
**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN
PKN DI SMPN 15 BANJARMASIN**

Sherly Merliana Az zahra¹, Susanti Sufyadi², Agus Hadi Utama³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

sherly.merliana.azzahra@gmail.com¹, susanti.sufyadi@ulm.ac.id², agus.utama@ulm.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah belajar yang terjadi karena dampak pandemik, yaitu penurunan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pembelajaran kewarganegaraan SMPN 15 Banjarmasin. Maka dari itu, dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Teknik pengumpulan dan pengambilan data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert untuk ahli media, ahli materi, dan ahli naskah. Sedangkan untuk respon minat siswa menggunakan uji N-gain. Penelitian pengembangan dikategorikan layak untuk digunakan dan pada penilaian respon motivasi siswa mendapat penilaian 0,653 kategori “sedang”. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa mengalami peningkatan tergolong sedang dari minat awal sebelum menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Video Pembelajaran Interaktif, Keberagaman dalam Bhinneka Tunggal Ika, Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract

This research was conducted in order to assist teachers in solving learning problems that occurred due to the impact of the pandemic, which caused less learning interest in class VII students on civic education subjects at SMPN 15 Banjarmasin. Therefore, a learning media in the form of interactive videos was developed which aims to increase student interest in learning. The research method used is a research and development (R&D) method with a 4D model which includes defining, designing, developing, and disseminating. Data collection and retrieval techniques used quantitative descriptive analysis using a Likert scale for media experts, material experts, and script experts. As for the student's interest response using the N-gain test then development research is categorized as feasible to use and in the assessment of students' motivation responses, they received an assessment of 0.653 in the "medium" category. These results indicate that the increase in students' interest in learning has increased to moderate from the initial interest before using learning media.

Keywords: *Development of Learning Media, Interactive Video, Diversity in Bhinneka Tunggal Ika, Civic Education.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa upaya untuk menciptakan pembelajaran yang baik yaitu terstruktur, menarik dan efektif yaitu dengan menggunakan metode, strategi, model dan media pembelajaran. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terpusat dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 06 November 2021 dengan guru Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di SMPN 15 Banjarmasin. Di dapatkan bahwa dalam pembelajaran guru belum menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran memerlukan suatu dorongan agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Jadi, dengan ini pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang dibuat lebih efektif dan inovatif diharapkan agar mudah dipahami siswa serta menarik minat mereka, untuk belajar dengan rasa penasaran yang lebih tinggi, dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam suatu pendidikan tentu tidak terlepas dengan pembelajaran di sekolah yang menginginkan pembelajaran yang bisa menumbuhkan semangat siswa untuk belajar. Suatu pembelajaran tentunya juga mempunyai tujuan khusus yang hendak dicapai sesuai dengan target yang diinginkan. Dengan adanya tujuan ini akan menumbuhkan sikap yang akan menjadi pegangan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dalam pendidikan, yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan peserta didik yang sedang belajar. Menurut Sudjana dalam Maswan dan Muslimin (2017:222) “Dasar-dasar proses belajar mengajar dijelaskan belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar”.

Hal di atas menyatakan bahwa pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses terjadinya interaksi guru dan peserta didik melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan, yakni belajar untuk peserta didik dan kegiatan mengajar untuk guru. Proses belajar mengajar terjadi apabila terdapat interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran.

Pada saat melakukan observasi di SMPN 15 Banjarmasin, untuk penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang masih belum optimal dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya bersumber dari youtube. Dari pihak sekolah belum ada menyediakan fasilitas media pembelajaran ataupun wadah untuk pembelajaran secara daring seperti LMS dan sekolah hanya menyiapkan alat-alat yang diperlukan seperti proyektor. Sedangkan pembelajaran tatap muka masih belum bisa diupayakan keseluruhan siswa dikarenakan aturan dari pusat. Untuk mengatasi kendala tersebut guru-guru menggunakan *Classroom* dan *Whatspp* untuk wadah penyampaian materi pembelajaran tambahan dan media video yang bersumber dari YouTube.

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi. dengan demikian media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Wiratmojo & Sasono (dalam Febrita & Ulfah, 2019:182) mengemukakan bahwa media pembelajaran:

“Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi

pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu”.

Di mana media dapat memberikan gambaran dan memperjelas materi. Salah satu jenis media pembelajaran yang tepat digunakan ialah media pembelajaran berbasis video. Di mana video merupakan gabungan dari audio dan visual yang dapat memperjelas materi dan meningkatkan motivasi siswa. Saat pembelajaran tatap muka terbatas ini, media yang diambil oleh penulis untuk menunjang minat belajar siswa setelah pandemik covid yaitu media video pembelajaran.

Video pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses belajar. Proses belajar tidak hanya didapat dari guru tetapi juga dapat dari media yang ditampilkan oleh guru untuk menunjang pembelajaran siswa sehingga pembelajaran lebih efektif serta efisien dan lebih inovatif. Video pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam mengajar yang didesain secara menarik dan mudah dipahami oleh siswa merupakan keunggulan dari sebuah media pembelajaran berbasis audio visual.

Media berbasis audio-visual yang sekarang dikenal dengan sebutan media video pembelajaran, merupakan penggabungan penggunaan suara yang pengerjaan audionya dilakukan beberapa tahapan khusus. pembelajaran berbasis audio visual diharapkan dapat dijadikan pertimbangan oleh guru, khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dikarenakan penerapan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini penting untuk pembedakan siswa yang paham dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945. Selain media pembelajaran peneliti juga menerapkan model pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Agar tercapainya tujuan pembelajaran sangat diperlukannya untuk menarik minat belajar siswa agar mendapatkan hasil yang baik dan efektif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran.

Oleh karena itu, diterapkan model pembelajaran yang digunakan saat di kelas

pada penerapan media video pembelajaran. Peneliti memilih menggunakan model *problem based learning* (PBL) untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dalam pemahaman di pembelajaran PKN tidak semua siswa memahami padahal pelajaran ini sangatlah penting untuk dapat diterapkan di khalayak umum. Peneliti memilih penelitian ini agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan dalam pelajaran ini dengan didorong adanya media video pembelajaran yang interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa.

Minat sangatlah berpengaruh untuk mendapatkan hasil yang sesuai. Bukan hanya dalam pembelajaran tetapi minat juga berperan dalam kehidupan yang memberikan pengaruh besar untuk masa depan. Menurut Sandjaja (dalam Ikbal, 2011:13) minat merupakan suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk mencari ataupun mencoba aktivitas-aktivitas dalam bidang tertentu. Minat juga diartikan sebagai sikap positif terhadap aspek-aspek lingkungan. Selain itu, minat juga merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas disertai dengan rasa senang. Dan Menurut Slameto (dalam Azhar, A. A., & Sikumbang, A. T. (2018)) dalam minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Seperti penjelasan di atas, minat sangatlah mendorong semangat belajar siswa dalam belajar dan menyelesaikan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Selain minat belajar yang mempengaruhi semangat belajar siswa yaitu belajar menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Anggraeni, dkk. 2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar” metode

yang digunakan adalah Research And Development (R&D) dengan tujuan membuat multimedia interaktif berbasis video untuk siswa sekolah dasar dan menentukan kualitas multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan penilaian teknis. Uji coba kelompok kecil memiliki skor rata-rata 82% dalam kategori baik, dan uji coba lapangan memiliki skor rata-rata 80% dalam kategori baik. Adapun nilai yang diperoleh N-gain keseluruhan aspek minat belajar siswa diperoleh 0,64 dengan peningkatan minat belajar siswa termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, Alhasil, pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hal-hal tersebut, pentingnya media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dimana pembelajarannya membutuhkan penjelasan yang mudah dimengerti oleh siswa. Maka dari itu peneliti merasa perlu melakukan suatu penelitian untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran siswa dikemudian hari. Sehingga dapat ditarik kesimpulan maka peneliti memilih untuk melakukan Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PKN Materi Keberagaman dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas VII SMPN 15 Banjarmasin.

Kajian Pustaka

Dalam definisi AECT (2018) Teknologi Pendidikan adalah studi dan penerapan etika teori, penelitian dan praktik terbaik untuk memajukan pengetahuan serta memediasi dan meningkatkan pembelajaran dan kinerja melalui desain strategis, pengelolaan dan implementasi proses belajar dan pembelajaran dan sumber belajar (Syafri dkk, 2018:10).

Definisi ini tidak jauh berbeda dengan definisi tahun-tahun sebelumnya. Pada definisi ini organisasi teknologi pendidikan dunia menambahkan rencana strategis/desain strategis untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan keterampilan.

Teknologi pendidikan tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah yang ada dalam proses pembelajaran dan juga memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Sementara para penelitian dapat berkonsentrasi pada satu kawasan, para praktis sering juga melakukan fungsi dalam beberapa atau semua kawasan. Bidang garapan teknologi pendidikan mempunyai lima kawasan yang terdiri dari kawasan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi tentang proses pembelajaran dan sumber belajar.

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada kawasan pengembangan yang berfokus pada produksi media video pembelajaran interaktif dengan materi Keberagaman dalam Bhineka Tunggal Ika kelas VII mata pelajaran PKN di SMPN 15 Banjarmasin. Hasil yang di kembangkan akan dipergunakan guru sebagai media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Secara sederhana media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik dalam proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pemikiran, perhatian, kemampuan dan keterampilan siswa agar lebih termotivasi dan memahami dalam belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2011: 392).

Media pembelajaran menurut Humalik (dalam Aditya, 2018:65) merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran dikelas. Oleh karena itu, media pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang perlunya diterapkan di kelas saat pembelajaran berlangsung. Tidak hanya sebagai alat bantu dalam belajar media pembelajaran juga dimanfaatkan sebagai pemenaarik siswa untuk senang dalam belajar. Dan bahwasanya penggunaan media pembelajaran mendapat respon positif dan

mempermudah peserta didik dalam memecahkan masalah belajar.

Dengan ini peneliti mengambil media berbasis audio-visual yang sekarang dikenal dengan sebutan media video pembelajaran, merupakan penggabungan dalam penggunaan suara dengan proses pengerjaannya dilakukan beberapa tahapan khusus dan terperinci. Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Media pembelajaran audio visual atau sering disebut dengan video pembelajaran merupakan media yang sangat populer saat ini, di karna kan dalam video pembelajaran mencakupi semua aspek dari jenis-jenis media mulai dari media pembelajaran berbasis manusia hingga media pembelajaran berbasis visual (Utama, A. H., & Salim, A., 2021).

Berdasarkan penjelasan yang ada bahwa dapat disimpulkan media video pembelajaran merupakan teknologi yang dapat menangkap, merekam, memproses ulang sebuah gambar yang bergerak, media video pembelajaran merupakan penggabungan teknologi audio-visual di mana proses pembuatannya telah dirancang sedemikian rupa. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Adanya video pembelajaran akan menambah sumber belajar siswa yang menunjang pemahaman siswa. Selain media pembelajaran ada juga model pembelajaran yang digunakan peneliti saat penerapan penelitian uji coba lapangan.

Model pembelajaran yang dipakai penulis dalam penelitian adalah model *Problem Based Learning*. Dalam penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) yang disingkat menjadi PBL merupakan suatu model pembelajaran yang inovatif sehingga memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Dalam hal ini, peneliti mengambil model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) yang mana dalam hal ini peneliti ingin memicu siswa agar aktif, berkreativitas dan dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan

sesuai dengan kondisi nyata atau kejadian realita. Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* dikenal sebagai pembelajaran yang memiliki inovatif. Hal ini karena berbeda dengan model pembelajaran lain yang konservatif, konvensional, dan rata-rata semuanya berbasis guru.

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menghadirkan masalah kepada siswa, menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri untuk memecahkan masalah, menumbuhkan sikap inkuiri serta membiasakan siswa untuk membangun pemikiran yang kritis terhadap suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran berbasis masalah, pertama ditandai dengan adanya sebuah rangkaian kegiatan dari proses model *Problem Based Learning* (PBL); mengambil dan mengolah data; dan akhirnya dilakukannya penyelesaian serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan hingga implementasi serta evaluasi. Dalam melaksanakan pembelajarannya, siswa diharapkan tidak hanya mendengarkan materi, mencatat dan menghafal, tetapi juga aktif dalam berfikir, berkomunikasi antar siswa, mencari data, mengolah dan akhirnya dapat menarik kesimpulan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akhirnya terbiasa berpartisipasi aktif daripada diam menunggu hasil dari orang lain. Kedua, kata kunci yang ditetapkan pada pendekatan dalam pembelajaran ini adalah berupa suatu masalah. Oleh karena itu, belajar dapat dilakukan ketika ditemukan masalah, dan tanpa masalah tidak ada proses belajar. Pendidik diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri permasalahannya. Direkomendasikan untuk mereka yang dekat dengan lingkungan dan memiliki masalah yang berkelanjutan. Tentu saja, sesuai dengan aturan yang ada pada kurikulum serta harus adanya sikap konsisten terhadap penyelesaian masalah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ketiga, pembelajaran berbasis masalah tetap pada kerangka pendekatan saintifik dan tetap menggunakan pendekatan deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis adalah bagaimana cara berpikir ilmiah yang dilakukan dalam Langkah-

langkah tertentu, dan empiris berarti proses pemecahan masalah yang disandarkan pada data dan fakta yang jelas.

Dengan adanya media video pembelajaran interaktif dan penerapannya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah/PBL diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran PKN kelas VII SMPN 15 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008: 297).

Pendekatan yang akan digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambaran atau deskripsi tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Penelitian ini, akan menggunakan model penelitian pengembangan dengan pendekatan sistem yaitu 4-D (Four D). Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel. Model penelitian dan pengembangan 4D ini dipilih dikarenakan sesuai dengan pengembangan yang dilakukan. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk. Pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahapan yaitu, *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran).

Pada tahap 4D ini, yaitu: 1) *Define* (pendefinisian) meliputi tahap analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi dan tujuan pembelajaran, 2) *Design* (perancangan) meliputi kemampuan awal siswa, memilih media dan membuat naskah serta gambaran dari suatu media yang akan dikembangkan/*storyboard*, 3) *Develop* (pengembangan) meliputi tahap validasi

materi, validasi media, dan uji coba ke lapangan. Apabila pada tahap validasi ada kekurangan peneliti wajib melakukan revisi ulang pada pengembangan media hingga media siap dipakai dan 4) *Disseminate* (penyebarluasan).

Penelitian dilakukan di SMPN 31 Banjarmasin, sasarannya kepada peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Teknik pengumpulan dan pengambilan data melalui observasi, wawancara dan kuesioner (Sugiyono, 2013:137). Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

1. Analisis Kelayakan Media

Hasil dari presentasi instrument validasi ahli media, ahli materi, ahli naskah, respon peserta didik dan minat belajar peserta didik dapat dikelompokkan dalam kriteria skor presentasi menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, respon peserta didik dan minat belajar peserta didik. Menurut Sugiyono (2013:93) skala likert tepat dipakai dalam mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seorang kelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert digunakan dengan ketentuan skor presentasi. Kriteria presentasi skor menurut skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skor presentasi

Interval	Kriteria
80% > skor ≤ 100%	Sangat Baik
60% > skor ≤ 79,99%	Baik
40% > skor ≤ 59,99%	Cukup Baik
20% > skor ≤ 39,99%	Kurang baik
0% > skor ≤ 19,99%	Sangat Tidak baik

2. Analisis Peningkatan Minat Belajar

Setelah dilakukan analisis media pembelajaran interaktif dan dinilai layak digunakan maka akan dilanjutkan dengan menganalisis data minat belajar siswa untuk mengetahui pengaruh video interaktif yang sudah dikembangkan dengan peningkatan minat belajar siswa. Hasil minat belajar siswa diambil melalui nilai *pretest* sebelum menggunakan video pembelajaran dan nilai *posttest* yang diberikan, sesudah menggunakan media video pembelajaran.

Hasil motivasi awal dan motivasi akhir ini nantinya akan di analisis menggunakan uji N-Gain yang yang dikembangkan oleh Hake (1999) dan ditentukan berdasarkan pada rata-rata skor *gain* yang dinormalisasi (*g*).

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Nilai Gain

Interval	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g > 0,3$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil pengembangan dan uji kelayakan

Pada tahapan pertama, Define (Pendefinisian) Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa tahapan yang pertama menganalisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Hasil yang didapatkan dari tahapan pendefinisian ini ditemukan sebuah permasalahan dilapangan yang membutuhkan media pembelajaran. Karena itu kurangnya pemahaman materi yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif untuk dipahami siswa dan menarik minat belajar siswa. Harapan video interaktif yang akan dikembangkan menjadi media yang menarik minat belajar siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi, sebagai penyelesaian masalah yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media yang akan dikembangkan.

Pada tahapan kedua, yaitu design (perencanaan) ada beberapa tahapan kecil didalamnya, yaitu pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal media. peneliti telah menyusun tes yang sesuai dengan soal yang berikan oleh guru untuk media pembelajaran sebanyak 5 buah soal essay. Penyusunan tes yang dilakukan dilapangan dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu multimedia pembelajaran (Thiagarajan,1994). Pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal. Dari

tahapan perancangan penelitian telah menentukan tes yang sesuai dengan kompetensi dasar, konsep penyajian, bentuk gambaran video interaktif atau storyboard.

Tahapan ketiga, yaitu Development (pengembangan) yang mana tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang dan berupa video interaktif pembelajaran PKN materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Kemudian, pada tahap ini merupakan kegiatan dalam merancang produk dan produk diuji validitasnya hingga diproduksi memenuhi spesifikasi yang ada. melalui proses perbaikan atau revisi yang diperoleh dari validasi oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli naskah. Bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan. Teknik analisis data pada penelitian ini berupa teknik analisis validasi ahli. Setelah media telah tervalidasi oleh para ahli selanjutnya media masuk ketahap uji coba lapangan, pada tahapselanjutnya.

Tahapan keempat, Dissemination (penyebarluasan) sebelum media digunakan secara luas sebelumnya media di uji coba lapangan dengan model pendekatan problem based learning. Pada uji coba lapangan di SMPN 15 Banjarmasin dilakukan dengan 6 orang siswa di kelas VII F melalui model pendekatan *Problem Based Learning*. Problem based learning sendiri merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk aktif dan mandiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir memecahkan masalah.

2. Kelayakan Media Video Interaktif

Kelayakan media video interaktif yang diproduksi telah tercapai dengan dibuktikan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli naskah. Hasil penilaian dari tiga Ahli materi melihat dari aspek materi pembelajaran, aspek desain materi dan aspek isi materi memperoleh skor nilai persentase 95,18% dengan kategori “sangat baik”. Dari dua ahli media melihat dari aspek navigasi, aspek tipografi, aspek media video, aspek warna, aspek animasi, aspek tampilan interaktif, aspek audio dan aspek video memperoleh skor nilai persentase 94,79%

dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan salah satu ahli naskah melihat aspek kesesuaian narasi, aspek kejelasan narasi, aspek bahasa dan komunikasi juga aspek alur video interaktif memperoleh skor nilai persentase 97,5% dengan kategori “sangat baik”.

3. Hasil Peningkatan Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti menemukan bahwa minat belajar yang dimiliki siswa kelas VII F di SMPN 15 Banjarmasin terbilang cukup rendah sejak terdampak pandemi yang mengharuskan belajar dari rumah dengan penutupan belajar di sekolah selama kurun waktu hampir dua tahun lamanya. Hal ini berakibat pada indikator tujuan pembelajaran yang belum dapat tercapai dengan baik dan maksimal oleh guru mata pelajaran PKN. Sehingga peneliti memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media video interaktif ini dianggap dapat menarik perhatian dan motivasi belajar siswa menjadi lebih perhatian dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Karena dengan pengembangan sebuah media video interaktif ini tidak hanya untuk meningkatkan minat belajar siswa semata, tetapi juga memberikan aspek yang sesuai dengan kompetensi kurikulum dan tujuan pembelajaran dimasa sekarang. Berdasarkan hasil penggunaan media video interaktif, didapatkan hasil minat belajar siswa sebelum (pretest) menggunakan media video interaktif sebesar 84,97 dan sesudah (posttest) menggunakan media video interaktif meningkat menjadi 94,76. Setelah dilakukan uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0.653 menyatakan minat belajar siswa mengalami peningkatan yang tergolong sedang. aspek bahasa dan komunikasi juga aspek alur video interaktif memperoleh skor nilai persentase 97,5% dengan kategori “sangat baik”.

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

No	Aspek	Hasil
1	Minat awal/Postest	49.3

2	Minat akhir/Postest	44.2
3	Nilai maksimal	52
4	Gain	0.653
Kriteria		Sedang

Berdasarkan hasil observasi pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media video interaktif peneliti melihat siswa memperhatikan pembelajaran yang disajikan oleh guru pada media pembelajaran yang digunakan karena mereka merasa tertarik dan senang saat belajar menggunakan video interaktif ini. Siswa juga terlihat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apalagi disaat menjawab pertanyaan yang disediakan di video sebagai bahan evaluasi guru. Melalui pengamatan observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mempunyai minat belajar yang meningkat dari sebelumnya terhadap keinginan pembelajaran menggunakan media video interaktif.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan video pembelajaran PKN materi keberagaman dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika untuk siswa kelas VII SMPN 15 Banjarmasin dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan dalam bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan ini telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan 4D (four-d) dengan dilakukannya empat tahapan pengembangan. Tahap pengembangan penelitian meliputi dari tahap pendefinisian atau analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan didalam tahap ini adanya proses uji validasi terhadap media yang dikembangkan oleh ahli materi, ahli media dan ahli naskah, dan tahap akhir dari pengembangan media dengan dilakukannya penyebaran produk. Hasil pada tahap pengembangan ahli materi dan media terbukti valid dan layak digunakan. Kemudian hasil dari uji lapangan mengetahui peningkatan minat belajar siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang. Maka media video pembelajaran interaktif yang telah

dikembangkan layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa

Saran untuk peneliti selanjutnya semedia pembelajaran interaktif ini masih terbatas dalam segi tampilan dan konten pada isinya. Oleh sebab itu, peneliti berikutnya diharapkandapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan platform *carrd.co* ini dengan lebih baik dan memberikan inovasi-inovasi baru lagi. Selain itu diharapkan media yang dikembangkan dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, P, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkungan Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematikan, Statiska dan komputasi*, 15 (1), 65.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, A. A., & Sikumbang, A. T. (2018). Kecenderungan Peminatan Mahasiswa Program Studi Komunikasi Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) Medan Tahun 2010-2016.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812 (2019), 181–187.
- Maswan, K. M., & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang Sistematis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Yteknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media group.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekata Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafiril, S, Eldarni, E., & Rahmi, U. (2018). *Teknologi Pendidikan Peningkatan Kualitas dan Akses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Utama, A. H., & Salim, A. (2021). Program Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Pembelajaran. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(2), 73-82.