

PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO INERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1  
IDANOGAWO TAHUN PELAJARAN  
2023/2024

*By* Dominika Dewi Strisna Gulo

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan memperbaiki pengalaman, nilai-nilai, kognitif, dan psikomotorik pada generasi muda yang akan datang sebagai usaha generasi sekarang dalam mempersiapkan tujuan hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. dengan pendidikan seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, keterampilan dan juga pentingnya berbagai macam tatangan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan yang positif, hal penting dalam proses pendidikan ialah penguasaan konsep dalam suatu pembelajaran, pembelajaran akan berjalan baik apabila dalam proses pembelajaran pendidik dapat mengaplikasikan salah satu prinsip menyampaikan penyampaian pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa. karena kunci utama dalam meningkatkan perkembangan pendidikan pada manusia yang memiliki potensi pengetahuan, yaitu melalui pendidikan siswa mampu meningkatkan kualitas pengetahuan dan ilmu pendidikan melalui proses pembelajaran, agar pelaksanaan pendidikan berjalan sesuai rencana yang diinginkan, oleh sebab itu dalam pelaksanaan pendidikan tidak dapat dipisahkan antara guru dan siswa pada pelaksanaan pendidikan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan produk tersebut, media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan, salah satu media itu adalah komputer seperti yang dinyatakan oleh sutarno dan desin dalam husein dkk (2015:222).

Dalam pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif khususnya pembelajaran IPS. Keikutsertaan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sangat penting karena pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial memberikan ruang untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, dan memanfaatkan berbagai jenis teknologi yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Hisbullah &

Firman, 2019; Wiratman et al., 2019). Dalam pembelajaran ips, perangkat dalam pembelajaran yang diciptakan sebaiknya harus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya mata pelajaran IPS. Media pembelajaran yang dibutuhkan, perlu didesain dengan perancangan yang tepat karena media pembelajaran yang interaktif tidak pernah digunakan oleh pendidik didalam kelas. ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman, alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lain. guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. dalam media pembelajaran, peserta didik yang di harapkan pada kegiatannya diberikan upaya pemahaman konsep materi terhadap setiap masing-masing kelompok siswa. yang bisa dilihat dari Peningkatan kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa, yaitu melibatkan mereka secara aktif di dalam mempelajari materi sistem gerak hewan dan manusia adalah media pembelajaran berupa video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi yang bisa diedit atau dibuat di handphone yaitu aplikasi *CapCut*, *Canva* dan *Inshot* (Arif & Iskandar, 2018). Pemilihan *CapCut*, *Canva* dan *Inshot* sebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video interaktif aplikasi ini digunakan karna mempermudah dalam pembuatan video karna dapat diedit dihandphone, di edit dimanajaja, diaplikasi ini jg terdapat berbagai berbagai tema yang menarik untuk didesain untuk membuat video pembelajaran.

Pendidik perlu berupaya menggunakan berbagai metode maupun strategi yang bervariasi, serta menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat memotivasi siswa dalam memudahkan peserta didik guna pencapaian penguasaan materi, media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru.

Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik. Tujuan umum

pendidikan di masa kini adalah untuk memberi bekal agar kita dapat berfungsi secara efektif di era teknologi ini, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi yang ada. salah satunya dengan video interaktif berupa animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru, media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran kontekstual. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi,

Rendahnya hasil belajar siswa bukan tidak beralasan, ini dapat disebabkan dari faktor eksternal yaitu guru tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah siswa dan menarik minat belajar siswa, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru dalam penggunaan media pembelajaran sehingga guru hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja siswa saja. Tentu saja hal ini dapat membuat minat belajar siswa rendah. Sebagaimana yang diungkapkan Melaputri dkk (Awalia, Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar dapat ditimbulkan dengan cara menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan menuntut keaktifan siswa, maka secara perlahan akan timbul minat belajar pada diri siswa dan pada akhirnya bermuara pada hasil belajar yang optimal.

Pembelajaran media interaktif yang tersedia dan juga terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan maupun menggunakan media pembelajaran interaktif. hal inilah yang mendorong perlunya dikembangkan media pembelajaran interaktif. yang dapat dimanfaatkan secara luas guna mendukung proses pembelajaran. Sementara itu dilihat dari pesatnya perkembangan teknologi komunikasi saat ini yang sudah sampai pada titik dimana hampir semua orang, khususnya peserta didik, bisa dengan mudah memperoleh perangkat penunjang media interaktif. Sehingga keterbatasan penggunaan media interaktif atau penyediaan media interaktif dari sekolah sudah tidak menjadi hambatan utama penggunaan media pembelajaran media interaktif selain itu, berdasarkan pengamatan pengembangan media pembelajaran sudah banyak yang mengembangkan seperti LKS, VIDEO, BUKU namun media tersebut memiliki kelemahan yaitu interaksi peserta didik dengan media tersebut bersifat satu arah



atau tidak ada hubungan timbal balik antara peserta didik dengan media tersebut sehingga diperlukan media yang mempunyai hubungan timbal balik yang sering disebut dengan media interaktif.

7  
Berdasarkan pikiran secara umum diperlukan suatu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu video animasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa animasi efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mudah dimengerti untuk siswa serta lebih mudah mengingat dan menangkap makna gambar yang ditampilkan dibandingkan melihat buku (zahra 2016), video merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual didalamnya kedua unsur tersebut membuat media menjadi media yang kompleks dan dapat dengan mudah dipahami, media berbasis video merupakan media yang menyajikan materi dengan unsur audio dan visual yang berisi konsep, prinsip, prosedur, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. (fatmawati et al .2018), pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi memiliki keberhasilan lebih tinggi karena masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. (apriyansah,2020).sejarah dengan itu, video adalah media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran karena kaya akan informasi dan dapat sampai secara langsung kepada peserta didik.(agustien et al,2018). pembelajaran adalah media audio-visual, karena media audio-visual dapat dilihat, dapat diraba, dapat dirasakan, dan dapat didengar media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menarik perhatian peserta didik, karena genially memiliki gambar dan cerita yang menarik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan peserta didik tidak bosan dalam pembelajaran.

15  
15  
Pada zaman sekarang ini pendidik yang dahulunya mendominasi kelas menjadi pendidik sebagai fasilitator. Pendidik harus mendesain pembelajaran tersebut agar siswa tidak hanya berfokus pada guru dan membuat proses pembelajaran tersebut aktif. guru hendaknya mampu memilih berbagai variasi pendekatan, media pembelajaran, dan metode yang sesuai dengan situasi agar pembelajaran yang direncanakan tercapai secara maksimal yang dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, agar tujuan tersebut dapat tercapai hendaknya pendidik menekankan proses pembelajaran dapat membuat siswa aktif

pada saat belajar. pendidik harus mempunyai kemampuan dan kreatifitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan dan merancang suatu bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar, salah satunya perangkat media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa merupakan mengembangkan

Indah rosmaya (2018), <sup>1</sup> Media video interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang berisi media atau berupa cerita bergerak disertai dengan adanya suara. Media pembelajaran tersebut mengandung banyak pengetahuan dan keterampilan yang secara sederhana dan menarik sehingga anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran

<sup>15</sup> Proses belajar mengajar dengan media interaktif mengajak siswa melakukan diskusi, bertanya, menjawab, mendengarkan, mengemukakan pendapat, dan menyampaikan informasi dengan cara bekerjasama bersama timnya dan individu. dengan demikian siswa akan lebih terbuka dan percaya diri karena mendapat dukungan dari melihat video atau alat interaktif yang akan di pakai.

<sup>15</sup> Media interaktif berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggungjawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, bisa kita lihat dari keunggulan media interaktif adalah memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik, melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba, memotivasi siswa dengan berbagai penghargaan memberikan kebebasan baik kepada guru maupun peserta didik untuk memilih media interaktif yang mau dipakai.

<sup>8</sup> Berdasarkan kenyataan di atas, sistem pembelajaran yang terjadi selama ini masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan buku teks dalam menjelaskan materi, pengerjaan tugas masih menggunakan LKS, dan guru minim menggunakan media pembelajaran. Sodikin mengungkapkan bahwa sistem pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) kental dengan suasana pembelajaran yang dianggap kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. guru harus secara intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan kemajuan teknologi terkini, sistem

pembelajaran tradisional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi (Baharun, 2016; Darmadi, 2017). Akibat sistem pembelajaran konvensional adalah pembelajaran tidak kondusif yaitu Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa lelah atau mengobrol di kelas, siswa kurang konsentrasi terhadap penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa kurang, siswa tidak berani berpendapat atau pasif di kelas, dan banyak siswa yang belum memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Maka dari itu, pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa, tentunya dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru perlu menyiapkan berbagai media pembelajaran sebagai perantara kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil pra survey yang telah dilakukan peneliti yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran , dapat diperoleh informasi bahwa banyak permasalahan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar diantaranya yaitu, siswa kurang berani tampil untuk mengembangkan sebuah pendapat dan kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang diajarkan dengan pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan power point saja yang hanya menjurus pada interaktif penampakan materi bahan ajar, dan kurang efisien dalam berlangsungnya pembelajaran seperti, banyak tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, terdapat siswa yang berbicara sendiri saat proses pembelajaran berlangsung yang berakibat pada kurang terserapnya materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan dan cenderung rendah. siswa masih menganggap pembelajaran sebagai pelajaran yang sulit maka apabila penyampaian dengan metode berbicara saja yaitu, guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menerapkan media pembelajaran video interaktif. akibatnya siswa merasa jenuh dan bosan pada saat proses pembelajaran karena kurang variatifnya metode yang digunakan dan kurangnya guru memberikan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah, pembelajaran konsep yang bermakna dengan mengembangkan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dimana media pembelajaran interaktif tersebut dapat melatih kemampuan berpikir yang dimiliki siswa. Siswa yang berperan aktif dalam sebuah pembelajaran baik secara kelompok maupun individu untuk menemukan pengetahuan, yaitu menemukan

konsep pembelajaran dan memecahkan permasalahan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ilmiah dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 IDANOGAWO TAHUN PELAJARAN 2023/2024.**

**1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengkaji identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengejar sebelum adanya media pembelajaran interaktif kurang efektif.
2. Hasil belajar siswa yang masih banyak dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).
3. Proses pembelajaran yang masih bersifat monoton mengakibatkan kejenuan kepada diri peserta didik.

**1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pembahasan yang dikaji sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang efektif.
2. Hasil Belajar Siswa tidak tuntas.

**1.4. Rumusan Masalah**

Agar peneliti dapat terarah maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan cara belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo.
2. Bagaimana pemahaman siswa setelah digunakan video pembelajaran interaktif pada kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif pada kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo.

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengembangan video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan cara belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo
2. Mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif pada kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo.
3. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif pada kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengharapkan agar hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai pedoman ketika pembelajaran media interaktif digunakan dalam pembelajaran kegiatan ekonomi, diharapkan dapat memperkaya pengetahuan, meningkatkan prestasi untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.
2. Bagi siswa, Hasil penelitian ini akan membantu untuk memecahkan kesulitan mereka dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.
3. Bagi guru, sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membimbing siswa agar mudah mengembangkan pengetahuan mereka dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang relevan pada masa yang akan datang sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

#### **1.7. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 idanogawo. Pada materi kegiatan ekonomi,

kegiatan video pembelajaran tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran interaktif ini dibuat sesuai kurikulum merdeka pada materi ilmu pengetahuan sosial untuk tingkat SMP Kelas VII.
2. Komponen pendukung yang digunakan dalam pengeditan video menggunakan Capcut.
3. Video pembelajaran ini berisi tentang gambar, animasi dan gerak tentang materi kegiatan ekonomi yang berdurasi 10-20 menit.
4. Video pembelajaran interaktif dikembangkan dalam bentuk format video MP4.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Teori

#### 1. Konsep Dasar Media Pembelajaran

##### A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang mendukung siswa dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan, seperti media dalam menyampaikan pesan, istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki dua kata yang berasal dari kata media dan pembelajaran. Menurut pendapat Olson media berasal dari kata medium yang digunakan untuk menyajikan, merekam, menyebarkan dan mendistribusikan informasi melalui indera yang diikutsertakan penstrukturasi informasi. Media memiliki kemampuan memberikan informasi yang akan disampaikan narasumber untuk audien

Ida Fiteriani (2015) Media adalah alat untuk membantu suatu kegiatan agar dapat menjadi mudah. Era sekarang media didesain untuk memudahkan manusia dalam suatu kegiatan. Tidak terkecuali dibidang pendidikan, saat ini ada banyak media pembelajaran yang dapat ditemukan. Pembelajaran dapat dikatakan menyenangkan apabila suasana dikelas di rasa rileks, jauh dari t ekanan, aman, menarik, menyenangkan dan dapat menimbulkan minat belajar serta kosentrasi peserta didik.

Gerlach dkk (2016) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media. Sedangkan menurut *Asspcociation of Education and Comunication Technology* (AECT) media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan.

Oemar hamalik (2015), Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yaitu proses yang diselenggarakan



oleh guru untuk mengarahkan siswa memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dalam pembelajaran terdapat upaya untuk memberikan rangsangan (stimulus) seperti memberikan bimbingan, pengarahan tugas dan latihan kepada peserta didik agar terjadi proses belajar.

Pembelajaran pada hakikatnya yaitu proses yang mengatur dan mengelola lingkungan peserta didik dengan cara memberikan bantuan dan pengarahan pada peserta didik agar terjadi proses belajar dan untuk menumbuhkan keinginan peserta didik supaya melakukan proses belajar.

Pembelajaran yaitu usaha yang secara sadar dilakukan oleh guru untuk membelajarkan peserta didiknya, membelajarkan disini dalam arti memberikan pengarahan pada interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adanya proses pembelajaran ditandai dengan interaksi edukatif dari seorang guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh diri peserta didik yang keduanya sadar akan tujuan. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif seperti yang telah diharapkan

Oktaria, (2017). dalam pembelajaran terdapat upaya yang sistematis, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi. Pembelajaran berarti setiap kegiatan yang dirancang dalam membantu peserta didik untuk mempelajari kemampuan dan nilai yang baru dimana guru menjadi fasilitator agar terjadi interaksi antara peserta didik, sumber belajar dan guru di suatu lingkungan belajar.

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

Media pembelajaran merupakan bahan yang memuat pesan materi yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar .

Abad ke-21 ditandai sebagai abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia pada abad ke-21 mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Abad ke-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*knowledge age*), dalam era ini, semua alternative upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan

(*knowledge based education*), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (*knowledge based economic*), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge based social empowering*), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (*knowledge based industry*) Mukhadis (dalam Wijaya, 2016: 263-264).

Pertiwi (2018: 24) menyatakan bahwa Pada era abad 21 saat ini IPTEK berkembang sangat pesat, dimana segala sesuatu dapat diatur dengan menggunakan teknologi. Pembelajaran pada abad ke-21 ini sudah memasuki era revolusi industri 4.0. pada revolusi 4.0 pembelajaran tidak lagi secara teacher centred, tetapi sudah mulai mengacu kepada student centred. Peserta didik dapat mengakses segala materi pelajaran dari internet. Peserta didik yang menggunakan internet untuk hal-hal yang positif, akan mencari informasi tentang materi pelajaran sebanyak-banyaknya.

Yuliati (2017: 22) menyatakan bahwa abad 21 ditandai oleh pesatnya perkembangan sains dan teknologi dalam bidang kehidupan di masyarakat, terutama teknologi informasi dan komunikasi. Mengacu pada pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan dihadapkan pada tantangan yang semakin berat, salah satunya tantangan tersebut adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan utuh dalam menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses interaksi tersebut, media pembelajaran mempunyai peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut Hujair A. H. Sanaky (2015:6) bahwa manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu memberikan pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran, menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik, memudahkan kendali pengajar terhadap materi pembelajaran, membantu ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, meningkatkan kualitas pengajaran, memberikan dan meningkatkan variasi belajar, menyajikan inti informasi secara sistematis sehingga memudahkan penyampaian, dan menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan, dan didalam media pembelajaran lebih dipakai dengan

media Research and development (R&D) yang merupakan “penelitian dan pengembangan dengan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut sehingga menjadi produk yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan kegiatan penelitian dasar untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna; kemudian kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan menilai keefektifan produk tersebut.” pengembangan adalah dua kata yang membentuk penelitian pengembangan, langkah pertama adalah melakukan penelitian dan kajian terbuka untuk mengidentifikasi desain produk, dan langkah kedua adalah melakukan eksperimen untuk mengetahui keefektifan produk dan memvalidasi desain yang dibuat berguna telah diproduksi untuk populasi global. Penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain- lain.

Model penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” Bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran interaktif

Nuryanto (2019) menjelaskan ada beberapa karakteristik media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi dan dapat dikelompokkan menjadi media grafis, media audio, media proyeksi diam antara lain:

##### a. Media Grafis

Media grafis merupakan penuangan pesan kedalam bentuk simbol komunikasi verbal. Fungsi media grafis untuk menarik perhatian, memperjelas ide, memperkuat ingatan materi yang digrafiskan. Contoh media grafis antara lain: sketsa, diagram, bagam, foto, chart, grafik, poster, kartun, peta, papan bulet, papan flanel.

### b. Media Audio

Media audio merupakan penuangan pesan melalui lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Contoh penggunaan media audio dapat berupa radio, alat perekam, pita magnetik, dan alat perekam pita kaset.

### c. Media proyeksi Diam

Media proyeksi diam penuangan pesan kedalam bentuk simbol verbal. Artinya media proyeksi diam ini hampir sama dengan media grafis pada media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual dan bahan bahan media grafis banyak digunakan di media proyeksi diam ini.

## 2. Ciri-ciri media pembelajaran

Gerlach dkk (2016) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau efisien melakukan pembelajaran.

### a. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*) Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulative memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan-urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi penafsiran yang salah dan membingungkan.

### c. Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distributif media tidak hanya sebatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, namun juga media itu dapat disebarkan keseluruh pelosok tempat yang

diinginkan dimana saja misalnya buku teks, video, film maupun rekaman.

Berdasarkan ciri-ciri diatas media pembelajaran akan lebih mudah dan mampu digunakan oleh peserta didik. Dalam pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan tingkatan umur peserta didik, jika dibuat tidak sesuai dengan tingkatan umur peserta didik akan lebih sulit untuk memahami media pembelajaran tersebut, karena peserta didik dilihat dari tingkatan umur memiliki

### 3. Fungsi media pembelajaran

Levi dan Lenz (2021) mengatakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan objek sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep kongkret yang memberi suasana kelas yang menyenangkan tidak tertekan, santai dan menarik yaitu sebagai berikut :

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi Afektif, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dan lambat menerima, serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu (1) memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan, (2) untuk memotivasi siswa dalam belajar, (3) untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan menganalisis pada aspek kognitif, sikap, dan keterampilan, (4) persepsi untuk menyamakan persepsi setiap siswa, (5) dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang



berbeda, (6) untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, (7) kemampuan menggugah emosi dan sikap siswa.

#### 4. Manfaat media pembelajaran

Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah positif dan produktif.

Hamalik (2017) Mengemukakan manfaat media pembelajara yaitu:

- a. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- b. Membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.
- c. Membawa pengaruh psikologis bagi anak.

Berdasarkan uraian diatas dan pendapat diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses pembelajaran akan lancar dan meningkat dalam setiap prosesnya dan hasil belajarnya.
- b. Adanya media pembelajaran dapat mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, interaksi antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan minat serta kemampuannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi terbatasnya indera, ruang serta waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman secara langsung kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat, dan dengan lingkungannya.

## 5. Kriteria memilih media pembelajaran

Miftah (2019) menjelaskan beberapa tahapan yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah:

- a. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari.
- b. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- c. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam proses pembelajaran.
- d. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran

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

## 2.2. Konsep Dasar Video Pembelajaran interaktif

### 1. Pengertian Video Pembelajaran interaktif

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

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar, media pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media pelajaran dalam bentuk audio, teks, 3D, suara,



grafik, dan video oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Menurut Seels ddk (2020) Mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki 2 unsur yaitu audio-visual dikatakan interaktif karena media yang dirancang akan melibatkan respon peserta didik secara aktif. Daryanto menyatakan bahwa video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat bantu dalam bentuk audio-visual yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam melibatkan peserta didik secara langsung di dalam proses pembelajaran bertujuan merangsang peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri.

## 2. Jenis-Jenis Video Ineraktif

Video pembelajaran interaktif menyediakan materi-materi dengan ilustrasi visual dan audio sehingga diharapkan untuk lebih mudah dipahami. Selain menampilkan materi ajar, dalam video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal juga menyajikan soal-soal dan langkah-langkah cara pengerjaanya. Video menyajikan soal-soal dan langkah-langkah pengerjaanya diharapkan akan memantapkan penguasaan konsep tentang pembelajaran tematik. Karena dengan memahami alur penyelesaian suatu persoalan yang disajikan, maka peserta didik akan lebih mudah dan lebih cepat dalam menguasai suatu pembelajaran tematik.

Menurut Riyana (2007) Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan jenis-jenis video pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Kejelasan Pesan, Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.
- b. Berdiri Sendiri, Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- c. berbahaya apabila langsung dipraktikkan, dengan keinginan.
- d. Representasi Isi, Materi harus benar-benar representative, misalnya materi simulai atau demonstrasi. Pada dasarnya setiap materi pembelajaran dapat dibuat

menjadi media video.

- e. Visualisasi Dengan Media, materi harus dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau memiliki keakurasian tinggi.
- f. Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi, Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech* sistem komputer
- g. Dapat Digunakan Secara Klasikal atau Individual, Video pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik secara individual, tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang.

### 3. Tujuan Dan Fungsi Media Video Pembelajaran

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan supaya:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.
- c. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

### 4. Fungsi-fungsi dari media video adalah sebagai berikut:

- a. Dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi siswa kepada isi pelajaran.
- b. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.
- c. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.
- d. Kriteria media pembelajaran.

### 5. kelebihan Video Pembelajaran

Pramono, (2018:9), Video memiliki banyak kelebihan, antara lain sebagai berikut:

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

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

#### 6. Kelemahan Video Pembelajaran

- a. jangkauannya terbatas.
- b. sifat komunikasinya satu arah.
- c. gambarnya relatif kecil.
- d. kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetic.

Berdasarkan kedua penjelasan dari atas maka disimpulkan keuntungan video dalam proses pembelajaran sebagai berikut dengan menggunakan media jenis ini siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain siswa dapat menerima materi mata pelajaran. Sedangkan guru diharapkan dapat mengikat siswa selama pembelajaran sedang berlangsung dan membantunya mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah di pelajari.

#### 7. Kriteria Kualitas Produk

16 Untuk menentukan kualitas hasil pengembangan pada umumnya ada tiga kriteria 10 yaitu kevalidan, kepraktisan, keefektifan. Menurut penegasan Van den Akker dan Nieveen (Rochmad 2012:68) Menjelaskan perlu adanya penelitian untuk memberikan kriteria penilaian kualitas sumber daya pendidikan Berikut ini adalah daftar kriteria kualitas yang bersangkutan:

- a. Validitas Kurikulum atau model pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid jika berdasarkan pada teori dan komponen dari perangkat pembelajaran yang saling berhubungan satu dengan yang lain secara konsisten. Perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan akan dinilai validator. Penilaian oleh validator berdasarkan lembar penilaian pada perangkat pembelajaran.
- b. Kepraktisan Kepraktisan dapat diketahui jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat dipraktekkan oleh pengajar dan peserta didik. Kepraktisan media pembelajaran meliputi keterwujudan kegiatan belajar mengajar dan kendala yang diperoleh ketika proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perangkat media pembelajaran dapat dibidang praktis apabila

memenuhi indikator hasil pengamatan dari observer terhadap keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar.

- c. Keefektifan Keefektifan suatu strategi pembelajaran umumnya dapat diukur dengan melihat hasil evaluasi siswa terhadap tingkat pemahaman mereka sendiri. Apabila hasil pembelajaran siswa memenuhi Kriteria Kecakapan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, maka media pembelajaran yang sesuai dengan hasil belajar tersebut dikatakan berhasil. Dalam penelitian ini, uji validitas berfungsi sebagai kriteria untuk menentukan seberapa tinggi kualitas bahan ajar. Untuk mengevaluasi apakah teknologi pendidikan yang diusulkan memenuhi persyaratan penting untuk efektivitas, penting untuk melakukan uji validitas media pendidikan. Ini akan memungkinkan penentuan apakah teknologi pembelajaran yang diusulkan efektif atau tidak. Kredibilitas teknologi pendidikan yang digunakan tergantung pada validitas isinya, yang sering dikenal sebagai tinjauan ahli tentang seberapa baik kerjanya di kelas. Rencana pelajaran, rubrik penilaian, dan buku teks adalah beberapa sumber pedagogis yang sedang diperiksa keakuratannya.

### 2.3. Hasil Belajar

Ika Maratus (2014:2) menjelaskan Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar Sedangkan dalam pengertian lain "Hasil belajar yang hakikatnya merupakan pencapaian kompetensi-kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang mewujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak.

Menurut Miranda Puspita (2020:5) Mengemukakan bahwa hasil belajar siswa dapat diperoleh dari proses pembelajaran.

#### 1. Ranah Kognitif

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan cara mengukur penguasaan siswa yang mencakup pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Penilaian ini berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian dalam proses pembelajaran.

#### 2. Ranah Afektif

Penilaian sikap dimaksudkan sebagai penilaian terhadap perilaku siswa dalam proses pembelajaran kegiatan kurikulum dan ekstrakurikuler, meliputi sikap spiritual dan sosial

### 3. Ranah Psikomotorik

Penentuan teknik penilaian didasarkan pada karakteristik kompetensi keterampilan yang hendak diukur, karena tidak semua kompetensi dasar dapat diukur dengan penilaian kinerja, proyek, atau portofolio. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk mengetahui penguasaan pengetahuan peserta didik untuk dapat digunakan dalam mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (dunia nyata).

Hasil belajar terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif. Hasil belajar juga tergantung oleh beberapa faktor. Tidak semua faktor mempunyai pengaruh yang sama besar, ada yang peranannya sangat penting, namun ada juga yang kecil pengaruhnya. Secara umum dapat dikatakan bahwa agar belajar dikatakan baik, faktor-faktor pendukung belajar perlu dikerahkan sebanyak mungkin dan sejauh mungkin. Jika siswa yang belajar lebih aktif dalam proses belajar, maka hasil belajarnya akan lebih baik daripada siswa pasif. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor yang berasal dari luar siswa adalah peranan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas seperti penggunaan model pembelajaran atau metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

6

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu nilai yang diperoleh siswa dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran suatu huruf atau angka yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar.

#### a. Penilaian Hasil Belajar.

Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak. Dengan kata lain, penilaian berfungsi sebagai alat untuk mengetahui oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar menilai suatu cara untuk mengetahui sampai dimana proses belajar yang telah dilakukan mencapai kemajuan.

Penilaian dapat memberikan masukan bagi guru untuk bisa menghargai siswa yang memiliki tingkat kemampuan dan pemahamannya yang berbeda antara satu dan lainnya. Dalam melakukan penilaian, guru juga perlu memperhatikan prinsip-prinsip penilaian seperti penilaian yang harus bersifat valid, bisa dipercaya, konsisten, informasi penilaian bisa diakses dan bersifat transparan, mendukung

proses belajar yang efektif dan efisien, serta hasilnya mampu digunakan sebagai bahan perbaikan di depannya. Penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing. Penilaian hasil belajar sering disebut dengan evaluasi artinya menentukan nilai dari pada hasil belajar.

## 2.4. Penilaian hasil kegiatan Ekonomi

### a. Pengertian kegiatan Ekonomi

Secara umum, kegiatan ekonomi dapat diartikan sebagai aktivitas manusia dalam rangka memenuhi kebutuhannya hidupnya, yang dimana kebutuhan manusia ini beragam baik berupa barang, maupun jasa. Secara lebih spesifik, kegiatan ekonomi adalah kegiatan manusia yang menghasilkan barang atau jasa untuk dijual atau dikonsumsi.

#### 1. kegiatan produksi

Produksi merupakan kegiatan untuk menghasilkan suatu barang atau jasa yang bisa memenuhi kebutuhan setiap manusia. Dari kegiatan produksi dapat juga menambah nilai guna suatu barang atau jasa. Nilai guna merupakan nilai dari manfaat yang kita peroleh karena menggunakan barang atau jasa. Berdasarkan penambahan nilai guna dapat dibagi menjadi:

##### a. Nilai Guna Bentuk (*Form Utility*)

Suatu barang akan bertambah nilai gunanya jika mengalami perubahan bentuk.

Contohnya, kayu yang diubah menjadi kursi, meja, lemari.

##### 1. balok



##### 2. reng



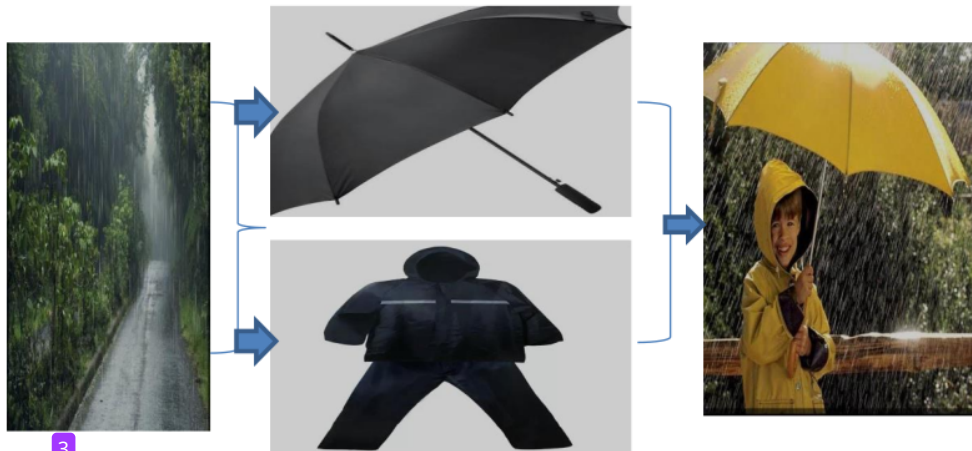
##### 3. papan





b. Nilai Guna Tempat (*Place Utility*)

Barang akan bertambah nilai gunanya jika digunakan di tempat yang tepat. Contohnya, ketika Anda berada di daerah yang berhujan maka akan membutuhkan mantel serta payung ditempat yang berair dan dingin.



1. Tujuan Produksi

Adapun tujuan produksi yaitu untuk memenuhi kebutuhan para pembeli

a. *What* (Apa)

Hal yang pertama kali yang harus dilakukan oleh produsen yaitu harus memikirkan barang/jasa apa yang akan diproduksi dan bahan apa yang diperlukan untuk membuat barang/jasa tersebut. Selain itu, produsen harus melihat dan melakukan analisis kebutuhan pasar atau yang dibutuhkan masyarakat sehingga barang/jasa yang akan diproduksi sesuai yang dibutuhkan masyarakat.

b. *How* (Bagaimana)

Produsen harus memikirkan bagaimana memilih faktor-faktor produksi. Faktor produksi berkaitan atau melibatkan modal, tenaga kerja, dan bahan baku. Tanpa faktor produksi kegiatan produksi barang/jasa tidak bisa berjalan. Selain itu, produsen juga harus memikirkan bagaimana cara memproduksinya, apakah menggunakan mesin atau secara konvensional dan tetap mempertimbangkan prinsip ekonomi dan efisiensi.

c. *Form Whom* (Untuk Siapa)

Produsen harus memahami untuk siapa barang/jasa tersebut diproduksi atau dihasilkan. Produsen harus menentukan untuk siapa (target pasar) barang atau jasa tersebut diproduksi secara detail dan menyeluruh. Barang atau jasa akan



mengalami kesulitan dalam hal pemasaran tanpa mengetahui siapa konsumennya. Misalnya, seorang produsen makanan akan memproduksi jenis makanan ringan atau berat. Hal ini berkaitan dengan promosi yang akan dilakukan nantinya. Produsen harus mengetahui 3 hal tersebut supaya kegiatan produksi dapat berjalan dengan baik.

## 2. Faktor Produksi

Sebelum melakukan kegiatan produksi, kita memerlukan faktor-faktor produksi. Faktor produksi dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

### a. Faktor Asli:

1. Faktor produksi alam, merupakan semua kekayaan alam yang terdapat di alam semesta yang dapat digunakan produsen dalam proses produksi. Faktor produksi ini merupakan anugerah Tuhan Yang Mahakuasa untuk dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh manusia. Contohnya, sumber daya air, hutan, sinar matahari, udara, tanah, mineral, barang tambang, dan lain-lain.



Sumber: Dokumen Susmin Ito dan Eko Sugiarto (2019) Gambar Sumber daya alam

2. Sumber daya manusia, merupakan tenaga kerja yang secara langsung maupun tidak langsung menjalankan kegiatan produksi.
  - a. Tenaga kerja dapat dibedakan menjadi: Tenaga kerja terdidik, merupakan tenaga kerja yang telah menempuh pendidikan formal sehingga memiliki kompetensi di bidang tertentu. Contohnya adalah guru, dokter, polisi, bidan, perawat, dan lain-lain.
  - b. Tenaga kerja terlatih, merupakan tenaga kerja yang memerlukan kursus atau latihan di bidang tertentu. Contohnya adalah supir, montir, editor video, dan lain-lain.
  - c. Tenaga kerja tidak terdidik dan tidak terlatih, merupakan tenaga kerja yang tidak melalui pendidikan dan pelatihan yang cenderung mengandalkan kekuatan fisik atau tenaga. Contohnya adalah kuli bangunan, pembantu rumah tangga, pemulung, dan lain-lain.

b. **Faktor Turunan**

Merupakan faktor produksi yang harus terlebih dahulu diciptakan oleh produsen. faktor turunan dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

- a. Faktor Produksi Modal, merupakan faktor berupa modal atau kapital berupa benda hasil produksi yang digunakan untuk proses produksi barang atau jasa lainnya. Contohnya adalah mesin produksi, peralatan dan perlengkapan, serta juga uang. Fungsi sumber daya modal yaitu sebagai penunjang dalam mempercepat kemampuan produksi barang atau jasa.
- b. Faktor Kewirausahaan, merupakan suatu keahlian atau *skill* berwirausaha. Kemampuan manusia untuk menjalankan perusahaan dengan menggabungkan semua faktor produksi. Salah satu tujuan wirausaha memperoleh hasil atau keuntungan yang maksimal

**5**  
2. **Kegiatan Distribusi**

Setelah kegiatan produksi, kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan distribusi. Distribusi merupakan kegiatan menyalurkan barang atau jasa dari pihak produsen kepada pihak konsumen. Orang yang melakukan distribusi disebut distributor. Adapun tugas utama dari kegiatan distribusi yaitu membeli barang-barang dari pihak produsen untuk kemudian dijual kepada pihak konsumen. Tujuan distribusi meliputi:

- a. Untuk menyalurkan barang dari produsen ke konsumen;
- b. Spaya barang produksi lebih berguna;
- c. Kebutuhan barang dan jasa konsumen dapat terpenuhi.

1. **Jenis-Jenis distributor**

Distributor dapat dibedakan menjadi:

- a. Pengangkut atau pengantar barang yang dilakukan oleh sebuah perusahaan atau seorang pengusaha untuk sampai barang pada konsumen maka melalui pengantar contohnya: beras dari luar daerah sampai kenias dengan cara melakukan angkutan dari kapal dan dibawa langsung dilokasi oleh truk pengantar.



- b. Pedagang besar atau grosir yang memperjualkan barangnya dengan jumlah yang banyak contohnya: seorang pengusaha menjual barangnya dengan kastemer.



- c. Pedagang <sup>3</sup> Pedagang Kecil merupakan pedagang yang membeli barang dari pedagang besar untuk dijual kepada pihak konsumen. Pedagang kecil menjual barang dalam bentuk satuan. Contohnya, pedagang kecil seperti warung kecil, toko kelontong.



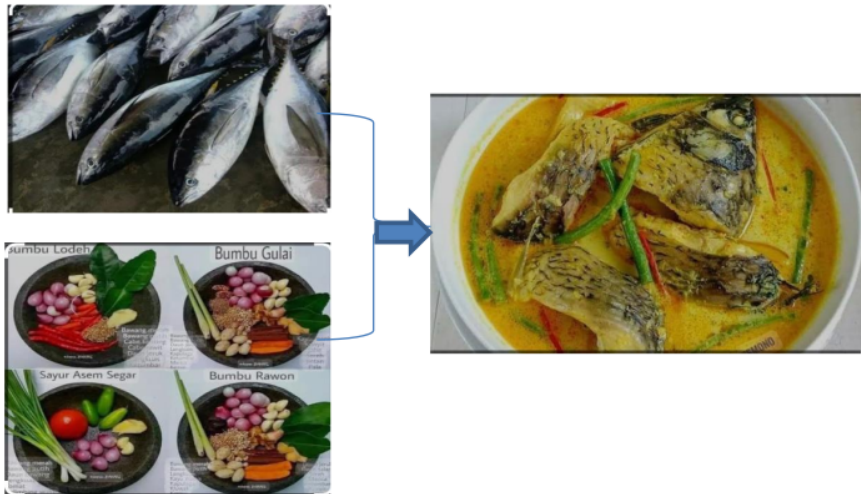
## <sup>5</sup> 2. Cara Distribusi

- Untuk mencapai tujuan distribusi ada beberapa cara yang dilakukan agar barang sampai kepada konsumen. Cara tersebut antara lain sebagai berikut:
- Distribusi Langsung adalah kegiatan menyalurkan barang atau jasa kepada konsumen secara langsung tanpa melalui perantara. Contohnya, ketika Ananda membeli bakso langsung ke tukang baksinya tanpa perantara.
- Distribusi Semi Langsung adalah kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen melalui perantara yang masih bagian dari produsen. Misalnya, ada satu perusahaan yang bergerak di bidang pakaian, contohnya Batik Kampung. Hasil Batik Kampung ini tidak didistribusikan ke distributor lain, tetapi langsung ke toko sendiri, yaitu Batik Kampung yang sudah tersebar di berbagai daerah.
- Distribusi Tidak Langsung adalah kegiatan distribusi melalui perantara atau distributor supaya barang bisa sampai ke konsumen. Agen, grosir, dan pedagang kecil bertindak sebagai pedagang perantara. Contohnya, Ananda berbelanja ke

warung tetangga untuk membeli buku tulis. Buku tulis tersebut tidak dibuat oleh warung tersebut, tetapi diproduksi oleh pabrik kertas/buku.

### 3. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan ekonomi yang menghabiskan nilai guna suatu barang atau jasa secara berangsur-angsur atau langsung habis. Contohnya seorang pemasak memasak ikan yang baru dibelinya dengan berbagai menu untuk disajikan dimakan atau dikonsumsi.



5 Dalam ilmu ekonomi pelaku konsumsi dibedakan menjadi:

#### a. Konsumsi rumah tangga keluarga

Konsumsi rumah tangga keluarga biasanya terdiri dari ayah, ibu, kakak, adik, mungkin juga ada kakek dan nenek. Keluarga adalah sekelompok orang yang dipersatukan oleh pertalian darah. Keluarga ini merupakan sekumpulan orang yang tinggal dalam satu rumah sebagai unit terkecil dalam suatu masyarakat. Keluarga merupakan pelaku ekonomi yang paling sering melakukan kegiatan konsumsi. Setiap anggota keluarga mempunyai kebutuhan yang berbeda baik dilihat dari jumlah maupun ragamnya. Contoh kebutuhan anggota keluarga bisa berupa makanan dan pakaian, sedangkan kebutuhan keluarga adalah rumah, listrik, ataupun telepon. Tingkat konsumsi suatu keluarga dapat berbeda dengan keluarga lainnya. Perbedaan ini dipengaruhi faktor;



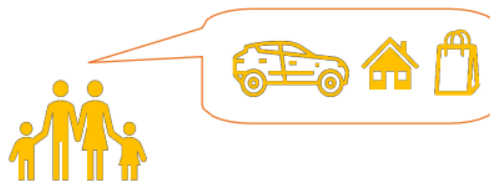
### 1. Jumlah anggota keluarga

Semakin banyak anggota keluarga, maka semakin banyak pengeluaran yang dikeluarkan oleh keluarga.



### 2. Gaya hidup

Semakin mewah gaya hidup suatu keluarga, maka semakin besar biaya untuk memenuhi kebutuhan.



### 3. Tingkat pendidikan

Perbedaan tingkat pendidikan sebuah keluarga akan mempengaruhi tingkat konsumsi keluarga. Contohnya, kebutuhan anak SMP, anak SMA, dan anak yang sudah masuk kuliah jelas berbeda. Kebutuhan anak kuliah akan lebih besar dibandingkan yang anak SMP maupun anak SMA.

### 4. Lingkungan tempat tinggal

Tempat tinggal juga akan mempengaruhi pengeluaran. Semakin elit tempat tinggal suatu keluarga, maka pengeluaran yang dikeluarkan akan semakin besar.

### 5. Konsumsi rumah tangga perusahaan

Perusahaan selain sebagai tempat berlangsungnya proses produksi, juga melakukan kegiatan konsumsi. Pada saat memproduksi barang, perusahaan ini memerlukan bahan baku, tenaga kerja, dan modal. Pada saat perusahaan ingin menghasilkan barang atau jasa maka perusahaan menentukan bahan baku, mesin, dan jasa tenaga kerja. Saat inilah perusahaan akan menjadi konsumen untuk membeli keperluan produksi.

Perusahaan dalam melakukan kegiatan produksi untuk menghasilkan barang atau jasa, perusahaan harus menurunkan pengeluaran biaya produksi. Apabila biaya produksi dapat diperkecil, maka biaya yang dikeluarkan untuk menghasilkan barang atau jasa tersebut rendah sehingga berakibat pada harga barang menjadi murah. Apabila perusahaan tidak mampu menurunkan biaya produksi, maka harga barang menjadi mahal.

## 2.5. Penyajian produk (video pembelajaran interaktif)

### 1. Produk yang dikembangkan media PPT

Media yang di kembangkan untuk video pembelajaran interaktif yaitu media PPT (power point) di SMP Negeri 1 Idanogawo kelas VII-A, Media microsoft power point adalah program aplikasi Microsoft Office yang berfungsi sebagai media presentasi multi-slide. Aplikasi ini sangat populer dan digunakan di berbagai bidang seperti pelajar, perkantoran, bisnis, pendidik dan trainer. Kehadiran power point memudahkan dalam menjalankan presentasi dengan cara mengubah dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga membuat presentasi menjadi enak untuk di pandang. Microsoft Power Point pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin. Saat itu, Microsoft Power Point digunakan sebagai presenter untuk Forethought. Inc, tetapi kemudian diubah namanya menjadi Power Point. Power point versi 1 dirilis pada tahun 1987 dan komputer yang didukung adalah Macintosh. Saat itu, Power Point masih menggunakan hitam putih dan mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi (OHP). Tahun berikutnya, setelah rilis Macintosh Color, Microsoft Power Point muncul dengan dukungan warna.

#### a. Kelebihan Microsoft PowerPoint

1. Dapat digunakan hampir di mana saja Letakkan presentasi Anda di USB flash drive atau di aplikasi penyimpanan awan apa pun dan Anda akan memiliki presentasi PowerPoint Anda kapan saja. Itu juga termasuk dalam pengaturan profesional standar, jadi dengan lisensi pengguna Anda, Anda dapat mengakses presentasi Anda dari mana saja.
2. Solusi kolaboratif  
Bekerja dari rumah kini menjadi hal yang biasa dilakukan. Alat yang memberikan solusi untuk bekerja sama dengan tim Anda meskipun berada di lokasi berbeda sangat diminati. PowerPoint beradaptasi dengan situasi ini dan dengan penyimpanan cloud online-nya, kini Anda dapat mengerjakan presentasi pada waktu yang sama, atau mengerjakan presentasi yang sama tanpa mengirimkannya satu sama lain.
3. banyak kegunaan  
Alat yang mudah beradaptasi dan perseptif adalah cara pendiri kami menjelaskan PowerPoint di artikel sebelumnya. Itu karena software ini tidak hanya untuk presentasi (walaupun paling terkenal), tetapi juga untuk jenis materi lain, seperti

selebaran, materi pemasaran, gif, video, atau CV. Kami melakukan infografis PowerPoint, posting media sosial kami, dan presentasi untuk klien.

#### 4. Ekspor dalam berbagai format

Dengan PowerPoint, Anda dapat mengekspor materi dalam format selain .pptx. Kami berbicara sebelumnya tentang semua jenis materi yang dapat Anda buat dalam perangkat lunak ini dan bagi mereka, ini menawarkan alternatif untuk menghemat pekerjaan Anda. Presentasi juga dapat disimpan dalam .pdf, ini akan mengurangi ukurannya, video dapat diekspor sebagai mp4 dan untuk gif, ada opsi khusus untuk menyimpannya sebagai gif Animasi. Tentu saja, ada juga pilihan untuk menyimpan slide sebagai .png atau .jpg.

#### 5. Integrasi dengan aplikasi Microsoft Office

PowerPoint terintegrasi dengan aplikasi Microsoft Office lainnya, seperti Word dan Excel. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengimpor dan menyunting data dari aplikasi lain, serta melakukan pemformatan dan penyuntingan yang seragam antara dokumen-dokumen tersebut.

### b. Kelemahan Microsoft PowerPoint

#### 1. Risiko masalah teknis yang tinggi

Itu bisa terjadi kapan saja, ada banyak variabel yang mengintervensi ketika Anda akan menggunakan PowerPoint untuk presentasi. Komputer Anda dapat berhenti bekerja, mendapatkan pembaruan tepat sebelum Anda memulai, atau kehilangan daya di tengah presentasi. Selalu ada masalah konektivitas, apakah Anda menggunakan HDMI, VGA atau apakah Anda memiliki adaptor. PowerPoint juga memiliki beberapa spesifikasi yang diadaptasi untuk komputer Anda, seperti font atau video, dan jika Anda tidak menyematkannya atau tidak meletakkannya di folder dengan presentasi, mereka tidak akan berfungsi di komputer orang lain.

#### 2. Keterbatasan platform

PowerPoint terutama dirancang untuk digunakan di komputer dengan sistem operasi Windows. Meskipun ada versi PowerPoint untuk Mac dan aplikasi seluler, ada beberapa perbedaan dalam fitur dan fungsionalitas antara platform yang berbeda.

#### 3. Tidak cocok untuk semua jenis presentasi

Meskipun PowerPoint adalah alat yang kuat, tidak semua jenis presentasi cocok untuk disajikan dengan PowerPoint. Beberapa topik atau konten mungkin lebih



baik disampaikan melalui metode presentasi yang berbeda, seperti demonstrasi langsung atau media interaktif.

## 2. aplikasi yang dipakai untuk produk yang dikembangkan



<sup>14</sup> Aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan oleh ByteDance Ltd. yang mana merupakan suatu developer dan perusahaan teknologi internet di Cina. <sup>14</sup> aplikasi *Capcut* merupakan aplikasi buatan negara Cina. Aplikasi *Capcut* pertama kali dirilis pada 10 April 2020 dan terus berkembang hingga sekarang. Aplikasi ini mampu memungkinkan para penggunanya untuk melakukan editing video dan menghasilkan konten yang menarik dengan berbagai macam fitur dan juga *effect*-nya. Sebelumnya *Capcut* sendiri bernama *Viamaker* dan akhirnya diubah namanya oleh Developer mereka menjadi *Capcut*. Aplikasi *Capcut* sendiri menampilkan fitur-fitur yang mudah dimengerti dan dipahami oleh banyak orang (Pratiwi dan Usman, 2022). Didasari kemampuan edit menggunakan aplikasi *Capcut* yang menjadi salah satu alasan editor memilih aplikasi ini karena aplikasinya memiliki gaya artistik dan dilengkapi dengan berbagai filter yang menarik, memiliki banyak fungsi dan emoji unik yang bisa memberikan efek menarik. Didemonstrasikan secara internal dalam bentuk animasi atau video bergerak yang memiliki berbagai bentuk serta terdapat suara atau musik dalam pemutaran video tersebut.

<sup>3</sup> Adapun aplikasi yang saya gunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual adalah aplikasi *Capcut*. Yosef Yulius dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat tahun 2022 Vol 7 no 2, dengan judul Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi *CapCut* Sebagai Media Pembelajaran, menyatakan bahwa “*Capcut* adalah aplikasi terbaik di android yang digunakan untuk mengedit video, yang mana aplikasi ini bisa menggabungkan video, memotong video, menyesuaikan komposisi video, hingga mampu menambahkan audio atau musik dan bisa menambahkan sticker emoji sesuai dengan kebutuhan editing”.

<sup>3</sup> Aplikasi Capcut merupakan aplikasi edit video gratis dan tidak berbayar, banyak sekali fitur-fitur yang bisa dipakai dengan gratis dan tidak perlu membeli fitur lagi. <sup>3</sup> Aplikasi android merupakan Aplikasi yang menggunakan Gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek dilayar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks". Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Aplikasi Capcut merupakan Aplikasi penyuntingan video yang gratis dan sederhana dalam smartphone android, yang menawarkan berbagai fitur penyuntingan yang esensial, mudah digunakan, efek kreatif, filter, stiker dan font, serta template video untuk menghasilkan konten yang menarik dengan mudah.

Pada penelitian ini penggunaan CapCut untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran, yang mana difokuskan untuk membantu peserta didik agar lebih memahami materi pembelajaran.

Beberapa keunggulan dan kelemahan aplikasi CapCut menjadi bukti bahwa setiap buatan manusia tidak ada yang sempurna. Meski begitu aplikasi ini kian dicendrung sebagai alat edit video yang top. Bagaimana tidak, CapCut dibekali dengan fitur lengkap juga pilihan stiker beragam. Sekarang ini ada banyak sekali aplikasi edit video dengan fitur yang bukan kaleng-kaleng.

CapCut menjadi salah satu alat edit video smartphone yang bisa membuat konten menjadi lebih instagenik. Tampilannya yang sederhana mudah digunakan oleh editor pemula.

- a. <sup>3</sup> Kelebihan aplikasi CapCcut Menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, Capcut memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari, stiker, filter, backsound, dan sebagainya bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline. Adapun kelebihan CapCut yaitu, mudah digunakan, dilengkapi banyak efek dan filter, memiliki template yang keren, memiliki fitur green screen, dan hasil video.
- b. <sup>3</sup> Kelebihan aplikasi CapCcut Menjadi salah satu aplikasi edit video di smartphone, Capcut memang terbilang memiliki fitur yang lengkap. Mulai dari, stiker, filter, backsound, dan sebagainya bisa digunakan sesuka hati. Bahkan untuk akses pun bisa dilakukan secara offline. Adapun kelebihan CapCut yaitu, mudah digunakan, dilengkapi banyak efek dan filter, memiliki template yang keren, memiliki fitur green screen, dan hasil video.

<sup>3</sup> Julia dkk (2021) menjelaskan berbagai langkah- langkah dalam menggunakan aplikasi capcut adalah sebagai berikut :

1. Unduh dan install aplikasi CapCut
2. Buka aplikasi CapCut yang telah diunduh
3. Izinkan aplikasi CapCut mengakses mengenai sesuatu yang diperlukan, seperti akses ke galeri, izin menggunakan microphone, dan kamera.
4. Setelah masuk ke beranda aplikasi, pilih new project untuk mulai mengedit video
5. Setelah masuk ke new project tambahkan background yang telah di download atau yang telah disiapkan. Setelah menambahkan background langkah selanjutnya menambahkan animasi yang sesuai dengan materi yang akan dibuat.
6. Masukkan materi teks negosiasi secara utuh, dan masukkan audio yang telah dipersiapkan atau musik yang telah dipersiapkan. Setelah mengedit tekan tanda simpan yang ada di pojok kanan atas.

### **3. Gambar produk dan aplikasi yang sudah dikembangkan**

Link video pembelajaran:

[https://youtu.be/\\_Ij0cvRKZ9g?si=nOZEfIMBauRK4Vnm](https://youtu.be/_Ij0cvRKZ9g?si=nOZEfIMBauRK4Vnm)

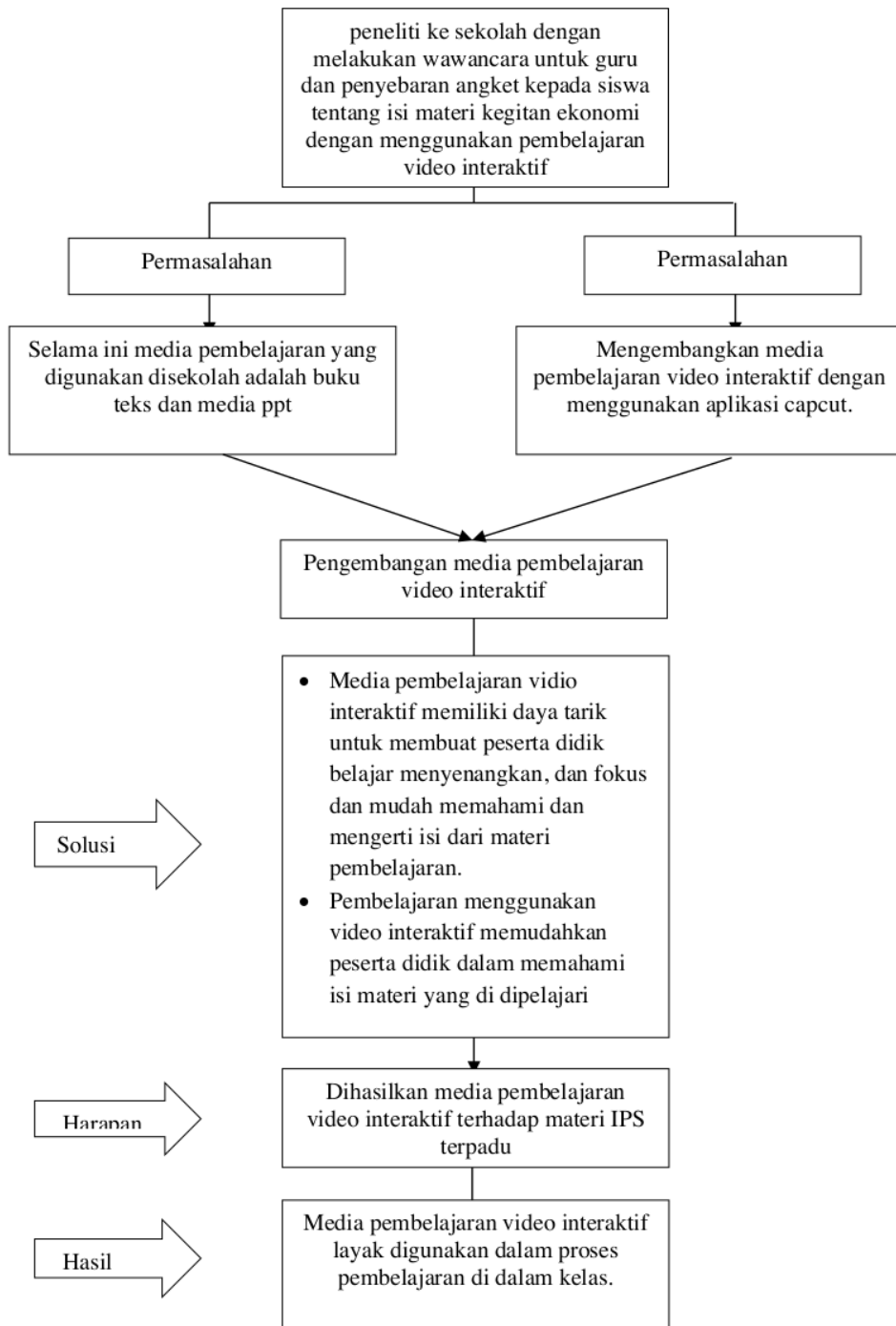
### 3.6. Kerangka Berfikir

Topik utama dalam penelitian ini merupakan penggunaan media pembelajaran video interaktif yang bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, alasan melakukan penelitian di sekolah tersebut, salah satunya permasalahannya yaitu: guru masih menggunakan metode lama dalam mengajar atau menyampaikan isi materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis, dan media ppt, hal ini dibutuhkan adanya inovasi atau perubahan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas khususnya materi pembelajaran kegiatan ekonomi yang materinya banyak menampilkan materi atau bukti fenomena, Inovasi yang bisa di gunakan dalam proses belajar mengajar yaitu media Capcut supaya siswa lebih fokus, mengerti, dan memahami, suatu isi materi pembelajaran. Supaya dapat menumbuhkan hasil belajar siswa khususnya dalam materi pembelajaran kegiatan ekonomi.

Kerangka acuan merupakan <sup>13</sup> tentang hubungan variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Variabel dari judul Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Idanogawo pada tahun ajaran 2023/2024 yaitu:

Variabel bebas (x) : Video pembelajaran interaktif

Variable terikat (y) : hasil belajar siswa



**Gambar2.6. Kerangka berpikir (Sumber olahan penulis)**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D) yang bertujuan menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk tertentu, Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D (*Four D*).

Menurut Sugiyono (2015:30) mengartikan metode penelitian dan pengembangan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran, model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, Dkk (2012:195) Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Produk dari penelitian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif yang berisi materi kegiatan ekonomi untuk peserta didik kelas VII, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan proses validasi dan uji coba produk untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran interaktif.

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

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan model 4-D (*Four D*) adalah proses usaha yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk serta memvalidasi produk tersebut sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang efektif dan efisien dan dapat berfungsi bagi lingkungan sekolah.

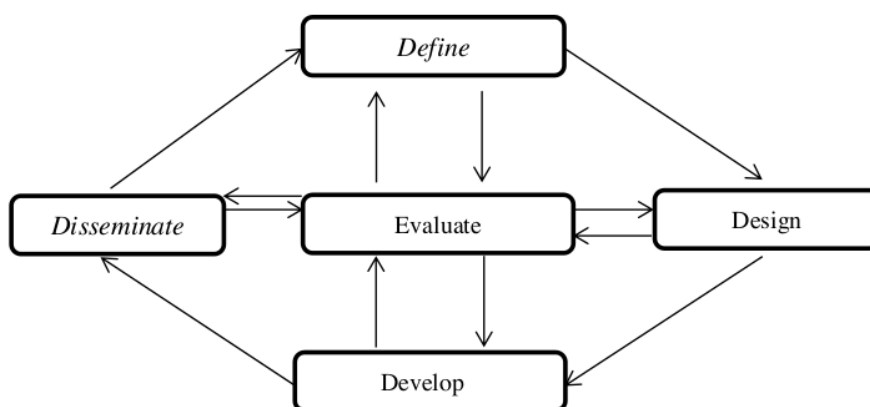
#### 3.2 Prosedur Pengembangan

Sugiyono,(2014:297). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*)



yang dikembangkan oleh Thiagarajan, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk menguji respondens siswa dengan cara menyajikan video pembelajaran sesuai materi yang diajarkan yaitu kegiatan ekonomi setelah itu sembari memaparkan video pembelajaran seorang pendidik juga melakukan validasi yang berupa tes dokumen dan kuesioner atau angket kepada siswa siswa yang diajarkan guna mengetahui kemampuan dan hasil siswa dalam materi yang diajarkan melalui video pembelajaran tersebut.



2

### 1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan persyaratan instruksional. Melalui analisis, dapat ditentukan tujuan dan batasan untuk bahan ajar. Tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu sebagai berikut:

#### a. Analisis Awal (*Front-End Analysis*)

analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pembelajaran kegiatan ekonomi. Pada tahap ini perlu adanya gambaran nyata mengenai permasalahan yang ada serta perlu adanya alternatif penyelesaian masalah tersebut. Pencarian informasi mengenai bahan ajar yang sudah beredar juga dilakukan, hal ini agar mempermudah bahan ajar yang akan dikembangkan.

#### b. Analisis Peserta Didik (*Learner Analysis*)

analisis peserta didik mengkaji karakteristik peserta didik yang relevan dengan desain dan pengembangan bahan ajar yang diidentifikasi. Karakteristik tersebut meliputi kompetensi dan latar belakang pengalaman akademik peserta didik; sikap umum terhadap topik pembelajaran; dan media, format, dan pilihan bahasa.

#### c. Analisis Tugas (*Task Analysis*)

analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan tugas-tugas utama yang harus dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas mencakup analisis bahan ajar, modul<sup>2</sup> serta capaian pembelajaran (CP) dalam pembelajaran media video interaktif.

d. Analisis Konsep (*Concept Analysis*)

analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusun secara sistematis, dan merinci konsep-konsep yang relevan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep yang nantinya akan digunakan untuk mencapai kompetensi tertentu.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)

analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran dari hasil analisis tugas dan analisis konsep. Dengan menentukan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, menentukan kisi-kisi soal, dan menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Fase ini dapat dimulai setelah serangkaian tujuan pembelajaran ditentukan. Tahap perancangan ini meliputi

a. Penyusunan Tes (*criterion-test construction*)

penyusunan tes instrumen adalah langkah yang menjembatani tahap *define* dan *design*. Penyusunan tes instrumen berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik.

b. Pemilihan Media (*media selection*)

pemilihan media dilakukan untuk memilih media yang relevan dengan karakteristik materi. Proses ini melibatkan pencocokan tugas dan analisis konsep, karakteristik peserta didik, sumber daya produksi, dan rencana sosialisasi dengan berbagai atribut media yang berbeda. Pemilihan tahap akhir yaitu mengidentifikasi media atau kombinasi media untuk penggunaan yang paling tepat.

c. Pemilihan Format (*format selection*)

pilihan format berkaitan erat dengan pemilihan media. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran.

2

d. Desain Awal (*initial design*)

Desain awal yaitu rancangan media pembelajaran IPS interaktif yang dibuat oleh peneliti selanjutnya diberi masukan dan saran oleh dosen pembimbing. Masukan yang diberikan tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk dan nantinya akan dilakukan tahap validasi.

2

**3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran kegiatan ekonomi interaktif sesuai dengan masukan ahli dan uji coba pengembangan.

a. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli berfungsi untuk memvalidasi media dan konten materi kegiatan ekonomi dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti. media pembelajaran kegiatan ekonomi interaktif yang telah dibuat oleh peneliti akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Melalui validasi ahli maka dapat diketahui apakah media yang dibuat layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi digunakan untuk perbaikan media yang dikembangkan oleh peneliti.

2

**4. Tahap Diseminasi (*Disseminate*)**

Tujuan dari tahap ini adalah menyebar luaskan produk media pembelajaran video interaktif yang berupa produk akhir kepada guru kegiatan ekonomi, dalam hal ini penyebaran yang dilakukan oleh peneliti yang secara terbatas yaitu kepada guru kegiatan ekonomi di SMP Negeri 1 IDANOGAWO.

**5. Evaluasi (*Evaluation*)**

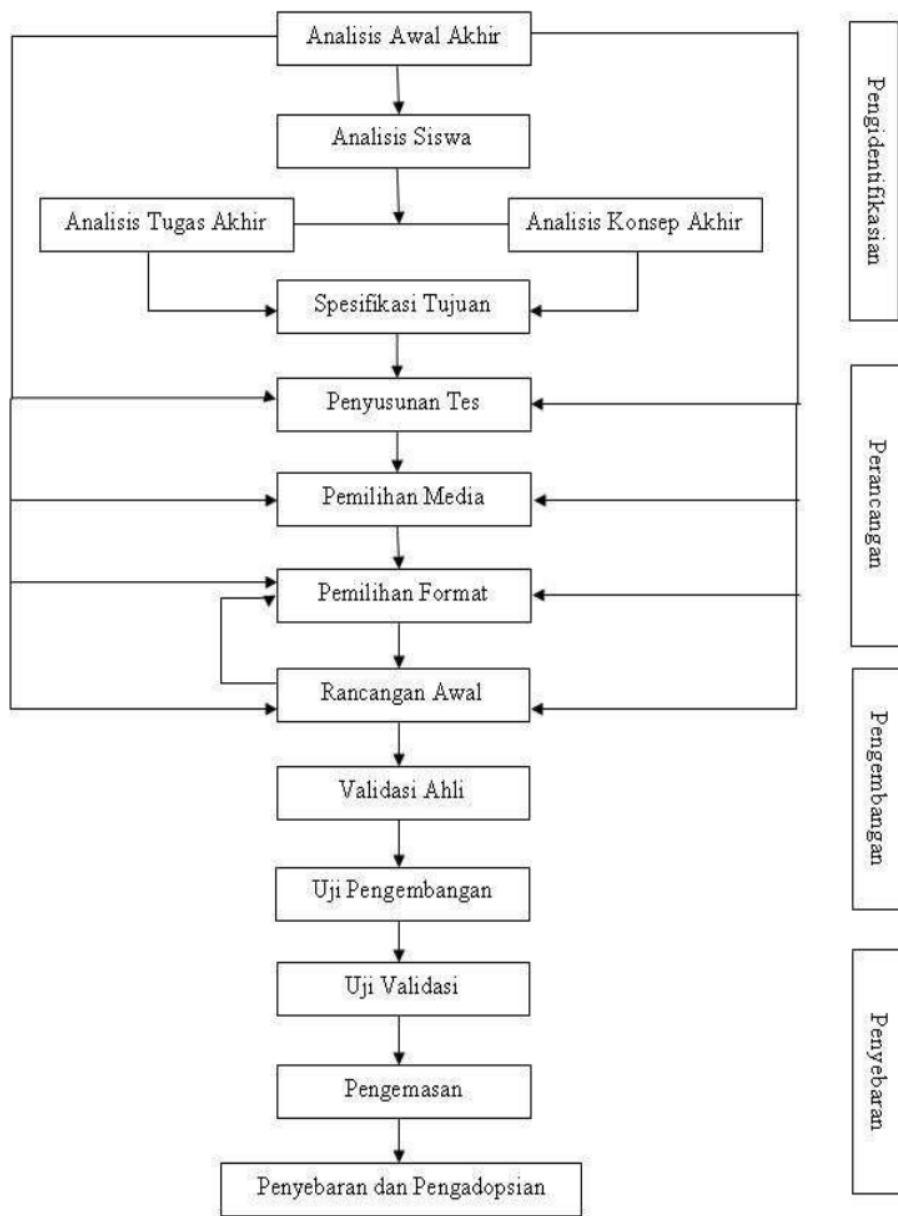
hamzah (2019:41) mengemukakan “Evaluasi adalah proses pengecekan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal.” Evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model perancangan sistem pembelajaran 4-D (FOUR-D) Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk menambah nilai dan penemuan pada suatu program pembelajaran dilihat dari :

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

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

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

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



**Gambar 17. Prosedur Pengembangan Model 4-D**  
 (Sumber: Diadaptasi dari Thiagarajan 1974: 6-9)

### 2 3.3. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan secara terbatas kepada peserta didik untuk mengetahui masukan secara langsung berupa respon, reaksi, dan komentar peserta didik, adapun pengukuran yang dilakukan dari uji coba produk kepada peserta didik yaitu terkait hasil belajar peserta didik, Media ppt dapat dilihat perbandingan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Video interaktif dalam bentuk Capcut.

#### 1. Desain Uji Coba

Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

- a. Uji perseorangan terdiri dari 6 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Idanogawo
- b. Uji lapangan yang terdiri dari 20 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Idanogawo.

#### 2. Subjek uji coba

##### a. Ahli Materi/isi

Ahli materi atau isi adalah orang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang isi materi pembelajaran kegiatan ekonomi. Untuk mengetahui kevalidasi materi maka peneliti menentukan seorang dosen pendidikan ekonomi untuk mevalidasi produk yang dikembangkan.

##### 12 b. Ahli Bahasa/Penyajian

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

##### 12 c. Ahli Desain/Media

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

##### 12 d. Peserta Didik

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



### 3.4. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Idanogawo. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yaitu bulan juni 2024.

### 3.5. Subjek dan Objek Penelitian

#### a. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian Yaitu Peserta Didik Kelas VII SMP NEGERI 1 IDANOGAWO

#### b. Objek Penelitian

Objek penelitian yaitu produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran video interaktif.

### 3.6. Jenis Data

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

### 3.7. Instrumen Pengumpulan Data

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

#### a. Lembar Validasi

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

**Tabel 1 Kisi-Kisi Intrumen untuk Ahli Materi**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5

a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. (Bab 3, Hal:113-162)	1. Kejelasan isi materi						
	2. Keluasan materi						
	3. Kedalaman materi						
b. Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa. (Bab 3, Hal:113-162)	4. Konsep yang disajikan dalam video sesuai dengan kompetensi yang dipelajari						
c. Keakuratan materi (Bab 3, Hal:113 -162)	5. keakuratan konsep dan definisi						
	6. Keakuratan data dan fakta						
	7. Materi yang diberikan merupakan materi terbaru.						
d. Kesesuaian contoh dengan uraian (Bab 3, Hal:164)	8. Contoh soal relevan dengan materi dalam video pembelajaran.						
	9. Contoh soal dan penyelesaiannya diuraikan dengan jelas.						
	10. Contoh soal memantapkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.						
e. Keruntutan penyajian materi (Bab 3, Hal: 113 -162)	11. Penyajian materi dalam video pembelajaran dilakukan secara runtut/sistematis						
f. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran (Bab 3, Hal:124)	12. Tujuan pembelajaran mampu dipahami oleh peserta didik.						
	13. Materi yang ada dalam video pembelajaran mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.						

g. Penyajian materi memotivasi peserta didik (Bab 3, hal:113-162)	14. Penyajian materi mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi.					
	15. Peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini					
	16. Menciptakan kemampuan bertanya bagi peserta didik					
<b>Total Skor</b>						
<b>Rata-rata Skor</b>						
<b>Kriteria</b>						

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

12

**Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa**

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

	didik					
<b>Total Skor</b>						
<b>Rata-rata Skor</b>						
<b>Kriteria</b>						

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

**Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran (Bab 3,hal 115-124)	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.					
b. Keteraturan desain media (Bab 3,hal 115-124)	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten					
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf (Bab 3,hal 115-124)	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.					
d. Kesesuaian video dengan materi (Bab 3,hal 115-124)	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.					
e. Kemudahan untuk membaca (Bab 3,hal 115-124)	5. Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.					
f. Pemilihan warna (Bab 3,hal 115-124)	6. Kesesuaian warna tulisan.					
	7. Kesesuaian warna latar belakang video					
g. Kesesuaian dan Kejelasan gambar	8. Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur					

dengan materi dan suara dalam video pembelajaran (Bab 3,hal 115-124)	cerita dan materi					
	9. Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					
	10. Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.					
h. Kesesuaian durasi video pembelajaran(bab 3,hal 115-124)	11. Durasi video sesuaidengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.					
i. Kemudahan penggunaan video pembelajaran (Bab3,hal 115-124)	12. Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.					
	13. Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas					
j.Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik (Bab 3,hal 115-124)	14.Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.					
k.Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi (Bab 3,hal 115-124)	15.Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.					
l.Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan(Bab 3,hal 115-124)	16.Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.					
m.Kemampuan video pembelajaran dalam	17.Video pembelajaran mampu memperluas					

memperluas (Bab 3,hal 115-124)	wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.					
<b>Total skor</b>						
<b>Rata-rata Skor</b>						
<b>Kriteria</b>						

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

#### b. Angket Kepraktisan Video Pembelajaran

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

**Tabel 4 Kisi-Kisi Intrumen Kepraktisan video pembelajaran**

No	Pernyataan	SS	S	C	TS	STS
1	Apakah anda merasa ingin tahu pelajaran yang diberikan oleh guru					
2	Apakah anda tertarik terhadap video yang ditampilkan guru diatas					
3	Apakah anda mempunyai rasa ingin tahu dalam belajar					
4	Animasi dalam video pembelajaran interaktif ini membantu anda untuk memahami materi kegiatan ekonomi					
5	Dengan adanya video pembelajaran interaktif ini dapat memberikan motivasi untuk mempelajari materi kegiatan ekonomi.					
6	Penyampaian materi dalam video pembelajaran interaktif ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
7	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran interaktif ini mudah anda pahami					
8	Video pembelajaran interaktif ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang kegiatan ekonomi					



9	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal-soal					
10	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah di baca					
11	Apakah kalimat atau kata yang terdapat pada video pembelajaran interaktif mudah dimengerti					
12	Apakah dengan menggunakan video pembelajaran interaktif menarik minat anda untuk belajar					
13	Apakah anda menjadi semangat belajar dengan menggunakan video pembelajaran interaktif					
14	Apakah anda memiliki cara berpikir yang berbeda dari guru dan teman-teman saat belajar.					
15	Apakah anda menghargai usaha anda dalam memberikan tanggapan pada saat guru bertanya tentang materi kegiatan ekonomi kepada anda.					
16	Apakah anda berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru pada saat proses belajar berlangsung.					
17	Apakah anda menjawab dan menambah jawaban teman yang kurang pada saat guru meminta tanggapan dari anda.					
18	Apakah anda menghargai diri sendiri baik orang lain pada saat proses pembelajaran berlangsung.					
19	Apakah anda ingin mengemukakan ide baru terkait materi yang anda pelajari pada hari ini.					

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

### 3.8. Efektifitas video pembelajaran

Efektifitas sebuah produk pengembangan video pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dapat dilihat dengan memberikan tes kepada siswa setelah menggunakan video pembelajaran terkait materi ilmu pengetahuan sosial menggunakan model four D.

### 13 3.9. Teknik analisis data

#### a. Analisis Data Angket Validitas

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

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

17 (Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

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

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

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

17 Keterangan:

$Sr$  = Rata-rata skor berdasarkan hasil validasi

**Tabel 6 Kriteria Validitas Video Pembelajaran**

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

16 (Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019: 113)

13 Berdasarkan tabel 6, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran dikatakan valid jika target pencapaian mencapai nilai valid  $\leq 61$ .

### b. Analisis Data angket Kepraktisan

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

**Tabel 7 Pedoman Penilaian Respon Siswa**

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

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

Data uji praktikalitas dianalisis digunakan rumus persentase berikut :

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

8

Keterangan:

P = Persentase respon siswa dalam (%)

$\sum x$  = Total skor dari responden

$\sum xi$  = Total skor ideal

Setelah persentase diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 8 Kategori Praktikalitas Video Pembelajaran**

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

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:114)

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

### c. Analisis Efektifitas

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

Penilaian hasil belajar peserta didik dihitung dengan kriteria dan rumus:

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

(modifikasi dari Zuhri 2020:12)

16

Persentase nilai klasikal dihitung dengan rumus:

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

Keterangan:

PK : Persentase ketuntasan klasikal

16

**Tabel 10 Kriteria Skor Penentuan Tes Hasil Belajar**

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

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

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### 4.1. Hasil dan pembahasan

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Ineraktif

Langkah-langkah yang telah ditempuh peneliti dalam melaksanakan pengembangan R&D (Research & Development) yang terdapat didalamnya model penelitian 4-D (four-D) yaitu define, design, develop, disseminate, evaluate. merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran.

##### 1. Tahapan pendefinisian (Define)

Langkah ini merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang akurat dan empiric sehingga memperoleh informasi yang lebih jelas dengan melakukan analisis awal terhadap peserta didik untuk melihat permasalahan dasar dalam pembelajaran ips, serta menjelaskan konsep dan tujuan pembelajaran untuk mengkaji karakteristik peserta didik yang relevan dengan cara memberikan tugas kepada peserta didik.

##### 2. Tahap perencanaan (Design)

Dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan peneliti menggunakan beberapa alat dan bahan sebagai penunjang pembuatan media dan melakukan kolaborasi kepada ahli media, sehubungan dengan media tersebut, peneliti juga membuat angket validasi produk untuk setiap validator baik itu ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan sampai kepada siswa sehingga apa yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

##### 3. Aplikasi yang digunakan

Capcut merupakan Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu untuk memvalidasi video interaktif yang berupa media dan konten materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran ips interaktif, dilihat dari tahapan pembuatan pengembangannya bagaimana seorang peneliti mengembangkan sebuah materi menjadi sebuah video pembelajaran untuk melihat validnya pengembangan video yang telah dibuat peneliti maka mengkolaborasinya dengan para ahli media dan ahli bahasa sehingga bisa digunakan dikalangan umum dan menarik bagi siswa dan pendengar.

##### 4. Tahapan diseminasi (Disseminate)

Tujuan dari diseminasi adalah peneliti menyebar luaskan prodak media

pembelajaran video interaktif yang berupa prodak akhir kepada guru ips dan di tampilkan untuk siswa.

#### 5. Tahapan evaluasi (Evaluation)

Evaluasi merupakan langkah terakhir yang dilakukan peneliti untuk melakukan proses pengecekan apakah sistem pembelajaran yang dibangun berhasil dan memenuhi harapan awal sehingga bisa menyempurnakan video pembelajaran yang akan digunakan.

### 2. Validasi Desain

Angket adalah alat pengukur keberhasilan dari media yang akan dibuat peneliti, angket validasi yang digunakan oleh validasi, ahli bahasa, dan ahli materi terdiri dari aspek yaitu: pembelajaran, isi dan materi, interaksi, umpan balik, dan penanganan masalah. Sedangkan untuk angket validasi produk ahli media terdiri dari beberapa unsur yaitu: kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran, kualitas teknik media yang dibuat, kemudahan dalam penggunaan media (menyangkut ukuran, dan kejelasan huruf atau angka), kesederhanaan media yang dibuat (jelas, desain terpadu dan rapi), penggunaan warna secara tepat, ketepatan media dalam mengantarkan informasi secara lisan, apakah informasi yang terdapat pada media dapat mengantarkan kepada kegiatan diskusi.

### 3. Revisi Desain

Pada tahapan pengembangan r&d peneliti melanjutkan prosedur pengembangan yang dimulai dari revisi desain oleh ahli materi, dan bahasa serta ahli media. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah:

#### a. Validasi ahli materi

Validasi materi yang dilakukan oleh satu validator dan menggunakan lembar angket penilaian yang terdiri dari 7 indikator untuk melakukan validasi oleh validator materi dengan melakukan dua kali revisi terhadap produk.

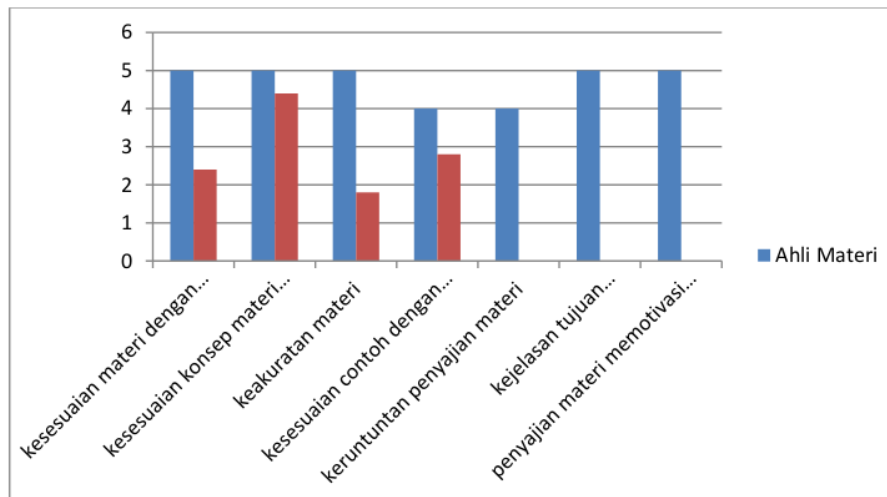
Hasil validasi dari ahli materi terhadap produk pembelajaran, dimulai dari revisi I dengan mencapai 87% dengan kriteria valid <sup>16</sup> revisi II dengan pencapaian 93,7% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan (terlihat dilampiran 5).

Peneliti kemudian melanjutkan revisi dengan memperbaiki berdasarkan saran dan kritik yang diberikan oleh validator materi yaitu dengan menjelaskan tujuan video

pembelajaran dan memperjelas setiap sub judul pada video tertentu.

**TABEL 1**  
**PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF OLEH AHLI MATERI**

No	Unsur Yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
2	Kesesuaian konsep materi dengan kegiatan pembelajaran dan dapat membantu siswa	5
3	Keakuratan materi	5
4	Kesesuaian contoh dengan urutan	4
5	Keruntutan penyajian materi	4
6	Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran	5
7	Penyajian materi memotivasi peserta didik	5
$\Sigma x$		<b>33</b>



**Grafik 1. penilaian kelayakan *media pengembangan pembelajaran video interaktif* ahli materi**



**TABEL 2**  
**PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH AHLI MATERI**  
**REVISI I**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran.	1. Kejelasan Isi Materi			√		
	2. Keluasan Materi				√	
	3. Kedalaman Materi				√	
b. Kesesuaian Konsep Materi Dengan Kegiatan Pembelajaran Dan Dapat Membantu Siswa.	4. Konsep Yang Disajikan Dalam Video Sesuai Dengan Kompetensi Yang Dipelajari					√
c. Keakuratan Materi	5. Keakuratan Konsep Dan Definisi					√
	6. Keakuratan Data Dan Fakta				√	
	7. Materi Yang Diberikan Merupakan Materi Terbaru.			√		
d. Kesesuaian Contoh Dengan Uraian	8. Contoh Soal Relevan Dengan Materi Dalam Video Pembelajaran.				√	
	10. Contoh Soal Dan Penyelesaiannya Di Uraikan Dengan Jelas.					√
	11. Contoh Soal Memantapkan Peserta Didik Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran.					√
e. Keruntutan Penyajian Materi	12. Penyajian Materi Dalam Video Pembelajaran Dilakukan Secara Runtut/Sistematis.					√
F. Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran	12. Tujuan Pembelajaran Mampu Dipahami Oleh Peserta Didik.				√	
	13. Materi Yang Ada Dalam Video Pembelajaran					√

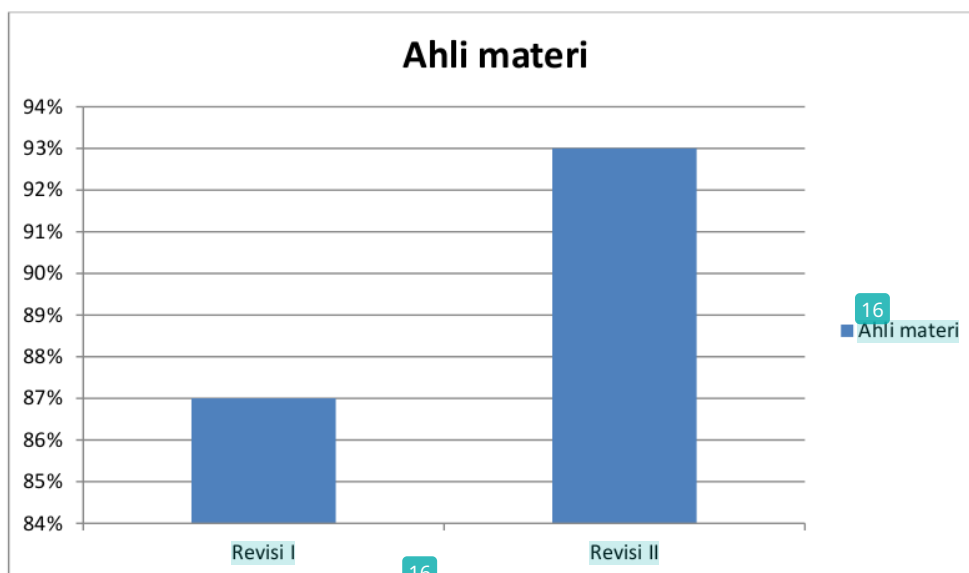
	Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran.					
g. Penyajian Materi Memotivasi Peserta Didik.	17. Penyajian Materi Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Untuk Mempelajari Materi.				√	
	18. Peserta Didik Dapat Termotivasi Dalam Belajar Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Ini.					√
	19. Menciptakan Kemampuan Bertanya Bagi Peserta Didik.					√
<b>Total Skor</b>				6	24	40
<b>Rata-rata Skor</b>		80				
<b>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</b>		70				
<b>Presentase Skor</b>		87%				
<b>Kriteria</b>		Valid				

**TABEL 3**  
**PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH AHLI MATERI**  
**REVISI II**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian Materi Dengan Tujuan Pembelajaran.	1. Kejelasan Isi Materi					√
	2. Keluasan Materi					√
	3. Kedalaman Materi				√	
b. Kesesuaian Konsep Materi Dengan Kegiatan Pembelajaran Dan Dapat Membantu Siswa.	4. Konsep Yang Disajikan Dalam Video Sesuai Dengan Kompetensi Yang Dipelajari				√	
c. Keakuratan Materi	5. Keakuratan Konsep Dan Definisi					√

	6. Keakuratan Data Dan Fakta					√
	7. Materi Yang Diberikan Merupakan Materi Terbaru.				√	
d. Kesesuaian Contoh Dengan Uraian	8. Contoh Soal Relevan Dengan Materi Dalam Video Pembelajaran.					√
	9. Contoh Soal Dan Penyelesaiannya Diuraikan Dengan Jelas.				√	
	10. Contoh Soal Memantapkan Peserta Didik Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran.					√
e. Keruntutan Penyajian Materi	11. Penyajian Materi Dalam Video Pembelajaran Dilakukan Secara Runtut/Sistematis.					√
F. Kejelasan Tujuan Pembelajaran Dalam Video Pembelajaran	12. Tujuan Pembelajaran Mampu Dipahami Oleh Peserta Didik.					√
	13. Materi Yang Ada Dalam Video Pembelajaran Mendukung Tercapainya Tujuan Pembelajaran.					√
g. Penyajian Materi Memotivasi Peserta Didik	14. Penyajian Materi Mendorong Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Untuk Mempelajari Materi.					√
	15. Peserta Didik Dapat Termotivasi Dalam					√

	Belajar Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Ini.				
	16. Menciptakan Kemampuan Bertanya Bagi Peserta Didik.			√	
<b>Total Skor</b>				20	55
<b>Rata-rata Skor</b>		80			
<b>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</b>		75			
<b>Presentase Skor</b>		93,7%			
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid			



**Grafik 2. persentase Revisi I dan Revisi II oleh ahli materi**

Keterangan:

Rata-Rata nilai : Revisi I Mencapai 87%

Rata-Rata nilai : Revisi II Mencapai 93,7%

#### **b. Validasi ahli bahasa**

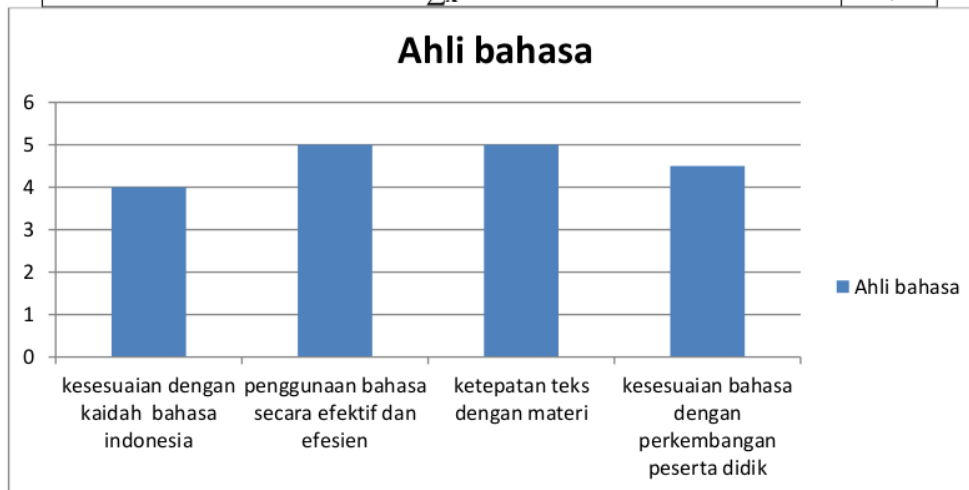
Validasi bahasa yang dilakukan oleh satu validator dan menggunakan lembar angket penilaian yang terdiri dari 4 indikator untuk melakukan validasi oleh validator bahasa dengan melakukan dua kali revisi terhadap produk.

Hasil validasi dari ahli bahasa terhadap produk pembelajaran, dimulai dari revisi I

dengan mencapai 75% dengan kriteria valid dan revisi II dengan pencapaian 90% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan (terlihat dilampiran 6) dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 4**  
**PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF OLEH AHLI BAHASA**

No	Unsur Yang Dinilai	Skor
1	Kesesuaian dengan keindahan bahasa indonesia	4
2	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	5
3	Ketepatan teks dengan materi	5
4	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	5
$\Sigma x$		19



**Grafik 3. penilaian kelayakan media pengembangan pembelajaran video interaktif ahli bahasa**

**TABEL 5**  
**PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH AHLI BAHASA**  
**REVISI I**

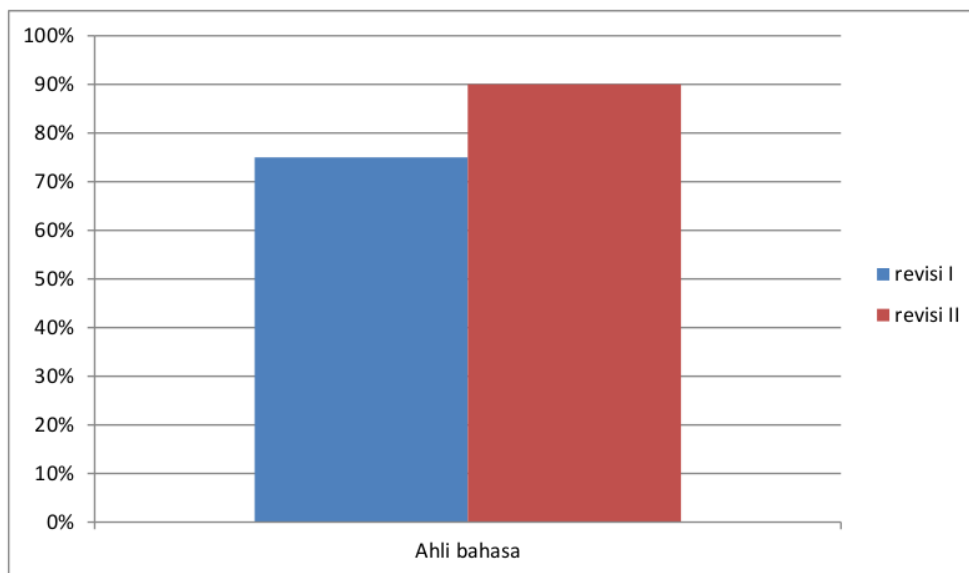
Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan	1. Ketepatan tata bahasa				√	

kaidah Bahasa Indonesia	2. Ketepatan ejaan				√	
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan				√	
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				√	
	5. Kejelasan petunjuk/arahan, komentar dan penyelesaian masalah			√		
c. Ketepatan teks dengan materi	6. Penulisan teks telah sesuai dengan materi			√		
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					√
	8. Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik			√		
<b>Total Skor</b>				9	16	5
<b>Rata-rata Skor</b>		40				
<b>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</b>		30				
<b>Presentase Skor</b>		75%				
<b>Kriteria</b>		Valid				

**TABEL 6**  
**PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN OLEH AHLI BAHASA**  
**REVISI II**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	1. Ketepatan tata bahasa					√
	2. Ketepatan ejaan				√	
	3. Kejelasan bahasa yang digunakan				√	
b. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4. Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan				√	
	5. Kejelasan petunjuk/arahan,					√

		komentar dan penyelesaian masalah					
c. Ketepatan teks dengan materi	6.	Penulisan teks telah sesuai dengan materi				√	
d. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik	7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik					√
	8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pengembangan sosial emosional peserta didik					√
<b>Total Skor</b>						16	20
<b>Rata-rata Skor</b>			40				
<b>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</b>			36				
<b>Presentase Skor</b>			90%				
<b>Kriteria</b>			Sangat valid				



**Grafik 4. Revisi I dan revisi II Penilaian *media pengembangan video interaktif* oleh ahli bahasa**

Keterangan:

Rata-Rata nilai : Revisi I Mencapai 75%

Rata-Rata nilai : Revisi II Mencapai 90%



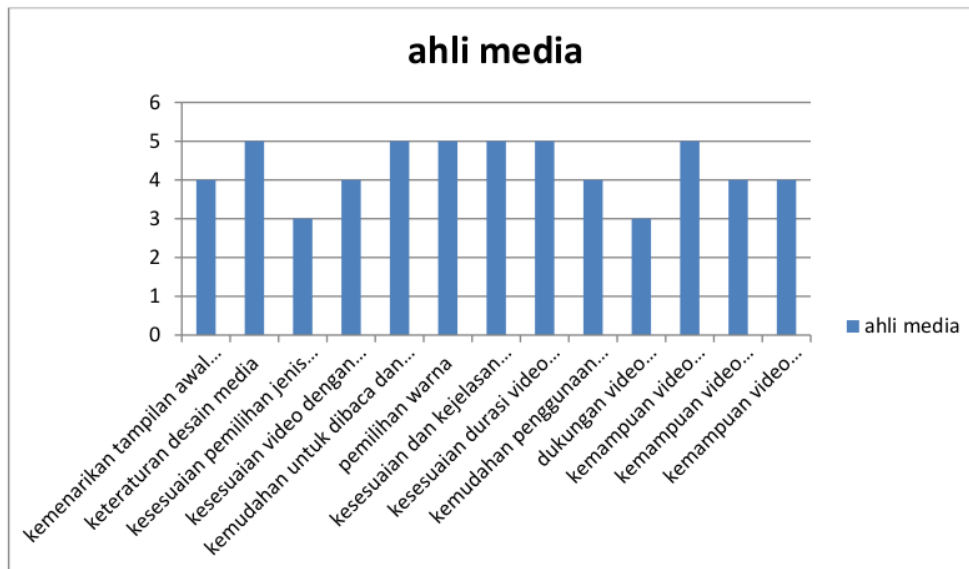
### c. Validasi ahli media

Validasi media yang dilakukan oleh satu validator dan menggunakan lembar angket penilaian yang terdiri dari 13 indikator untuk melakukan validasi oleh validator media dengan melakukan dua kali revisi terhadap produk.

Hasil validasi dari ahli media terhadap produk pembelajaran, dimulai dari revisi I dengan mencapai 75% dengan kriteria valid dan revisi II dengan pencapaian 83% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak untuk digunakan (terlihat dilampiran 7) dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 7**  
**PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN**  
**VIDEO INTERAKTIF OLEH AHLI MEDIA**

No	Unsur Yang Dinilai	skor
1	Kemenarikan tampilan awal video pembelajaran	4
2	Keteraturan desain media	5
3	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3
4	Kesesuaian video dengan materi	4
5	Kemudahan untuk dibaca dan didengar	5
6	Pemilihan warna	5
7	Kesesuaian dan kejelasan gambar dengan materi dan suara ddalam	5
8	Kesesuaian durasi video pembelajaran	5
9	Kemudahan penggunaan video pembelajaran	4
10	Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	3
11	Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	5
12	Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	4
13	Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas pemikiran siswa	4
	$\Sigma x$	<b>56</b>



**Grafik 5. penilaian kelayakan media pengembangan pembelajaran video inaktif ahli media**

**TABEL 8  
PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH  
AHLI MEDIA REVISI I**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
8 a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.			√		
b. Keteraturan desain media	2. Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten			√		
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3. Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.			√		
d. Kesesuaian video dengan materi	4. Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.			√		

e.Kemudahan untuk membaca	5.Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.			√		
f.Pemilihan warna	6.Kesesuaian warna tulisan.			√		
	7.Kesesuaian warna latar belakang video			√		
g.Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8.Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					√
	9.Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					√
	10.Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.				√	
h.Kesesuaian durasi video pembelajaran	11.Durasi video sesuaidengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.				√	
i.Kemudahan penggunaan video pembelajaran	12.Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.				√	
	13.Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas			√		
j.Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14.Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.				√	
k.Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15.Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.				√	
l.Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16.Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran.				√	

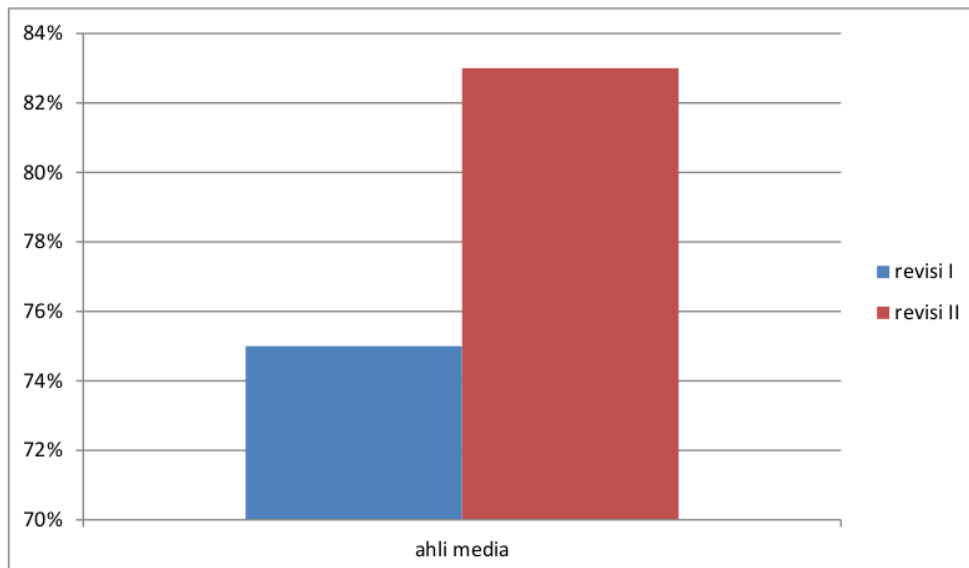
m. Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	17.Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.				√	
<b>Total skor</b>				21	28	15
<b>Rata-rata Skor</b>		85				
<b>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</b>		64				
<b>Presentase Skor</b>		75%				
<b>Kriteria</b>		Valid				

**TABEL 9**  
**PENILAIAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF OLEH AHLI MEDIA**  
**REVISI II**

Indikator Penilaian	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
8 a. Kemenarikan tampilan awal video Pembelajaran	1. Desain video pada tampilan awal memberi kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.				√	
b. Keteraturan desain media	2.Video pembelajaran di desain dengan teratur dan konsisten				√	
c. Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3.Jenis dan ukuran huruf yang dipilih sudah tepat dan menjadikan video pembelajaran supaya lebih menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dalam kelas.				√	
d. Kesesuaian video dengan materi	4.Ketepatan video yang digunakan mendukung materi pembelajaran.				√	
e.Kemudahan untuk membaca	5.Teks/tulisan dalam video mudah dibaca dan di pahami oleh siswa.				√	
f.Pemilihan warna	6.Kesesuaian warna tulisan.					√

	7.Kesesuaian warna latar belakang video					√
g.Kesesuaian dan Kejelasan gambar dengan materi dan suara dalam video pembelajaran	8.Adanya kesesuaian dari penyajian gambar, alur cerita dan materi					√
	9.Gambar video jelas dan akurat dalam menyajikan materi pembelajaran.					√
	10.Suara video dapat terdengar dengan jelas dan nyaman di dengar.			√		
h.Kesesuaian durasi video pembelajaran	11.Durasi video sesuaidengan kebutuhan peserta didik sehingga tidak menjenuhkan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.			√		
i.Kemudahan penggunaan video pembelajaran	12.Video bisa diputar dengan berbagai jenis perangkat.			√		
	13.Video mudah untuk digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas			√		
j.Dukungan video pembelajaran bagi kemandirian belajar peserta didik	14.Video pembelajaran mendukung peserta didik untuk belajar pelajaran IPS terkhusus materi kegiatan ekonomi secara mandiri.					√
k.Kemampuan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi	15.Video pembelajaran menambah motivasi peserta didik untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial.					√
l.Kemampuan video pembelajaran untuk menambah pengetahuan	16.Video pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam proses					√

	pembelajaran.					
m.Kemampuan video pembelajaran dalam memperluas	17.Video pembelajaran mampu memperluas wawasan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.				√	
<b>Total skor</b>			12	24	35	
<b>Rata-rata Skor</b>		85				
<b>Jumlah Skor Tertinggi/Ideal</b>		71				
<b>Presentase Skor</b>		83%				
<b>Kriteria</b>		Sangat Valid				



**Grafik 6. Revisi I dan revisi II Penilaian *media pengembangan video interaktif* oleh ahli media**

Keterangan:

Rata-Rata nilai : Revisi I Mencapai 75%

Rata-Rata nilai : Revisi II Mencapai 83%

#### **d.Uji Coba Perseorangan**

Uji coba produk video pembelajaran interaktif dilakukan sebanyak 6 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba perseorangan mencapai 80.35% dengan kriteria praktis dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 10**  
**HASIL PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP VIDEO**  
**PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA UJI PERSEORANGAN**

No	Nama siswa	Jumlah skor	Presentase	Kategori
01	Julkefin Hura	81	85%	Praktis
02	Ari kristian Warasi	75	78%	Praktis
03	Juel damai riski Gori	79	83%	Praktis
04	David kristian nitema Zebua	72	75%	Praktis
05	Jefrianus Hura	76	80%	Praktis
06	Mei intan karlina Hura	75	78%	Praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>80.35 %</b>		
<b>Kriteria kepraktisan</b>				<b>Praktis</b>

**e.Uji Coba Lapangan**

Uji coba produk video pembelajaran interaktif dilakukan sebanyak 20 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Hasil uji coba lapangan. Mencapai 93.68% dengan kriteria sangat praktis dapat dilihat pada tabel berikut:

**TABEL 11**  
**HASIL PENILAIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP**  
**VIDEPEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA UJI LAPANGAN**

No	Nama siswa	Jumlah skor	Presentase	Kategori
01	Markus Lase	87	91%	Sangat praktis
02	Nicander grosson Harefa	90	94%	Sangat praktis
03	Kalvin car.v. Gea	90	94%	Sangat praktis
04	Eniwati Waruwu	89	93%	Sangat praktis
05	Kalvin noveriaman Halawa	89	93%	Sangat praktis
06	Loig Telaumbanua	87	91%	Sangat praktis
07	Abner F.Lawolo	95	100%	Sangat praktis
08	Delon Hura	76	80%	Praktis
09	Zul kelvin Hura	78	82%	Praktis



10	Hendri wijaya Hura	95	100%	Sangat praktis
11	Marvel hendra s.p Gori	95	100%	Sangat praktis
12	Jesyen m. Zebua	95	100%	Sangat praktis
13	Teti herda yeni Waruwu	90	94%	Sangat praktis
14	Gira trigus lestari Waruru	91	95%	Sangat praktis
15	Seperti e. Warasi	87	91%	Sangat praktis
16	Disemberandi Halawa	86	90%	Sangat praktis
17	Dika rifni sari Gea	88	92%	Sangat praktis
18	Jesika nirmala Waruwu	90	94%	Sangat praktis
19	Valencia vincentia Zebua	95	100%	Sangat praktis
20	Beinthart affanot Zebua	87	91%	Sangat praktis
<b>Rata-rata</b>		<b>93.68%</b>		
<b>Kriteria kepraktisan</b>				<b>sangat praktis</b>

**TABEL 12**  
**HASIL KETUNTASAN PESERTA DIDIK PADA TES HASIL BELAJAR**

No.	Ketuntasan Peserta Didik	Jumlah	KKM
1	Peserta Didik Yang Tuntas	18	70
2	Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	2	
<b>Persentase ketuntasan belajar</b>		<b>90%</b>	

#### 4. Pembahasan Hasil Pengembangan Media Video Interaktif

##### 1. Hasil Kelayakan Oleh Para Ahli

a. validasi kelayakan pengembangan *video pembelajaran interaktif* untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi pada video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian kelayakan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif telah sesuai dengan kurikulum CP Dan ATP yang layak digunakan di sekolah, dengan presentase perolehan skor hasil kelayakan media pembelajaran interaktif pada revisi pertama oleh ahli materi 87% oleh ahli bahasa 75% dan ahli media sebesar 83%.

Presentase perolehan skor hasil kelayakan media video pembelajaran interaktif pada revisi kedua oleh ahli materi sebesar 93% oleh ahli bahasa 90% dan ahli media sebesar 83%.

**TABEL 12**

**PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
OLEH AHLI MATERI**

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	70	80	87%	Sangat Valid
2.	Revisi II	75	80	93%	Sangat Valid

**TABEL 13**

**PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
OLEH AHLI BAHASA**

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	30	40	75%	Valid
2.	Revisi II	36	40	90%	Sangat Valid

**TABEL 14**

**PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
OLEH AHLI MEDIA**

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	30	85	75%	Valid
2.	Revisi II	36	85	83%	Sangat Valid

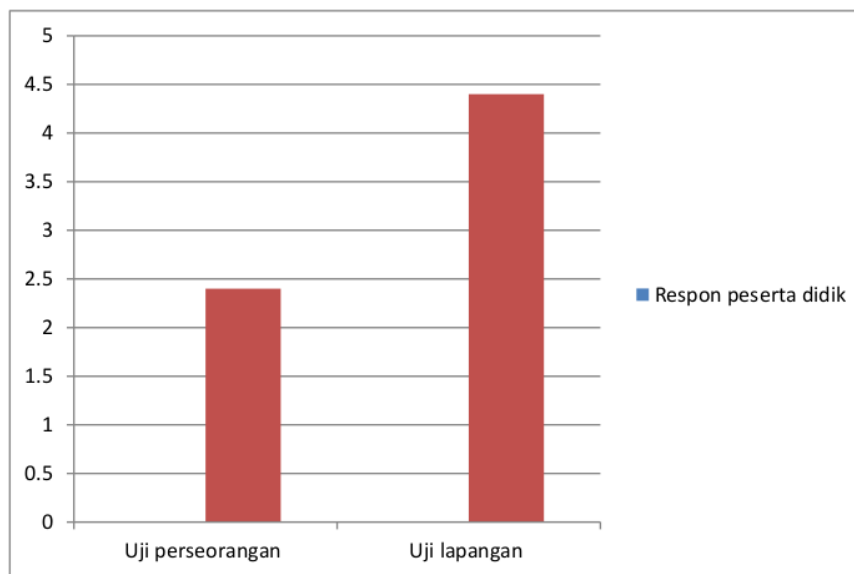
b. Analisis Hasil Respon **Peserta Didik** Terhadap **Media Pembelajaran Video Interaktif**

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

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

interaktif.

Uji coba produk media pembelajaran interaktif dilakukan dalam dua tahap yaitu: (1). Uji perseorangan (2). Uji coba lapangan. Hasil penilaian media pembelajaran interaktif pada kegiatan ekonomi uji coba produk pada uji perseorangan di peroleh rata-rata sebesar 80.35% kategori baik. Dan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif pada kegiatan ekonomi uji coba lapangan di peroleh rata-rata sebesar 93.68% kategori sangat baik. Hasil penilaian kelayakan dapat dilihat pada diagram berikut.



c. hasil belajar siswa

hasil belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan dan hasil uji coba produk pada materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan metode R&D pada perolehan uji pemakaian hasil lapangan perorangan 80.35% dan uji pemakain lapangan 93.68% dengan kategori sangat valid.melihat hasil dari uji perorangan dan uji lapangan maka hasil belajar siswa meningkat pada uji pemakaian.

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran video ineraktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII DI SMP NEGERI 1 IDANOGAWO Tahun pelajaran 2023/2024.

- a. Metode Pengembangan *Research And Development* yang memakai model four D terdiri dari beberapa tahap yaitu dimulai define (analisis awal) design (perencanaan) develop (pengembangan) disseminate (penyebaran) dan evaluate (evaluasi) desain produk, uji coba produk, perbaikan produk, validasi desain, revisi produk, uji coba pemakaian telah dilakukan oleh peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *video interaktif* pada materi kegiatan ekonomi.
- b. Hasil penilaian kelayakan media *pembelajaran video interaktif* oleh ahli materi berdasarkan aspek pembelajaran, isi materi, dan penanganan masalah oleh ahli materi sangat valid dengan presentase 93 % (sangat valid), dan hasil kelayakan bahasa *video interaktif* berdasarkan aspek pembelajaran, materi dan penanganan masalah oleh validator bahasa telah valid dengan presentase 90% dan hasil kelayakan media *video interaktif* berdasarkan aspek pengediitan materi dan penanganan masalah oleh validator media telah valid dengan presentase 83% maka video interaktif tersebut layak untuk digunakan dikalangan sekolah.
- c. Respon peserta didik terhadap video pembelajaran interaktif uji perseorangan 80.35% (praktis) sedangkan pada uji lapangan mencapai 93.68% (sangat praktis) sedangkan hasil belajar siswa berdasarkan validasi mencapai 85.77% maka video yang dibuat peneliti sangat berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Keefektifan video pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi dengan ketuntasan belajar mencapai 90 % dengan kategori keefektifan sangat tinggi.

### 5.2. Saran

Berdasarkan temuan peneliti, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Hendaknya langkah-langkah dalam pengembangan R & D lebih baik dimulai dari indentifikasi masalah, pengumpulan imasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji cob produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk tahap akhir dan produksi massal.

2. Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan <sup>11</sup> ini dapat dijadikan referensi bagi guru mata pelajaran IPS.
3. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif <sup>11</sup> telah terbukti keefektifannya dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan kembali media ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, T. A., & Iskandar, I. (2018). TEKNIK PENYUSUNAN BAHAN AJAR BAHASA INDONESIA BAGI GURU DI SEKOLAH DASAR. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan,1(1).  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SNP/article/view/2802>
- Awalia, L. M., Ika Ari Pratiwi, & Kironoratri, L. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Di Desa Karangmalang. *Basicedu*, 5(5), 3940–3949.  
<https://doi.org/10.31004/Basicedu.V5i5.1354>
- Apriansyah M,R. (2020) pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik universitas negeri jakarta, *jurnal pensil*,9(1),9-18
- Agustien,R, umamah N, & sumarno,S.(2018) pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di bondowoso dengan model addie mata pelajaran sejarah kelas X IPS *jurnal edukasi*, 5(1),19.
- Andi Prastowo, “*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*” (Yogyakarta: DIVA Press, 2015) H. 329
- Azhar Arsyad, “*Media Pembelajaran*” (Jakarta: Rajawali Pers, 2019)
- Agustini Dkk 2020 sebagai alternatif media pembelajaran dalam melakukan validasi materi disekolah smp bandung pedagogia
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model Assure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14(2), 231–246.  
<https://doi.org/10.21154/Cendekia.V14i2.610>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatmawati E, Karmin, & sulistiyawati (2018). Pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa , pendidikan 12.
- Gerlach dkk (2016) *teaching and media A systematic Approach* Englewood Cliffs-Hall Inc.
- Gerlach dkk. media pembelajaran jakarta:rajawali pers, 2016.
- Husein, dkk.(2015) pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor *jurnal pendidikan fisika dan teknologi* 3(1),221-225.
- Hisbullah, H., & Firman, F. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 2 (2), 100–113.
- Hamzah B Uno, “*Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*” (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010)
- Indah Rosmaya, Suhendar Sulaeman Dan Nyimas Heny Purwati, “*Pengaruh Video Interaktif Dan Media Gambar Terhadap Kemampuan Merawat Diri Pada Anak*

- Tunagrahita*”, Journal Of Telenursing, Vol. 1, No. 1 (2019), H. 18.
- Irwandani dan Siti Juariah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni, Vol. 5, No.1, (2016), h. 34-35
- Ida Fiteriani, “*Membudayakan Iklim Semangat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar*”, (Bandar Lampung: Terampil Jurnal Dan Pembelajaran Dasa UIN Raden Intan Lampung, 2015), Vol. 2, H. 166
- Irwandani dan Siti Juariah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Albiruni, Vol. 5, No.1, (2016), h. 34-35
- Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran*”, P-ISSN: 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450, Vol. VII, No. 1 (2018), h. 94
- Ika maratus 2014:2 pemograman multimedia pembelajaran interaktif jawa timur, cerdas, ulet, kreatif.
- Julia (2021) pengembangan multimedia berbasis computer.
- Kemp dan Dayton(1985:28)media pembelajaran:jakarta PT raja grafindo perasada.
- Levi dan Lenz dkk, media dan teknologi pembelajaran (banjarmasin: IAIN Antasari press, 2021)2-3.
- Miftah (2019) fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar, journal of chemical information and modeling ,53 (9).
- Miranda puspita (2020:5) efektivitas model pembelajaran concept attainment terhadap kemampuan pemahaman siswa SD I Yogyakarta.
- Nuryanto “membudayakan semangat belajar pada siswa sekolah dasar”, jurnal terampil, (juni 2015) vol 2 hal 121
- Oemar Hamalik, “*Kurikulum dan pembelajaran*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h.57-58
- Oktaria Kusumawati, “Pengaruh permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah”. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol.4 No.2 (Oktober 2017), h.127
- Pertiwi, Utami Dian, dkk. 2018. “Pentingnya Literasi Sains pada Pembelajaran IPA SMP Abad 21”. *Indonesia Journal of Natural Science Education*. Volume 1. Nomor 1.
- Pramono (2018) presentasi multi media dengan macromedia flash, yogyakarta, andi offset.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 3.
- Purwaningsih, P. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS)



- Rasyid Hardi Wirasasmita, “*Pengembangan Media Pembelajaran VideoTutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi*”, Jurnal Educatio Vol. 10, No. 2 (2015), h. 62-79.
- Riyana (2007) media pembelajaran konsep dasar jakarta PT alex media computer.
- Rasyid Hardi Wirasasmita, Yupi Kuspani Putra, “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Cantasia Studio Dan Macromedia Flash*”, Jurnal Education Vol. 10, No. 2 (2015), Hal. 262-279
- Seels ddk Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Suhu Dan Kalor IPA SD Jurnal Pesona Dasar 8, No.2 (2020).
- Susmin Ito dan Eko Sugiarto media pembelajaran modul ekonomi vol 1-67 (2019)
- Thiagarajan semmel dkk (2012:195) instructional development for training teachers of exceptional children.
- Tegeh dkk pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model vol 41 no 1 2014.
- Julia dkk (2021) aplikasi capcut
- Hamalik pembelajaran media video interaktif berbasis multimedia (2017) hal 57
- Van den Akker dan Nieveen (Rochmad 2012:68) media dan sumber-sumber belajar surakarta vol 12 nomor 2.
- Wijaya, Etistika Yuni, dkk. 2016. “Ransformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*. Volume 1.
- Yuliati, Yuyu. 2017. “Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA”. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Volume 3. Nomor 2.
- Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran Interaksi Komunikatif Dan Edukatif Di Dalam Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015, H. 194
- Yosef Yulius jurnal pengabdian kepada masyarakat tahun 2022 Vol 7 no
- Zahra,S.B. (2016).Effect of visual 3d animation in education. European journal of computer science and information technology,4(1),1-9.

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 IDANOGAWO TAHUN PELAJARAN 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

# 50%

SIMILARITY INDEX

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet	1865 words — 12%
2	<a href="https://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet	1120 words — 7%
3	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet	978 words — 6%
4	<a href="https://it.telkomuniversity.ac.id">it.telkomuniversity.ac.id</a> Internet	580 words — 4%
5	<a href="https://pdfcoffee.com">pdfcoffee.com</a> Internet	535 words — 3%
6	<a href="https://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet	407 words — 3%
7	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id">ejournal.undiksha.ac.id</a> Internet	388 words — 2%
8	<a href="https://media.neliti.com">media.neliti.com</a> Internet	319 words — 2%
9	<a href="https://download.garuda.kemdikbud.go.id">download.garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet	272 words — 2%

10	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet	246 words — 2%
11	<a href="http://jurnal.peko.uniba-bpn.ac.id">jurnal.peko.uniba-bpn.ac.id</a> Internet	201 words — 1%
12	<a href="http://jonedu.org">jonedu.org</a> Internet	177 words — 1%
13	<a href="http://repository.uhn.ac.id">repository.uhn.ac.id</a> Internet	170 words — 1%
14	<a href="http://digilib.unila.ac.id">digilib.unila.ac.id</a> Internet	159 words — 1%
15	Mei Nelvi Daryani Harefa, Arianto Lahagu. "Pengembangan RPP Berbasis Model Quiz Team Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya dalam Mengatasi Silence Culture Kelas X di SMK Negeri 1 Gunungsitoli", Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2023 Crossref	153 words — 1%
16	<a href="http://jurnal.dharmawangsa.ac.id">jurnal.dharmawangsa.ac.id</a> Internet	133 words — 1%
17	<a href="http://e-journal.my.id">e-journal.my.id</a> Internet	104 words — 1%
18	<a href="http://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet	82 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES

EXCLUDE MATCHES

< 1%

OFF