

**DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL INTERACTIVE LEARNING
VIDEO MEDIA ON PPKn CONTENT TO IMPROVE ACTIVITIES AND
LEARNING OUTCOMES OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

By

Ni Komang Astari, NIM 2011031141

Department of Basic Education

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of student learning activities and low student learning outcomes in PPKn subjects, as well as the lack of use of innovative learning media. This study has five objectives, namely: (1) describe the design of contextual interactive learning video media on PPKn content to improve the activities and learning outcomes of grade III elementary school students. (2) knowing the *acceptability of* contextual interactive learning video media on PPKn content to improve the activities and learning outcomes of grade III elementary school students. (3) knowing the effectiveness of the application of contextual interactive learning video media in PPKn content to improve the learning activities of grade III elementary school students, (4) knowing the effectiveness of applying contextual interactive learning video media in PPKn content to improve the learning outcomes of grade III elementary school students, (5) knowing the effectiveness of applying contextual interactive learning video media in PPKn content to simultaneously improve the activities and learning outcomes of grade III elementary school students. This research uses the ADDIE model, which is composed of five stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. Data collection methods are document recording, questionnaires/questionnaires, and tests. The instruments used to collect data are questionnaires and tests. The results showed that: (1) the study produced contextual interactive learning video media, (2) the acquisition of the validity index of the acceptability of interactive learning video media was 0.933 with very high validity. (3) Contextual interactive learning video media is effective for increasing learning activities as seen from the significance value (2-tailed) on the correlated t-test showing 0.000, smaller than 0.05 (significance level 5%). (4) Contextual interactive learning video media is effective for improving learning outcomes as seen from the significance value (2-tailed) on the correlated t-test showing 0.000, smaller than 0.05 (significance level 5%). (5) Contextual interactive learning video media is simultaneously effective for improving learning activities and outcomes as seen from the significance value (2-tailed) in the manova test showing a number of 0.000, smaller than 0.05 (significance level 5%). So that contextual interactive learning video media is effectively used to improve learning activities and outcomes.

Keywords: Development, Contextual Interactive Video Media, Activities Belajar, Hasil Belajar

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
KONTEKSTUAL PADA MUATAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD**

Oleh

Ni Komang Astari, NIM 2011031141

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas belajar siswa dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini, memiliki lima tujuan yaitu: (1) mendeskripsikan rancangan bangun media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD. (2) mengetahui keberterimaan (*acceptability*) media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD. (3) mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas III SD, (4) mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD, (5) mengetahui efektivitas penerapan media video pembelajaran interaktif kontekstual pada muatan PPKn untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD secara simultan. Penelitian ini mempergunakan model ADDIE, yang tersusun atas lima tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Metode pengumpulan data yaitu pencatatan dokumen, kuesioner/angket, dan tes. Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket/kuisisioner dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penelitian menghasilkan media video pembelajaran interaktif kontekstual, (2) perolehan indeks validitas keberterimaan media video pembelajaran interaktif adalah 0,933 dengan validitas sangat tinggi. (3) Media video pembelajaran interaktif kontekstual efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar dilihat dari nilai signifikansi (2-tailed) pada uji-t berkorelasi menunjukkan angka 0,000, lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). (4) Media video pembelajaran interaktif kontekstual efektif untuk meningkatkan hasil belajar dilihat dari nilai signifikansi (2-tailed) pada uji-t berkorelasi menunjukkan angka 0,000, lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). (5) Media video pembelajaran interaktif kontekstual secara simultan efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar yang dilihat dari nilai signifikansi (2-tailed) pada uji manova menunjukkan angka 0,000, lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Sehingga media video pembelajaran interaktif kontekstual efektif digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Interaktif Kontekstual, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar