



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PERAN LEMBAGA SOSIAL DALAM PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM DAN MANUSIA DI SMP HARAPAN ANANDA

Seli Indriani¹, Chandra Lesmana², Ryan Permana³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas MIPA dan
Teknologi, Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia (UPGRI) Pontianak

¹E-mail: indrianiseli13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Peran Lembaga Sosial Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Dan Manusia. Metode yang di guakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba penelitiannya adalah siswa SMP Harapan Ananda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi sedangkan alat pengumpulan data yang di gunakan berupa lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket dan alat pendukung dokumentasi. Kesimpulan yang dapat di ambil dari pengembangan media pembelajaran ini adalah dengan hasil nilai yang di peroleh dari angket penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa. Dari hasil vadiasi ahli media menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh adalah "91.88%" dengan kriteria "Sangat Layak" sedangkan hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai "90.08%" dengan kriteria "Sangat Layak". Selain itu uji coba penelitian skala besar atau implementasi yang di lakukan kepada siswa kelas VIII A di peroleh data yang menunjukkan bahwa nilai respon siswa "90.21%" dengan kriteria "Sangat Baik".

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Audio Visual, Hasil Belajar, Perangkat Keras.

Abstract

This study aims to determine the development, feasibility and response of learners towards interactive video-based learning media on the role of social institutions in the utilization of natural and human resources. The method used in this study is R&D (Research and Development) with Addie research model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subject of the research was junior high school students Harapan Ananda. Data collection techniques in this study were interviews, observation, and documentation while data collection tools used in the form of interview sheets, observation sheets, questionnaire sheets and supporting documentation. The conclusion that can be taken from the development of learning Media is with the results of the value obtained from the questionnaire review of media experts, material experts and student responses. From the results of vadiasi media experts show that the value obtained is "91.88%" with the criteria "very decent" while the validation of the material experts shows the value of "90.08%" with the criteria "very decent". In addition, large-scale research trial or implementation conducted to the students of Class VIII A in obtain data that shows that the value of student response "90.21% with the criteria "very good"

Keywords: development, learning media, interactive videos, edpuzzle

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncana untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk dalam hal kekuatan spiritual, pengendalian

diri, kepribadian, kecerdasan, moral dan keterampilan, yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri serta masyarakat bangsa dan negara. Melalui pendidikan individu memperoleh pengetahuan dalam berbagai mata pelajaran menggunakan teknologi sebagai fasilitas serta memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mendukung proses belajar-mengajar.

Media pembelajaran adalah sebagai sarana non manusiawi yang digunakan atau disediakan oleh guru yang berperan dalam proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan instruksional (Winkel dalam Kristanto 2016:5). Dalam mencapai tujuan instruksional perlu adanya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar, Heinich, dkk dalam Kristanto (2016:23) mengklasifikasikan pengelompokan media yang lebih simpel sebagai berikut: 1) media tanpa proyeksi, 2) media dengan proyeksi, 3) media audio, 4) media video, 5) media komputer, 6) kit multimedia.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada guru dan siswa pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP harapan Ananda pada tanggal 29 Februari 2024, didapatkan informasi bahwa masih adanya keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi yang menyebabkan guru hanya menggunakan media tanpa proyeksi berupa papan tulis dan media cetak seperti LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media pembelajaran dan metode ceramah sebagai satu-satunya metode pengajaran di kelas. Hal tersebut yang terkadang membuat interaksi antara guru dan siswa cenderung pasif dikarenakan tidak ada media pembelajaran visual atau audio visual yang dapat memperjelas penyampaian materi, serta meningkatkan perhatian, minat, pikiran siswa dalam pembelajaran. Apalagi dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) terdapat materi yang sedikit sulit dipahami jika tidak menggunakan media pembelajaran visual atau audio visual. Contohnya materi peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia materi ini menjelaskan tentang bagaimana lembaga-lembaga sosial berperan dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia. Materi ini adalah lanjutan dari pembelajaran sebelumnya terkait materi lembaga sosial, dari pembelajaran tersebut di temukanlah bahwa siswa tidak dapat mengidentifikasi lembaga sosial yang ada sekitarnya.

Mengacu dari permasalahan di atas yang masih belum maksimal dalam penyampaian materi pada siswa sehingga perlu adanya pengembangan atau inovasi-inovasi terbaru dalam pengajaran, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi contohnya menggunakan media video. Menurut Daryanto dalam Fajria dkk. (2023:4) Menyatakan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial. Untuk menunjang sebuah kegiatan pembelajaran yang efektif dengan pemanfaatan video

dalam pembelajaran, perlunya adanya penyesuaian jenis video berdasarkan tujuan pengajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut Asari dkk. (2023:218) Menyatakan bahwa ada beberapa jenis media pembelajaran berbasis video berdasarkan tujuan pengajaran adalah sebagai berikut: 1) video tutorial, 2) video presentasi, 3) video animasi, 4) video dokumenter, 5) video simulasi, 6) video interaktif.

Dari beberapa jenis video yang telah dipaparkan oleh para ahli, peneliti memilih mengembangkan video interaktif karena video ini menyajikan berbagai fitur yang relevan dan efektif dalam mengatasi permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya. Tujuannya agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran dan membuat interaksi antara guru dan siswa tidak lagi pasif, serta untuk menambah pengalaman belajar baru bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif.

Video interaktif adalah sebuah media yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik terlibat dan efektif bagi peserta didik. Menurut Prastowo dalam Wardani & Syofyan (2018:373) video interaktif merupakan format pembelajaran yang menyatukan elemen-elemen seperti suara gerakan gambar, teknik dan grafik yang dapat diakses secara interaktif yang memungkinkan pengguna terlibat langsung dalam pengalaman belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut Fajria dkk. (2023:7) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar siswa.

B. METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*), R&D (*Research and Development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2022:297). Rancangan penelitian dalam penelitian ini menggunakan model rancangan ADDIE yang terdiri atas 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis. Lima tahapan model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. (Sugiyono, 2021:394). Subjek penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu subjek pengembangan dan subjek uji coba penelitian. Subjek pengembangan terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi sedangkan uji coba penelitian adalah siswa SMP Harapan Ananda dengan menggunakan pengujian skala kecil dan skala besar, skala kecil di lakukan pada siswa kelas IX A dan B masing-masing 5 siswa dengan total 10 siswa dan untuk skala besar di lakukan kepada seluruh siswa kelas VIII A.

Prosedur penelitian yang di gunakan peneliti adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pada tahapan analisis di lakukan

analisis kebutuhan pengguna, analisis isi atau materi, serta analisis kebutuhan *Hardware* dan *Software*. Pada tahapan desain langkah yang di lakukan adalah menentukan garis besar unsur yang dimuat dalam media pembelajaran, termasuk pembuatan naskah video dan pembuatan storyboard. Pada tahapan pengembangan di lakukan pembuatan media pembelajaran sesuai desain yang telah di buat dalam artian mengrealisasikan desain yang di buat agar menjadi produk yang siap di gunakan. Tahapan ini meliputi tahapan pengembangan, validasi, revisi dan uji coba penelitian skala kecil. Pada tahapan implementasi atau uji coba skala besar di lakukan penerapan media yang di buat, implementasi ini di lakukan di kelas sesungguhnya dengan skala siswa yang lebih luas dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media yang di kembangkan. Pada tahapan evaluasi di lakukan penilaian pada setiap langkah yang di lakukan agar produk yang di buat sesuai dengan speksifikasi yang telah di tentukan, hal ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk serta menilai keefektifan media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi sedangkan alat pengumpulan data yang di gunakan adalah lembar wawancara, lembar observasi, lembar angket dan alat pendukung dokumentasi seperti buku, dokumen, pena, recorder, kamera dan laptop. Teknik analisis data yang di gunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data deskriptif kualitatif di ambil dari kegiatan wawancara dan observasi sedangkan data kuantitatif di peroleh dari angket penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa mengenai produk yang di kembangkan. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono dalam Engkus (2019:104) menyatakan bahwa Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Berikut adalah pedoman pemberian skor, rumus serta kriteria penilaian yang di gunakan dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1 Pedoman Pemberian Skor Media

Keterangan	Skor
SS (Sangat Setuju)	4
S (Setuju)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Dimodifikasi dari Sugiyono (2021:412)

$$\text{Penilaian kualitas produk} = \frac{\text{Skor Kuisoner}}{\text{Skor maksimum kuisoner}} \times 100 \%$$

Tabel 2 Kriteria Penilaian Validator Media dan ahli Materi

Keterangan	Nilai
Sangat Layak	76% - 100%
Layak	51% - 75%
Kurang Layak	26% - 50%
Tidak layak	0% - 25%

Sumber: Dimodifikasi dari Irwanto (2021:2316)

Tabel 3 Kriteria Penilaian Respon Siswa

Keterangan	Nilai
SB (Sangat Baik)	76% - 100%
B (Baik)	51% - 75%
TB (Tidak Baik)	26% - 50%
STB (Sangat Tidak Baik)	0% - 25%

Sumber: Dimodifikasi dari Irwanto (2021:2316)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia. media pembelajaran ini berupa video pembelajaran, video pembelajaran ini kembangkan dengan aplikasi filmora dan diintegrasikan dengan aplikasi Edpuzzle sebagai aplikasi pendukung interaktivitas. Pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dipilih karena relevan dalam mengatasi permasalahan yang di temukan saat kegiatan observasi dan wawancara yang di lakukan di SMP Harapan Ananda. untuk mencapai tujuan pengembangan peneliti menggunakan metode RnD (*Research and Development*) sebagai metode yang digunakan dalam pengembangan dan model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Dalam pengembangan media pembelajaran ini model ADDIE diterapkan secara sistematis untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan. Berikut ini adalah kegiatan dari tahapan-tahapan yang dilakukan:

Analysis (Analisis)

Pada tahapan *Analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan yang mencakup analisis kebutuhan pengguna, analisis kebutuhan isi atau materi serta analisis kebutuhan *hardware* dan *software*. Pada tahapan analisis peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan atau tantangan yang di hadapi

oleh guru dan siswa di SMP Harapan Ananda. Setelah kegiatan observasi dan wawancara di lakukan di temukaanya permasalahan yang di hadapi selama kegiatan pembelajaran salah satunya adalah menurunnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Khususnya pada siswa kelas VIII, mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

Analisis kebutuhan pengguna di lakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam media pembelajaran yang di kembangkan, tahapan ini mencakup kegiatan observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara di lakukan guna mendapatkan data yang relevan dan akurat dalam mendukung pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang di hadapi. Pengguna dalam pengembangan media pembelajaran ini adala Guru IPS dan siswa kelas VIII di SMP Harapan Ananda.

Analisis kebutuhan isi atau materi di lakukan untuk menentukan isi atau materi yang relevan dengan kebutuhan penggunan, yaitu materi yang relevan dengan capaian pembelajaran yang di tentukan. Kegiatan ini mencakup kegiatan wawancara terhadap pengguna, agar materi yang di gunanakan relevan dengan kebutuhan pengguna dalam proses pembelajaran.

Analisis hardware dan software di tentukan guna menentukan *hardware* dan *software* yang akan di gunakan dalam proses pengembangan. Hardware yang di gunakan dalam pengembangan ini adalah laptop dan handphone sedangkan software yang di gunakan adalah canva, filmora dan Edpuzzle. Aplikasi canva di gunakan sebagai aplikasi desain dan filmora sebagai aplikasi editing video sedangkan aplikasi edpuzzle di gunakan sebagai aplikasi pendukung interaktifitas atara media dan pengguna.

Setelah tahapan analisis di lakukan selanjutnya melakukan kegiatan evaluasi setelah analisis. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi hasil analisis yang di temukan. Hasil analisis di diskusikan kepada pemateri atau Guru IPS guna menilai kesesuaian dan kebutuhan pengguna.

Design (Perancangan)

Pada tahapan ini di lakukan perancangan terkait media pembelajaran yang di buat. Tahapa ini mencakup pembuatan naskah video dan *storyboard* . Naskah video di buat untuk menentukan kalimat apa yang ingin di sampaikan seperti menentukan informasi yang dibahas, mengatur alur kegiatan, menyusun kalimat serta menentukan poin-poin penting yang akan di bahas. Storyboard di buat untuk merancang visual atau alur video, menggambarkan urutan adegan, mengidentifikasi kebutuhan tata letak , konsistensi visual serta menjadi pedoman dalam kegiatan pengembangan.

Setelah tahapan desain di lakukan selanjutnya melakukan kegiatan evaluasi setelah desain. Hal ini bertujuan untuk memvalidasi desain yang telah dibuat. Desain

yang telah dibuat di diskusikan kepada pemateri agar dapat menyesuaikan gaya penyampaian dengan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan alur pembelajaran yang telah di tetapkan. Kegiatan ini mencakup perbaikan sesuai saran guna memastikan desain yang di buat relevan dan dapat di gunakan sebagai pedoman dalam pengembangan.

Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti mengrealisasikan desain yang di buat atau yang di rancang, tahapan ini mencakup pengembangan, uji validasi, revisi dan uji coba skala kecil. Kegiatan di mulai dengan perekaman guru dalam penyampaian materi sesuai naskah video, selanjutnya melakukan pembuatan background dengan aplikasi canva dan di teruskan ke aplikasi filmora sebagai aplikasi editing video. Berikut tampilan dari hasil pengembangan yang di lakukan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pengembangan video pembelajaran

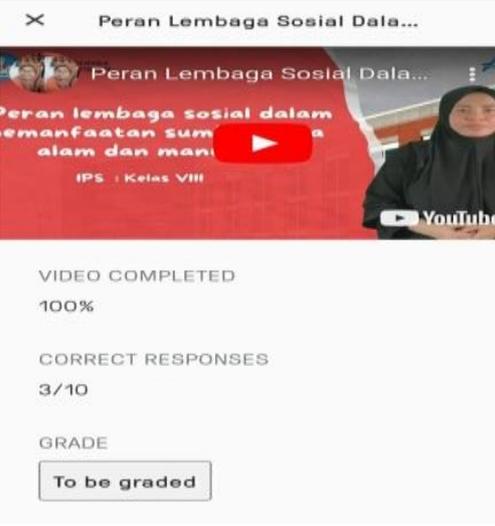
Opening	Salam pembuka dan apersepsi	Pengantar materi
		
Tujuan pembelajaran	Persiapan pembelajaran	Persiapan materi
		
Sub materi 1	Lanjutan	Lanjutan
		

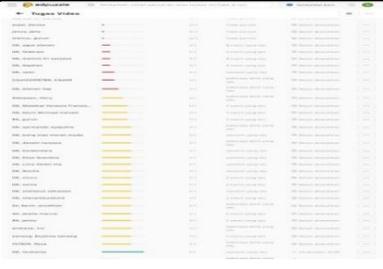
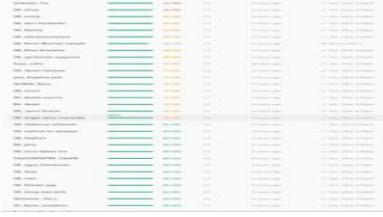


Setelah video di buat melalui beberapa tahapan pengembangan sebelumnya selanjutnya di lakukan pengintegrasian video pembelajaran dengan aplikasi edpuzzle sebagai pendukung interaktivitas seperti penambahan kuiz atau soal latihan berikut tampilan video interaktif yang telah di integrasikan dengan aplikasi edpuzzle, hasil layout dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Tampilan aplikasi

Layout	Keterangan
<p>The screenshot shows a quiz interface with a dark background. At the top, it says 'Peran Lembaga Sosial Data'. Below that, it says 'MULTIPLE CHOICE QUESTION' and 'Ada yang masih ingat materi apa yang kita pelajari sebelumnya?'. There are two radio button options: 'Sumber daya alam' (unchecked) and 'Sumber daya manusia' (checked). At the bottom, there are 'Rewatch' and 'Submit' buttons.</p>	<p>Tampilan ini menampilkan kuiz interaktif yang pertama menggunakan pertanyaan pilihan ganda yang memungkinkan siswa hanya bisa memilih jawaban yang telah di sediakan. Berikut pertannyaannya:</p> <p>Ada yang masih ingat materi apa yang kita pelajari sebelumnya?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sumber daya alam <input checked="" type="checkbox"/> Sumber daya manusia

Layout	Keterangan
	<p>Tampilan kuiz interaktif yang selanjutnya menggunakan pertanyaan terbuka atau esai. Berikut kalimat pertanyaanya: Dari pengertian sebelumnya terdapat kata “Norma” apa si yang di maksud dengan norma?</p>
	<p>Pada tampilan ini menampilkan catatan . berikut kalimat catatannya:</p> <p>Anak-anak masjid adalah lembaga agama selain masjid ada gereja, klenteng, vihara dan pura.</p>
	<p>Tampilan ini adalah output yang akan muncul setelah siswa menonton dan menjawab soal.</p>

Layout	Keterangan
 <p>The screenshot shows a 'MULTIPLE CHOICE QUESTION' interface. At the top, it says 'ANSWERED QUESTION (1/10)' and 'CORRECT! 100 out of 100'. The question is 'Ada yang masih ingat materi apa yang kita pelajari sebelumnya?'. There are two options: 'Sumber daya alam' (unselected) and 'Sumber daya manusia' (selected with a checkmark). A 'Comment' field is visible at the bottom.</p>	<p>Di tampilan ini siswa dapat mengecek jawaban yang belum di nilai serta dapat memberikan komentar jika jawaban yang mereka jawab kurang atau memberikan komentar lain seperti pertanyaan atau lainnya</p>
 <p>The screenshot shows a 'Progress View' table with columns for 'No', 'Nama', 'Nilai', 'Kategori', and 'Tipe Soal'. The table lists various students and their scores, with some rows highlighted in yellow.</p>	<p>Tampilan ini adalah tampilan progress siswa yang akan muncul di akun guru. Guru dapat mengecek progress pengerjaan siswa. Tampilan di samping adalah contoh tampilan progress pengerjaan siswa</p>
 <p>The screenshot shows a 'Penilaian' (Assessment) report for a student named 'Muhammad Ridwan'. It displays a list of questions with their respective scores and a total score of 63 out of 100.</p>	<p>Tampilan ini adalah tampilan penilaian yang akan guru nilai. Gambar di samping menampilkan penilaian yang akan guru nilai</p>
 <p>The screenshot shows a 'Progress View' table similar to the one above, but with a different set of data, including a total score of 63 out of 100.</p>	<p>Tampilan ini adalah tampilan penilaian keseluruhan siswa yang mengerjakan. Gambar di samping menunjukkan contoh tampilan keseluruhan nilai siswa yang telah guru di nilai.</p>
 <p>The screenshot shows a video player interface. The video title is 'Peran Lembaga Sosial ...'. Below the video, it says 'VIDEO COMPLETED 100%', 'CORRECT RESPONSES 6/10', and 'GRADE 63 out of 100'. At the bottom, it says 'ANSWERED QUESTION (1/10)'.</p>	<p>Dan ini adalah tampilan output pengguna di handphone siswa setelah penilaian yang telah dilakukan oleh guru. Gambar di samping adalah contoh penilaian hasil pekerjaan siswa</p>

Uji Validasi

Selanjutnya di lakukan uji kevalidatan terhadap media pembelajaran yang di buat yang bertujuan untuk memastikan bahwa media yang di kembangkan memenuhi standar kualitas dan efektif mencapai tujuan pembelajaran yang di tetapkan. Uji validasi ini di bagi dua yaitu validasi ahli media dan ahli materi berikut validasi yang di lakukan:

Validasi ahli media di lakukan oleh dua orang dosen Pendidikan Teknologi Informasi Universitas PGRI Pontianak yang ahli di bidang media pembelajaran. Validasi tersebut di lakukan dengan pemberian angket dengan total soal 20 butir. Aspek penilaian tersebut mencakup desain, kemudahan pengguna, integrasi media dan kualitas teknis. Data hasil validasi dari penilaian ahli media di sajikan pada tabel 4.

Tabel 4 Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maxsimal
1.	Desain	38	40
2.	Kemudahan Pengguna	48	56
3.	Integasi Media	31	32
4.	Kualitas Teknis	30	32
	Total	147	160
	Persentase Kelayakan	91.88%	

Berdasarkan tabel sebelumnya yang menunjukkan nilai "91.88%" dari nilai tersebut dapat di katagorikan "Sangat Layak" hal ini berarti menunjukkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan ini telah memenuhi standar kualitas dan efektif serta dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi ahli materi di lakukan oleh 3 orang guru SMP Harapan Ananda yang ahli dalam materi pembelajararn. Tiga orang guru tersebut mencakup guru IPS, Guru PKN dan Wakakurikulum. Dari ketiga ahli yang memiliki latar belakang berbeda bertujuan untuk memastikan kualitas dan relevansi materi serta memastikan materi yang di gunakan sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan siswa. Hasil validasi tersebut dapat di lihat pada tabel 5.

Tabel 5 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maxsimal
1.	Kesesuaian	45	48
2.	Kualitas isi dan tujuan	98	108
3.	Kualitas intruksional	84	96
	Total	227	252
	Persentase kelayakan	90.08%	

Berdasarkan tabel sebelumnya yang menunjukkan nilai “90.08%” dari nilai tersebut dapat di kategorikan “Sangat Layak” hal ini berarti menunjukkan bahwa materi yang di gunakan dalam media pembelajaran yang di kembangkan telah memenuhi kriteria yang sesuai dan layak di gunakan sebagai materi dalam media pembelajaran yang di kembangkan.

Uji Coba Penelitian

Uji coba penelitian yang di lakukan adalah uji coba penelitian skala kecil yang di lakukan kepada siswa kelas IX A dan B masing-masing 5 orang dengan total 10 siswa. Hasil dari uji coba penelitian ini di dapatlah skor sebagai berikut:

Tabel 6 Penilaian Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maxsimal
1.	Kemudahan penggunaan media	143	160
2.	Kejelasan sajian	315	360
3.	Aestetica atau keindahan	179	179
4.	Kualitas intruksional	141	160
Total		778	880
Persentase Kelayakan		88.40%	

Dari hasil angket respon siswa yang di peroleh, menunjukkan nilai “ 88.40%” nilai tersebut dapat di kategorikan “Sangat Baik” Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan efektif, menarik dan dapat mendukung proses pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Setelah melalui tahapan pengembangan dan di lakukan validasi ahli media dan materi serta uji coba penelitian skala kecil maka di lanjutkan ke tahapan implementasi atau dinamakan uji coba penelitian skala besar tahapan ini di lakukan untuk memvalidasi hasil dari uji coba skala kecil dan menilai keandalan serta keefektifan produk dalam konteks yang lebih luas. Implementasi ini di lakukan kepada siswa kelas VIII A dengan total 31 siswa. Siswa di berikan simulasi awal selanjutnya siswa berinteraksi dan menggunakan media pembelajaran yang di kembangkan yaitu media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi peran lembaga sosial dalam pemanfaatan sumber daya alam dan manusia.

Setelah kegiatan implementasi di lakukan di lanjutkan dengan kegiatan evaluasi setelah implementasi. Kegiatan ini berupa pengambilan respon pengguna atau angket yang telah di siapkan. Berikut hasil respon siswa pada kegiatan implementasi:

Tabel 7 Penilaian Respon Siswa Implementasi

No	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maxsimal
1.	Kemudahan penggunaan media	424	496
2.	Kejelasan sajian	1014	1116
3.	Aestetica atau keindahan	563	620
4.	Kualitas intruksional	460	496
	Total	2461	2728
	Persentase Kelayakan		90.21%

Dari hasil respon siswa dari kegiatan implementas yang di lakukan di dapatlah nilai "90.21%" dari nilai tersebut dapat di katagorikan "Sangat Baik" hasil dari kegiatan implementasi atau uji coba skala besar ini mengalami pengkatan dari hasil uji coba skala kecil dengan nilai respon siswa yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang di kembangkan sangat baik dan layak di gunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Namun meski hasil yang di peroleh meningkat kegiatan ini tidak luput dari kendala yang di hadapi siswa selama kegiatan. Hal tersebut berupa siswa yang telat membuat akun dan kurangnya focus selama kegiatan di lakukan. Dari beberapa kendala yang di hadapi kegiatan tetap berjalan lancar dengan dampingan dan soslusi yang di berikan peneliti selama kegiatan penelitian.

D. SIMPULAN

Berdasarkan data dari hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi Peran Lembaga Sosial dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Manusia di SMP Harapan Ananda dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif yang dikembangkan ini telah memenuhi standar kualitas dan telah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh data hasil validasi yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi serta respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran yang di kembangkan. Dari hasil vadiasi ahli media menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh adalah "91.88%" dengan kriteria "Sangat Layak" sedangkan hasil validasi dari ahli materi menunjukkan nilai "90.08%" dengan kriteria "Sangat Layak". Dari data tersebut menandakan bahwa media pembelajaran berbasis media interaktif ini memiliki konten dan tampilan yang menarik dan mudah dipahami serta layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Selain itu uji coba penelitian skala besar atau implementasi yang di lakukan kepada siswa kelas VIII A di peroleh data yang menunjukkan bahwa nilai respon siswa "90.21%" dengan kriteria "Sangat Baik" data ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan

tidak hanya efektif tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M. dkk. (2022). Media Pembelajaran (T. P. Wahyuni (ed.)). GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Anggraeni, S. W. dkk. (2021). Jurnal basicedu. 5(6), 5313–5327.
- Apriyanti, Y. dkk. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan Di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik, 6(1). <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.839>
- Arief, M., & Sofrayani. (2022). Media dan Teknologi Pembelajaran (A. R. Abdullah (ed.); 1 ed.). Literasi Nusantara.
- Asari, A. dkk. (2023). Media Pembelajaran Era Digital (A. Asari (ed.)). ISTANA AGENCY.
- Biassari, I., & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. 2, 62–74.
- Fajria, R. N. dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang. The Effect Of Using Interactive Video Media On online Learning On Science Learning. Journal of science & technology, 1–13.
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hermasari, B. K. dkk. (2021). Penggunaan Video Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Remaja tentang Covid-19. SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat), 10(2), 156. <https://doi.org/10.20961/semar.v10i2.46021>
- Irwanto. (2021). PERANCANGAN MEDIA GAME EDUKASI UNTUK MATA PELAJARAN FISIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL DI SMK NEGERI 2 KOTA SERANG. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(10), 1–208.
- Kasturi, L. I. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. Kasturi, L. I. dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>

- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In Bintang Sutabaya. Bintang Sutabaya.
- Kurniasih, S. R. dkk. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Lamada, M. dkk. (2022). Pengembangan Game Edukasi Tata Surya Menggunakan Construct 3 Berbasis Android. *Information Technology Education Journal*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.59562/intec.v1i2.237>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Sutopo (ed.); kedua). ALFABETA.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (27 ed.). ALFABETA.