11 words — < 1%
59	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet	11 words — < 1%
60	media.neliti.com Internet	11 words — < 1%
61	vdocuments.net Internet	11 words — < 1%
62	Uswatun Hidayah, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas	10 words — < 1%

-
- 63 arifuddin-skripsi2010.blogspot.com 10 words — < 1%
Internet
-
- 64 asosiasikonseling.files.wordpress.com 10 words — < 1%
Internet
-
- 65 budiyatnoheri.files.wordpress.com 10 words — < 1%
Internet
-
- 66 id.123dok.com 10 words — < 1%
Internet
-
- 67 journal.ikipsiliwangi.ac.id 10 words — < 1%
Internet
-
- 68 pt.scribd.com 10 words — < 1%
Internet
-
- 69 repository.iainpare.ac.id 10 words — < 1%
Internet
-
- 70 repository.uksw.edu 10 words — < 1%
Internet
-
- 71 Siti Mayyuthi'i Ristiani, Retno Triwoelandari, Yono Yono. "Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis STEM untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa", Jurnal Basicedu, 2020 9 words — < 1%
Crossref
-
- 72 badanpenerbit.org 9 words — < 1%
Internet
-

73	darmanode.com Internet	9 words — < 1%
74	ejournal.undiksha.ac.id Internet	9 words — < 1%
75	eprints.umpo.ac.id Internet	9 words — < 1%
76	journal2.um.ac.id Internet	9 words — < 1%
77	konsultasiskripsi.com Internet	9 words — < 1%
78	repository.stikes-bhm.ac.id Internet	9 words — < 1%
79	Ade Prabowo, Junaidi Indrawadi, Ulil Amrii. "Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Menggunakan Media Gambar Flash Card dengan Pendekatan Saintifik Kelas II", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2021 Crossref	8 words — < 1%
80	Benny Rahmawan Noviadji, Yulius Widi Nugroho, Suliana. "Perancangan Film Dokumenter Sebagai Upaya Untuk Memotivasi Masyarakat Terdampak Pandemi COVID-19", Artika, 2021 Crossref	8 words — < 1%
81	Gervarsia Virjinlia Anita Dhena, Maria Yuliana Kua, Fransiskus Xaverius Dolo, Dek Ngurah Laba Laksana. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) IPAS BERBASIS PRAKTIKUM SEDERHANA BAGI SISWA KELAS IV SD", Jurnal Muara Pendidikan, 2024 Crossref	8 words — < 1%

82 Serly Olivia Prasmadani, Supri Wahyudi Utomo, Nur Wahyuning Sulistyowati Nur. "Media Fun Accounting Berbasis Ular Tangga Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Akuntansi Jurnal Khusus", JAK (Jurnal Akuntansi) Kajian Ilmiah Akuntansi, 2021

Crossref

8 words — < 1%

83 Susi Mahmudah, Farah Fauzia. "Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Basicedu, 2022

Crossref

8 words — < 1%

84 Winda Amthari, Damris Muhammad, Evita Anggereini. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Saintifik Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas XI SMA", BIODIK, 2021

Crossref

8 words — < 1%

85 bolasbobetonline.net

Internet

8 words — < 1%

86 digilib.unimed.ac.id

Internet

8 words — < 1%

87 dokumen.tips

Internet

8 words — < 1%

88 dspace.uii.ac.id

Internet

8 words — < 1%

89 elqorni.wordpress.com

Internet

8 words — < 1%

90 eprints.umm.ac.id

Internet

8 words — < 1%

91	eprints.walisongo.ac.id Internet	8 words — < 1%
92	idr.uin-antasari.ac.id Internet	8 words — < 1%
93	journal.ikipgunungsitoli.ac.id Internet	8 words — < 1%
94	klc.kemenkeu.go.id Internet	8 words — < 1%
95	repositori.umsu.ac.id Internet	8 words — < 1%
96	wscbiolo-malang1.blogspot.com Internet	8 words — < 1%
97	www.obsesi.or.id Internet	8 words — < 1%
98	zbook.org Internet	8 words — < 1%
99	Azania Khairani, Siti Quratul Ain. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Statistika Kelas IV SD", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama, 2021 Crossref	7 words — < 1%
100	Ria Satini, Rina Sartika. "PKM SMP MUHAMMADIYAH PADANG DALAM PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS DIGITAL", INTEGRATIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2023 Crossref	6 words — < 1%

101 Sri Zuhana Idayatun, Esti Setiawati. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS melalui Model Group Investigation di Kelas IV Sekolah Dasar", Proceedings Series on Social Sciences & Humanities, 2022 6 words — < 1%
Crossref

102 m-edukasi.blogspot.com 6 words — < 1%
Internet

103 wanitacintaislam.blogspot.com 6 words — < 1%
Internet

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE SOURCES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES OFF