

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Dominika Dewi Strisna Gulo^{1*}, Bezisokhi Laoli¹, Eka Septianti Laoli¹, Asali Lase¹

Universitas Nias, Indonesia¹

E-mail: gulodominika10@gmail.com

Abstrak

Metode pembelajaran konvensional yang masih diterapkan oleh guru mengalami beberapa hambatan, diantaranya banyak siswa yang tidak dapat memahami materi yang diajarkan. Siswa cenderung pasif dan tidak memiliki respon dari materi yang disampaikan, hal tersebut mempengaruhi hasil belajar para siswa yang tidak memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D (Four D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran video interaktif oleh ahli materi sangat valid dengan presentase 93 %, dan hasil kelayakan bahasa video interaktif berdasarkan aspek pembelajaran telah valid dengan presentase 90%. Hasil kelayakan media video interaktif berdasarkan aspek pengeditan materi telah valid dengan presentase 83%. 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%. Kefektifan video pembelajaran interaktif yang ditandai dengan ketuntasan belajar siswa dengan rata-rata 90%. Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Video Interaktif; Hasil Belajar.

Abstract

Conventional learning methods that are still applied by teachers experience several obstacles, including many students who cannot understand the material being taught. Students tend to be passive and do not respond to the material presented, this affects the learning outcomes of students who do not meet the minimum completeness criteria. The purpose of this study was to determine the development of interactive video learning media in improving student learning outcomes. The method used in this study is the research and development method or Research and Development (R & D). The model used in this study is the development of the 4-D (Four D) model. The results of this study indicate that the assessment of the feasibility of interactive video learning media by material experts is very valid with a percentage of 93%, and the results of the feasibility of interactive video language based on learning aspects have been valid with a percentage of 90%. The results of the feasibility of interactive video media based on material

314

Gulo, D. D. S., Laoli, B., Laoli, E. S., & Lase, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2375>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

editing aspects have been valid with a percentage of 83%. The response of students to the interactive learning video individual test was 80.35% (practical) while in the field test it reached 93.68% (very practical) while student learning outcomes based on validation reached 85.77%. The effectiveness of interactive learning videos is marked by student learning completion with an average of 90%. From this, it can be concluded that interactive learning videos can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning Media; Interactive Video; Learning Outcomes.*

Submitted: 2024-08-21. **Revision:** 2024-09-11. **Accepted:** 2024-09-15. **Publish:** 2024-11-11.

PENDAHULUAN

Pendidikan mampu 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, (Pristiwanti et al., 2022). Dengan pendidikan seseorang dibekali dengan berbagai pengetahuan, keahlian, keterampilan dan juga pentingnya berbagai macam tatanan hidup baik yang berupa norma-norma, aturan yang positif (Hakiki, M., et al. 2024).

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, (Siregar et al., 2024). 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 (Yassin, A., & Bashir, A. 2024). 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, (Sakti et al., 2024).

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, (Sudarsono, 2024). 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 (Hakiki, M., et al. 2024). 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, (Zarhasih & Yasin, 2024). Guru harus mampu menerapkan media pembelajaran yang baik untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dalam media pembelajaran yang memiliki konsep interaktif, peserta didik diharapkan dapat terlibat aktif dalam setiap pembelajaran, untuk itu diperlukan pendampingan guru pada setiap materi yang disampaikan, (Ismail et al., 2022).

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, (Hidayah & Hamonangan, 2024). Media pembelajaran berupa video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi yang bisa diedit atau dibuat di handphone yaitu aplikasi CapCut, Canva dan Inshot, (Viratama, 2024).

Pemilihan CapCut, Canva dan Inshot sebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video interaktif, aplikasi ini digunakan karena mempermudah dalam pembuatan video karna dapat diedit dihandphone, di edit dimana saja, diaplikasi ini jg terdapat berbagai berbagai tema yang menarik untuk didesain untuk membuat

video pembelajaran, (Tiwi & Mellisa, 2023). 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 (Astiti, A. D., et al. 2024). Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik, (Abdullah et al., 2024).

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 (Saputra et al., 2023). Salah satu media pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan video interaktif berupa animasi dan simulasi visual untuk membangun ketertarikan dan minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Jafnihirda et al., 2023). Media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran kontekstual. Dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi (Budiman, R. D. A., et al. 2024).

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 (Fadli, R., et. Al. 2024). Tentu saja hal ini dapat membuat minat belajar siswa rendah. Sebagaimana yang diungkapkan (Halawa & Laoli, 2023) 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. Selain penerapan model pembelajaran yang tepat, hasil belajar yang optimal juga didapatkan oleh siswa dari strategi yang diterapkan oleh guru dalam setiap pembelajaran, baik pada saat mulai pembelajaran, proses, dan akhir pembelajaran, sehingga para siswa dapat memperoleh kenyamanan dalam belajar, (Fitria et al., 2024). 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 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.

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, (Farhan et al., 2024). 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 (Pardana & Hidayati, 2024).

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, (Ar et al., 2024). 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. (Ruswan et al., 2024) menyatakan bahwa 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. 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.

Berdasarkan observasi peneliti, 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. (Anshori & Darwis, 2024) 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. 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 penyampaianya 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. Pembelajaran dengan menggunakan video atau animasi memiliki keberhasilan lebih tinggi karena masuk melalui 2 sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga, (Rahayu & Fanreza, 2024). Siswa yang berperan aktif dalam sebuah pembelajaran baik secara kelompok maupun individu untuk menemukan pengetahuan, yaitu menemukan konsep pembelajaran dan memecahkan permasalahan.

METODE PENELITIAN

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). Model pengembangan 4-D

terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran).

Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk menguji respons 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.

Terkait ujicoba produk, Produk diuji melalui dua tahapan yaitu:

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

Subjek ujicoba terdiri dari ahli materi/isi, ahli bahasa/penyajian, ahli desain/media, dan peserta didik. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Idanogawo. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yaitu bulan Juni 2024. Subjek dari penelitian ini yaitu Peserta Didik Kelas VII SMP NEGERI 1 IDANOGAWO. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran video interaktif.

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.

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 lembar validasi, dan efektivitas video pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini berupa analisis data angket validitas, analisis data angket kepraktisan, dan analisis efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 megembangkan 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.

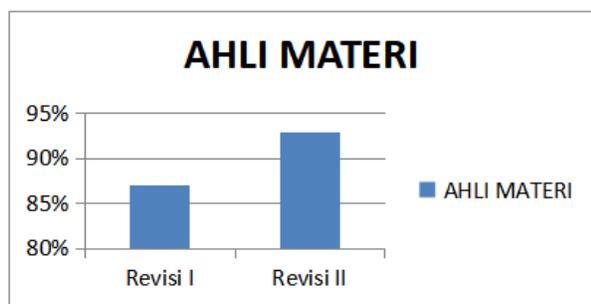
5. Tahapan evaluasi (Evaluation)

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.

Validasi materi yang dilakukan oleh bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk revisi materi dan meningkatkan kualitas video yang dikembangkan, hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan materi validasi materi video interaktif dilakukan sebanyak dua kali, data penilaian validasi dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 1. Hasil revisi ahli materi penilaian kelayakan video interaktif

Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
Revisi I	70	80	87%	Sangat Valid
Revisi II	75	80	93%	Sangat Valid



Grafik 1. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Materi

Keterangan:

Nilai Rata-Rata: Revisi I Dengan Pencapaian 87%

Nilai Rata-Rata: Revisi I Dengan Pencapaian 93%

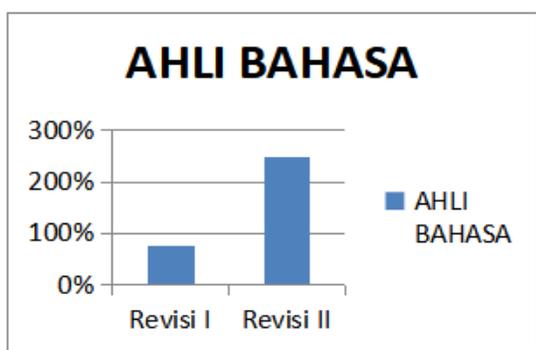
Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator ahli materi,peneliti melakukan revisi hasil validator video interaktif oleh ahli materi untuk aspek kesesuaian materi dilihat dari MODUL,CP, dan ATP, teknik penyajian dan pendukung penyajian revisi I diperoleh sebesar 87% dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator ahli materi, peneliti melakukan revisi yang diberikan oleh ahli materi untuk kesesuaian materi modul, cp dan atp, serta penyajian produk dan pendukung video ineraktif dilihat pada pencapaian revisi II di peroleh presentase sebesar 93% dengan kriteri sangat valid (sangat layak digunakan) revisi II diuraikan perbaikannya sesuai dengan saran dan perbaikan secara lisan dan tulisan dari validator materi.

Validasi bahasa yang dilakukan oleh satu validator bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk revisi bahasa dan meningkatkan kualitas video yang dikembangkan,hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan bahasa validasi bahasa video interaktif dilakukan sebanyak dua kali, data penilaian validasi dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 2. Hasil revisi ahli bahasa penilaian kelayakan video interaktif

Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
Revisi I	30	80	75%	Valid
Revisi II	36	80	90%	Sangat Valid



Grafik 2. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

Keterangan:

Nilai Rata-Rata: Revisi I Dengan Pencapaian 75%

Nilai Rata-Rata: Revisi I Dengan Pencapaian 90%

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator ahli bahasa,peneliti melakukan revisi,hasil penilaian validasi video interaktif oleh ahli bahasa untuk aspek penyajian bahasa pada revisi I diperoleh presentase sebesar 75% dengan kriteria valid.

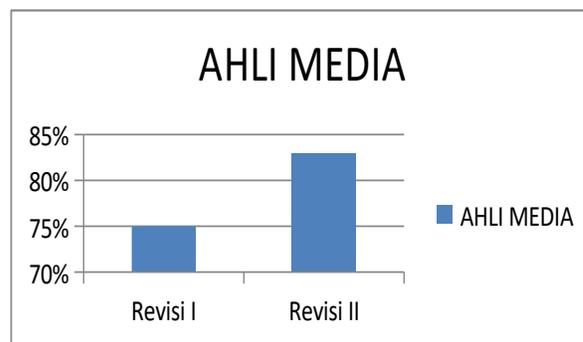
Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator ahli bahasa, peneliti melakukan revisi yang diberikan oleh ahli bahasa untuk kesesuaian materi pada video interatif serta penyajian produk yang mendukung video interaktif dilihat pada pencapaian revisi II di peroleh presentase

sebesar 90% dengan kriteria sangat valid (sangat layak digunakan) revisi II diuraikan perbaikannya sesuai dengan saran dan perbaikan secara lisan dan tulisan dari validator bahasa.

Validasi media yang dilakukan oleh satu validator bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk revisi media dan meningkatkan kualitas video yang dikembangkan,hasil validasi diperoleh dengan cara penilaian melalui angket penilaian kelayakan media validasi media video interaktif dilakukan sebanyak dua kali, data penilaian validasi dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 3. hasil revisi ahli media penilaian kelayakan video interaktif

Uji Coba Produk	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
Revisi I	85	75%	Valid
Revisi II	85	83%	Sangat Valid



Grafik 3. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Media

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator ahli media,peneliti melakukan revisi,hasil penilaian validasi video interaktif oleh ahli media untuk aspek penyajian media pada revisi I diperoleh

presentase sebesar 75% dengan kriteria valid. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari validator ahli media, peneliti melakukan revisi yang diberikan oleh ahli media untuk kesesuaian materi pada video interaktif serta penyajian produk yang mendukung video interaktif dilihat pada pencapaian revisi II di peroleh presentase sebesar 83% dengan kriteria sangat valid (sangat layak digunakan) revisi II diuraikan perbaikannya sesuai dengan saran dan perbaikan secara lisan dan tulisan dari validator media

Uji coba perseorangan, 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 4. Responden Peserta Didik Uji Perseorangan

No	Nama siswa	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1	A	81	85%	Praktis
2	B	75	78%	Praktis
3	C	79	83%	Praktis
4	D	72	75%	Praktis
5	E	76	80%	Praktis
6	F	75	78%	Praktis
Rata-rata		80.35 %		
Kriteria kepraktisan				Praktis

Tabel 5. hasil ketuntasan peserta didik pada tes belajar.

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

Uji coba lapangan 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 6. Responden Peserta Didik Uji Lapangan

No	Nama siswa	jumlah skor	Presentase	Kategori
1	A	87	91%	Sangat praktis
2	B	90	94%	Sangat praktis
3	C	90	94%	Sangat praktis
4	D	89	93%	Sangat praktis
5	E	89	93%	Sangat praktis
6	F	87	91%	Sangat praktis
7	G	95	100%	Sangat praktis
8	H	76	80%	Praktis
9	I	78	82%	Praktis
10	J	95	100%	Sangat praktis
11	K	95	100%	Sangat praktis
12	L	95	100%	Sangat praktis
13	M	90	94%	Sangat praktis
14	N	91	95%	Sangat praktis
15	O	87	91%	Sangat praktis
16	P	86	90%	Sangat praktis
17	Q	88	92%	Sangat praktis
18	R	90	94%	Sangat praktis
19	S	95	100%	Sangat praktis
20	T	87	91%	Sangat praktis
Rata-rata		93.68%		
Kriteria kepraktisan				sangat praktis

Terkait dengan analisis hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran videointeraktif, Kuesioner 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 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa 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

pengeditan materi dan penanganan masalah oleh validator media telah valid dengan presentase 83% maka video interaktif tersebut layak untuk digunakan dikalangan sekolah. 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. Keefektifan video pembelajaran interaktif pada materi kegiatan ekonomi dengan ketuntasan belajar mencapai 90% dengan kategori keefektifan sangat tinggi. Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat dijadikan referensi bagi guru mata pelajaran IPS, karena telah terbukti keefektifannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Anshori, N. F., & Darwis, M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Pemahaman Materi PAI di SMPN 1 Randuagung. *Kitabaca: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 51–63.
<https://ejournal.kitabaca.id/index.php/kitaaca/article/view/5>
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi

- Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111–125. <https://ejournal.kitabaca.id/index.php/kitabaca/article/view/5>
- Astiti, A. D., Rashid, S., Murni, Y., Chaniago, M. A., & Irfandi, M. (2024). Enhancing Elementary School Students' Motivation to Learn Natural Science (IPA) through the Science, Environment, Technology, and Society (SALINGTEMAS) Learning Model. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.248>
- Budiman, R. D. A., Mlwale, H. J., Syafruddin, S., Hamka, M., & Purnomo, S. (2024). The impact of online learning during the Covid-19 pandemic on learning outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.249>
- Farhan, M., Utama, A. H., & Mastur, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 907–917. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1841>
- Fitria, D., Sabir, A., & Ridoh, A. (2024). Application of Group Investigation Model to Improve Students' Social Studies Learning Outcomes. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 24–32. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1>
- Hakiki, M., Halomoan, Fadli, R., Hidayah, Y., Zunarti, R., & Yanti, V. Y. (2024). CT-Mobile: Enhancing Computational Thinking via Android Graphic Design App. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 18(13), pp. 4–19. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i13.47711>
- Hakiki, M., Fadli, R., Sabir, A., Prihatmojo, A., Hidayah, Y., & Irwandi. (2024). The Impact of Blockchain Technology Effectiveness in Indonesia's Learning System. *International Journal of Online and Biomedical Engineering (iJOE)*, 20(07), pp. 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v20i07.47675>
- Halawa, S., & Laoli, E. S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-SD An*, 3(3), 266–272. <https://doi.org/10.33379/primed.v3i3.3753>
- Hidayah, Y., & Hamonangan, R. P. (2024). KESADARAN DIGITAL MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 12–23. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1>
- Ismail, I., Mulyono, H., & Mary, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif teknik layanan jaringan menggunakan software multimedia adobe flash cs6 di smk negeri 6 padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 3(2), 89–96. <https://doi.org/10.52060/pti.v3i2>

- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734>
- Pardana, S. B., & Hidayati, N. (2024). Video Dalam Proses Pembelajaran: Peran Pentingnya Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Biogenerasi*, 9(1), 628–634. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v9i1.3352>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Fadli, R., Surjono, H. D., Sari, R. C., Eliza, F., Hakiki, M., Hidayah, Y., Samala, A. D. (2024). Effectiveness of Mobile Virtual Laboratory Based on Project-Based Learning to Build Constructivism Thinking. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 18(06), pp. 40–55. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i06.47643>
- Rahayu, C., & Fanreza, R. (2024). Implementasi Pembelajaran Akhlak dengan Pencuplikan Video Animasi. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 122–133. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.492>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8021>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN TIK. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1>
- Saputra, D. A., Putra, Y. I., & Fauziah, F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE MATA PELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI: STUDI KASUS SMK NEGERI 1 BUNGO. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 189–200. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2>
- Siregar, A. R., Dermawan, M. M., Habib, F., & Nasution, A. F. (2024). Program Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan (Diklat) Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 90–95. <https://doi.org/10.47233/jpdk.v2i1>
- Sudarsono, S. (2024). PEMBELAJARAN IPS. Penerbit Tahta Media. <https://doi.org/10.55080/ptm.vi>
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Viratama, I. P. (2024). PENGGUNAAN MEDIA CAPCUT PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN HIDUP. Sindoro: *Cendikia Pendidikan*, 4(11), 81–90.

<https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i11.3684>

Yassin, A., & Bashir, A. (2024). Student Satisfaction with The Use of Chat-GPT as A Learning Resource. *Vocational: Journal of Educational Technology*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58740/vocational.v1i1.247>

Zarhasih, U. U., & Yasin, M. (2024). Hubungan Interaktif Edukatif Guru dan Peserta Didik. *AL-AMIYAH: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(01), 39–50. <https://miftahululum.or.id/ojs/index.php/alamiyah>