

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

¹Karunia Febriyarni Gulo, ²Yearning Harefa, ³Arianto Lahagu, ⁴Bezisokhi Laoli

^{1,2,3,4}*Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias*
yearninghrf@gmail.com, ariantolahagu8084@gmail.com, bezisokhilaoli@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode ceramah dan pemanfaatan media pembelajaran yang masih terbatas menggunakan buku teks pelajaran dalam menyampaikan materi, sehingga minat belajar peserta didik sangat rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe, untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning, dan untuk mengetahui keefektifan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada mata pelajaran IPS kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian diketahui bahwa hasil validitas ahli materi mencapai persentase 91,76% dengan kriteria sangat layak, validitas ahli bahasa dengan persentase 98% pada kriteria sangat layak, dan validitas ahli desain/media dengan persentase mencapai 94,44% pada kriteria sangat layak. Hasil angket respon peserta didik pada uji perorangan dengan persentase 91,33% dan mengalami peningkatan pada uji lapangan dengan persentase mencapai 92,16% dengan kriteria sangat praktis. Hasil keefektifan media video pembelajaran pada uji perorangan dengan persentase 90% dan mengalami peningkatan pada uji lapangan dengan persentase mencapai 92,30% dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci : Video Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning, Minat Belajar.

ABSTRACT

This research is motivated by the lecture method and the use of learning media that are still limited to using textbooks in delivering material, so that students' interest in learning is very low. The purpose of this study is to develop a learning video based on Problem Based Learning in Social Studies subjects to increase the interest in learning of Class VII students of UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe, to determine the feasibility of learning videos based on Problem Based Learning, and to determine the effectiveness of learning videos based on Problem Based Learning in Social Studies subjects of class VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. This type of research is development research using the ADDIE model. The results of the study showed that the results of the validity of the material expert reached a percentage of 91.76% with very feasible criteria, the validity of the language expert with a percentage of 98% in the very feasible criteria, and the validity of the design/media expert with a percentage reaching 94.44% in the very feasible criteria. The results of the student response questionnaire in the individual test with a percentage of 91.33% and increased in the field test with a percentage reaching 92.16% with very practical criteria. The results of the effectiveness of learning video media in individual tests with a percentage of 90% and increased in field tests with a percentage reaching 92.30% with very effective criteria.

Keywords: *Problem Based Learning Video, Learning Interest.*

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi semakin pesat yang mempengaruhi berbagai bidang, termasuk juga di dunia

pendidikan. Tuntutan global menuntut guru untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar. Proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa.

Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan, tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu saluran atau perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (Nurfadhillah, 2021) mengemukakan bahwa media adalah sumber belajar dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat meningkat. Untuk itu, diperlukan upaya guru dalam mengembangkan media yang inovatif, kreatif dan efektif dalam pembelajaran. Menurut (Putra dkk., 2023) mendefinisikan bahwa video pembelajaran adalah media pembelajaran yang berisi suara, gambar, gerak dan teks dan dikemas dengan singkat, padat dan jelas. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sangat jarang digunakan pada saat ini di sekolah adalah media belajar dalam bentuk video pembelajaran.

Media video pembelajaran adalah media yang menampilkan tayangan berupa gambar gerak dan suara yang menyajikan pesan pembelajaran. Menurut (Sartika dkk., 2022) mengemukakan bahwa video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk bisa mentransfer atau menghubungkan pengetahuan

yang bisa digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menurut (Hanifah dkk., 2023) menyatakan bahwa video pembelajaran adalah alat atau perangkat lunak yang dapat menyajikan pesan atau informasi audio-visual yang merangsang serta sesuai untuk belajar dan dalam penyajiannya ditayangkan melalui medium tertentu. Menurut (Rohani, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Sementara menurut (Laoli & Ndraha, 2022) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai salah satu media, video merupakan teknologi pembelajaran yang tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan sangat membantu dalam pemahaman peserta didik. Video merupakan media yang mengandung unsur audio dan visual, sehingga disebut media audio-visual (Hutriannur, 2023). Media video dipilih untuk dikembangkan karena masih ada sekolah yang belum memanfaatkan penggunaan video pembelajaran. Sedangkan menurut (MARLIANI, 2021) menyatakan bahwa video merupakan media yang mampu memadukan antara teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Penggunaan media video diharapkan mampu membantu menjelaskan topik, menciptakan keragaman dalam proses belajar, menarik dan merangsang respon belajar peserta didik. Dasar penggunaan media video sebagai media pembelajaran yakni memudahkan guru dalam menyampaikan materi, dapat menarik perhatian peserta didik serta memudahkan peserta didik

memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Adapun mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah pertama yang berkaitan pada disiplin ilmu yang dapat mempengaruhi tercapainya hasil belajar siswa yaitu ada pada mata pelajaran IPS yang biasanya diterapkan pada sekolah jenjang pendidikan SMP. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik.

Dari uraian di atas, menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangatlah berguna untuk dijadikan suatu mata pelajaran pada jenjang pendidikan di SMP/MTs. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS dapat menumbuhkan rasa sosial dalam bermasyarakat serta dapat memberikan sumbangsih untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan di tingkat SMP/MTs, apalagi mata pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang sangat penting untuk diterapkan pada zaman milenial pada saat ini untuk membentuk karakteristik dan sikap-sikap sosial yang baik pada setiap peserta didik melalui pembelajaran IPS. Pelaksanaan pembelajaran yang akan direalisasikan guru bidang studi IPS di dalam kelas akan tercapai secara maksimal jika hasil belajar yang dicapai siswa dapat dikategorikan memuaskan. Maka dengan itu akan tercapainya suatu tujuan pembelajaran IPS dapat dilihat bagaimana seorang guru merancang dan mengaitkan sesuai materi yang akan diajarkan baik itu metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti setelah menjalankan magang 3 di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe, ditemukan bahwa pembelajaran IPS masih kurang menarik bagi peserta didik.

Selain itu, peneliti telah melaksanakan wawancara terhadap guru IPS yang bersangkutan, hasil wawancara menunjukkan bahwa penerapan penggunaan video pembelajaran telah dilakukan. Akan tetapi, guru masih kurang memahami penggunaan digital dan proses pengeditan video sehingga penyajian video di dalam kelas kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga berpengaruh menurunnya minat belajar siswa. Menurut (Kanusta, 2021) mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan. Hal tersebut menyebabkan guru masih menggunakan metode ceramah dan buku teks pelajaran dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis dan Power Point. Di lain pihak peserta didik hanya menyimak dan mendengarkan informasi yang diberikan oleh guru sehingga menciptakan suasana belajar yang monoton yang membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak kreatif. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning. Problem Based Learning adalah model pembelajaran dengan pendekatan siswa pada masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dari aktivitas memecahkan masalah sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut. Menurut (Razaq dkk., 2023), Problem-Based Learning (PBL) adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat (AMANAH, 2023) yang menyatakan pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Model pembelajaran ini berfokus pada keaktifan dan mendorong peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Menurut (Tini dkk., 2021) berpendapat bahwa pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

adalah pembelajaran dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, melalui bertanya dan menjawab pertanyaan, menganalisis serta memecahkan permasalahan baik secara kelompok maupun pribadi. Selain itu, menurut (Halimah & Marwati, 2022) Problem Based Learning adalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan keterlibatan peserta didik, atau yang dikenal sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered). Melalui pengembangan media video pembelajaran berbasis Problem Based Learning menjadi salah satu pilihan untuk menunjang proses belajar yang sesuai dan relevan, sebab siswa diberikan penayangan gambar secara realistis, dan nyata. Sehingga, siswa akan terpancing untuk mengeluarkan ide-ide ketika guru mengajukan suatu masalah, membangun kecakapan berpikir, dan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah. Peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning berfokus pada mata pelajaran IPS kelas VII pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis Problem Based Learning dengan upaya peserta didik diharapkan dapat memahami dan menemukan konsep tentang materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya. Dengan adanya video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, belajar secara mandiri, serta membantu guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembuatan video pembelajaran membutuhkan akses dalam pengeditannya yaitu Aplikasi CapCut. Menurut (Aprilliana & Efendi, 2022) mendefinisikan bahwa CapCut adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai “Viamaker”. Dengan penggunaan aplikasi ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan macam-macam fitur yang dapat dimanfaatkan peneliti dalam membuat video.

Penelitian terdahulu dengan jenis penelitian yang sama dengan yang diteliti oleh penulis dilakukan oleh (Styowati & Utami, 2022) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Sains Berbasis Problem Based Learning”. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model Rowntree dengan tiga tahapan yaitu perencanaan, pengembangan dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran sains berbasis problem based learning dinyatakan valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Tahap expert review, hasil validasi oleh ahli media mendapatkan rata-rata sebesar 80% dengan kategori valid. Pada hasil validasi ahli materi awal mendapatkan rata-rata sebesar 73% dengan kategori valid. Dari hasil nilai rata-rata validasi ahli materi dan ahli media didapatkan nilai rata-rata sebesar 69% dengan kategori valid. Pada tahap one to one evaluation, nilai rata-rata adalah 87% dan berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya pada tahap smal group evaluation, mendapatkan nilai rata-rata sebesar 89% dan berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena hasil validasi valid, dan dari segi kepraktisan video pada kategori sangat praktis. Berdasarkan penjelasan diatas, maka persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning. Sedangkan perbedaannya adalah model pengembangan produk yang berbeda, lokasi penelitian yang berbeda, tahun penelitian, subjek penelitian dan mata pelajaran.

Selain itu, penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Zega & Bawamenewi, 2023) dengan judul skripsi “Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Discovery Learning SMP Negeri 2 Hiliduho”. Video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Rata-rata skor validitas materi (isi) sebesar 90%, validitas media (desain) sebesar 91,25% dan validitas bahasa sebesar 97,5%. Mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon peserta didik sebesar 93,1% (sangat praktis) dan uji

coba lapangan sebesar 92,66% (sangat praktis). Serta mendapat kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92,59% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan adalah sama pengembangan video pembelajaran. sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian, tahun penelitian, berbasis yang digunakan berbeda, dan mata pelajaran.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development). Menurut (Maydiantoro, 2021) mendefinisikan bahwa penelitian Research and Development adalah penelitian pada subjek tertentu untuk menghasilkan suatu produk baru yang dapat diuji keefektifannya. Selanjutnya menurut (Zakariah dkk., 2020), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian R&D merupakan penelitian yang ditunjukkan untuk dapat menghasilkan suatu produk yang baru dan dapat diuji keefektifannya.

Dalam penelitian ini yang dihasilkan adalah video pembelajaran IPS dengan menggunakan model ADDIE, yakni model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini memiliki lima fase atau tahap utama, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation.

Prosedur pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran IPS berbasis Problem Based Learning dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Tahap Analisis (Analysis phase) dari model ADDIE mencakup: penilaian kebutuhan, identifikasi tujuan, tugas, konteks, tujuan, dan analisis keterampilan.

2) Tahap perancangan (Design phase), mencakup pengembangan tujuan, item tes, dan strategi pembelajaran.
3) Tahap pengembangan (Development phase), meliputi persiapan bahan pengajaran.
4) Tahap Implementasi (implementation phase), meliputi kegiatan dalam mendukung pengiriman instruksi.
5) Tahap evaluasi (evaluation phase), mencakup evaluasi formatif dan sumatif.

Peneliti melakukan penelitian di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe, Kecamatan Mandrehe, Kabupaten Nias Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli desain, dan peserta didik. Jenis data dalam penelitian pengembangan media ini adalah data kualitatif dan kuantitatif.

a) Data Kualitatif

Data kualitatif adalah pendekatan penelitian yang mewakili paham naturalistik. Data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media, sedangkan pada uji coba lapangan data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara.

b) Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang mewakili paham positivisme. Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan media, dan tes kelas yang digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk berupa media.

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur dan mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan dalam mengamati fenomena yang terjadi untuk memudahkan kegiatan penelitian. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar validasi, angket kepraktisan video pembelajaran, dan tes untuk mengetahui efektifitas video pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data lembar validasi, analisis data angket lembar kepraktisan, dan analisis efektivitas,

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Proses pengembangan video pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluate (Evaluasi).

Tahapan analyze merupakan tahap awal yang dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan melakukan analisis masalah dan kebutuhan peserta didik, karakteristik peserta didik, dan materi yang akan diajarkan. Berdasarkan hasil analisis maka kebutuhan peserta didik yakni kebutuhan akan media pembelajaran yang baru yang lebih menarik, seperti video pembelajaran berbasis problem based learning untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan di UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini, diharapkan peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam pembelajaran. Analisis karakteristik peserta didik di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe ditemukan bahwa peserta didik memiliki tingkat pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar yang berbeda-beda. Peserta didik tertarik pada media belajar video dan metode belajar yang melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran. oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media dalam bentuk video pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Analisis materi pembelajaran menyesuaikan dengan Kurikulum Merdeka pada ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) di kelas VII (fase D) dengan tujuan pembelajaran 4.2 yaitu mengidentifikasi permasalahan dalam kehidupan sosial dan budaya.

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

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

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

Pada tahap implementasi peneliti mengimplementasikan produk video pembelajaran di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan video yang dilakukan melalui dua tahap uji coba produk, yakni uji coba perorangan dan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil uji coba perorangan dan uji coba lapangan, maka diperoleh hasil uji coba perorangan dengan persentase mencapai 91,33% dan uji lapangan mencapai persentase 92,16% dengan kriteria sangat praktis. Maka disimpulkan bahwa peserta didik tertarik terhadap video pembelajaran.

Pada tahap evaluasi peneliti menentukan tingkat efektivitas video pembelajaran yang

ditampilkan kepada peserta didik dengan memberikan tes kepada peserta didik terkait materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya.

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

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

2. Pembahasan

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

Sebelum mengembangkan produk terlebih dahulu peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan kegiatan observasi dan wawancara terhadap peserta didik dan pendidik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi yang menguatkan penelitian untuk melanjutkan pengembangan produk karena masih minimnya penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe. Media yang sering digunakan pada kegiatan belajar mengajar berupa buku teks yang disediakan oleh pihak sekolah. Pendidik mengungkapkan bahwa penggunaan buku paket sangat terbatas saat

digunakan dalam proses pembelajaran dirasa kurang menarik minat belajar peserta didik karena penyampaian materi diberikan dalam bentuk buku teks sulit untuk dipahami.

Setelah menganalisis kebutuhan peserta didik melalui tahapan analisis langkah selanjutnya mendesain video pembelajaran berbasis Problem Based Learning disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Tahap desain merupakan tahap merancang video pembelajaran secara sistematis. Pada tahap ini peneliti menentukan materi, strategi pembelajaran, dan alat evaluasi yang akan ditampilkan dalam video.

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

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

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

tuntas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

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

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Desain/Media, dan Bahasa

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

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui bahwa hasil persentase dari ketiga ahli diatas, yakni ahli materi pada revisi I hasil persentase 77,64% dengan kriteria layak dan revisi II dengan persentase 91,76% dengan kriteria sangat layak. Ahli bahasa hasil validasi pada revisi I tingkat persentase 76% dengan kriteria layak, dan revisi II tingkat persentase mencapai 98% dengan kriteria sangat layak. Ahli desain/media pada revisi I hasil persentase 72,22% dengan kriteria layak dan revisi II tingkat persentase mencapai 94,44% dengan kriteria sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa dari validasi tiga validator diatas, video pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada materi permasalahan kehidupan sosial dan budaya dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar didalam kelas.

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

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

Tabel 2 Hasil Tes Belajar Peserta Didik Pada Uji Perorangan dan Uji Lapangan

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

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

IV. KESIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe Tahun Pelajaran 2023/2024 dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yakni Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji perorangan dengan persentase 91,33% dan mengalami peningkatan pada uji lapangan dengan persentase mencapai 92,16% menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII-A UPTD SMP Negeri 1 Mandrehe.

Hasil penilaian kelayakan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning telah teruji layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validitas ahli materi mencapai persentase 91,76% dengan kriteria sangat layak, validitas ahli bahasa dengan persentase 98% pada kriteria sangat layak, dan validitas ahli desain/media dengan persentase mencapai 94,44% pada kriteria sangat layak.

Hasil keefektifan video pembelajaran berbasis Problem Based Learning telah teruji efektif digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada uji perorangan dengan jumlah 10 peserta didik mencapai persentase 90% dengan kriteria sangat efektif, dan mengalami peningkatan pada uji lapangan yang berjumlah 26 orang mencapai persentase sebesar 92,30% dengan kriteria sangat efektif.

Dari penelitian di atas disarankan agar Video pembelajaran berbasis Problem Based Learning dapat digunakan secara berkelanjutan dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Serta diharapkan agar penelitian ini dapat menjadi bahan dan sumber referensi bagi peneliti lainnya dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, A. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Viii Smpn 1 Piyungan. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 3(1), 9–18.
- Aprilliana, G., & Efendi, R. (2022). Penggunaan aplikasi Capcut untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 2(2), 48–53.
- Halimah, L., & Marwati, I. (2022). Project based learning untuk pembelajaran abad 21. *Bandung: PT Refika Aditama*.
- Hanifah, D. P., Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyono, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Maliki, R. Z., Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2023). *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Hutriannur, S. (2023). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X SMA. *Sitasi Ilmiah*, 1(2), 53–65.
- Kanusta, M. (2021). *Gerakan Literasi dan Minat Baca*. CV. Azka Pustaka.
- Laoli, E. S., & Ndraha, T. P. (2022). Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi*, 1(1), 15–20.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133.

- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Putra, A. D., Rahmanto, Y., Satria, M. N. D., & Suwisma, I. B. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 129–134.
- Razaq, A., Destrinelli, D., & Pamela, I. S. (2023). Meningkatkan Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Ips Untuk Peserta Didik Kelas Iv Sdn 64/I Muara Bulian. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 83–95.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*.
- Sartika, S. H., Subakti, H., Salamun, S., Chamidah, D., Firdian, F., Nirbita, B. N., Kuswandi, S., Arianti, I., Simarmata, J., & Mansyur, M. Z. (2022). *Teknologi dan Media dalam Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan video pembelajaran sains berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472–2482.
- Tini, S., Widayati, M., & Siwi, D. A. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2), 172–184.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R N D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zega, A. A., & Bawamenewi, A. (2023). Az Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Discovery Learning Smp Negeri 2 Hiliduho. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-SD An*, 3(2), 157–165.