

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN PKN SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2
TABANAN TAHUN AJARAN 2021/2022**

Oleh

Dewi Meylani, NIM 1811021006

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan produk media pembelajaran video pembelajaran interaktif pada materi semangat kebangkitan nasional tahun 1908 yang layak untuk pembelajaran PKN, (2) mengetahui hasil validitas video pembelajaran interaktif, (3) mengetahui keefektifan dari penggunaan video pembelajaran interaktif di SMP Negeri 2 Tabanan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan yang berjumlah 28 orang. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan tes. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, dan statistik inferensial/induktif uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) produk media video pembelajaran interaktif dinyatakan valid dengan hasil *review* ahli isi mata pelajaran sebesar 96,00% (sangat baik), ahli desain pembelajaran sebesar 94,00% (sangat baik) dan ahli media pembelajaran sebesar 94,00% (sangat baik) serta respon angket peserta didik, yakni uji coba perorangan sebesar 96,66% (sangat baik), kelompok kecil sebesar 97,14% (sangat baik), dan lapangan sebesar 94,57% (sangat baik), (2) produk media video pembelajaran interaktif dinyatakan efektif digunakan berdasarkan hasil *pre-test* sebesar 37,14 (kurang), dan *post-test* sebesar 80,51 (baik) dan dilakukan perhitungan dengan uji-t memperoleh hasil pada kolom signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif dengan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan tahun ajaran 2021/2022. Dapat disimpulkan bahwa Video pembelajaran interaktif ini efektif digunakan untuk mata pelajaran PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan Tahun Ajaran 2021/2022.

Kata-kata kunci: video pembelajaran interaktif, PKN, ADDIE

ABSTRACT

This research aims for the authors to develop interactive learning videos that aim to facilitate teachers in the teaching process that takes place in a fun way at school and outside school hours, so that learning time becomes more effective and efficient. (1) produce interactive instructional video learning media products on the spirit of the 1908 national awakening that are appropriate for PKN learning, (2) find out the development process and validity of interactive learning videos, (3) find out the effectiveness of using interactive learning videos in Tabanan 2 Public Middle School. This type of research is development (R&D) with the ADDIE design. The subjects of this study were 28 grade VIII students of SMP Negeri 2 Tabanan. Data collection methods and instruments used in this study were questionnaires and tests. The results showed that (1) interactive learning video media products were declared valid with the results of a review by subject content experts of 96.00% (very good), learning design experts of 94.00% (very good) and learning media experts of 94, 00% (very good) and students' questionnaire responses, namely individual trials of 96.66% (very good), small groups of 97.14% (very good), and field trials of 94.57% (very good). (2) interactive learning video media products were declared effective based on the results of the pre-test of 37.14 (poor), and the post-test of 80.51 (good) and the calculation was carried out with the t-test to obtain results in the significance column (2- tailed) of 0.000. These results indicate that the significance is less than 0.05 ($p < 0.05$), so that H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a significant difference in student learning outcomes before participating in learning using interactive learning videos and after participating in learning using videos interactive learning in PKN subjects for class VIII students of SMP Negeri 2 Tabanan for the 2021/2022 academic year.

Keywords: *Development, Interactive learning videos, PKN*

