

Video Pembelajaran Interaktif *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPS

I Made Ratnathatmaja^{1*}, I Wayan Sujana² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 07, 2022

Accepted April 10, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Video Pembelajaran Interaktif,
PBL, IPS

Keywords:

Interactive Learning Video, PBL,
Social Sciences



This is an open access article under the
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.
Published by Universitas Pendidikan
Ganesha.

ABSTRAK

Minimnya pemanfaatan video pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar atau media pembelajaran dalam pembelajaran daring mengakibatkan siswa tidak memahami. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV SD. Subjek penelitian yaitu: 1 ahli mata pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 siswa untuk uji coba perorangan dan 9 siswa untuk uji coba kelompok kecil. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, pengumpulan dokumen, dan angket. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil *review* ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase (83%), hasil *review* ahli desain pembelajaran media memperoleh persentase (89%), hasil *review* ahli media memperoleh persentase (89%), hasil uji perorangan vi memperoleh persentase (85%) dan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase (87,2%) dengan keseluruhan mendapatkan kategori baik, sehingga video pembelajaran interaktif layak digunakan. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat memotivasi atau mendorong guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang selama ini jarang dimanfaatkan dengan baik.

ABSTRACT

The lack of use of interactive learning videos as teaching materials or learning media in online learning results in students not understanding. This study aims to create interactive learning videos based on problem-based learning for social studies subjects on types of work for fourth grade elementary school students. The research subjects are: 1 subject expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, 3 students for individual trials and 9 students for small group trials. This research is a development research that uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection methods are observation, interviews, document collection, and questionnaires. The data analysis method used is descriptive qualitative analysis method and quantitative descriptive analysis method. The results of the review of subject matter experts get a percentage (83%), the results of the media learning design expert review get a percentage (89%), the results of the media expert review get a percentage (89%), the results of the individual test vi get a percentage (85%) and the test results try small groups to get a percentage (87.2%) with overall getting a good category, so interactive learning videos are feasible to use. The implications of this research are expected to motivate or encourage teachers to take advantage of existing facilities and infrastructure in schools that have rarely been used properly.

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dirangkum secara ilmiah dalam memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan (Sebila et al., 2020; Suasaningdyah, 2018). Program pengajaran pada tingkat sekolah IPS merupakan konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dijadikan satu dan diolah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. IPS sangat penting diajarkan karena bertujuan

membentuk siswa menjadi warga negara yang memiliki ilmu pengetahuan, peduli terhadap lingkungan disekitarnya, cakap dan menjadi warga negara yang baik serta berguna bagi negaranya (Dewita, 2018; Permatasari et al., 2019; Syafari & Montessori, 2020). Tujuan IPS akan tercapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Jika belajar adalah prosesnya, maka hasil belajar adalah hasil perubahan dari kegiatan belajar yang dilakukan siswa (Santoso, 2015; Setyaningsih et al., 2020). Dalam Ilmu Pengatahuan Sosial terdapat berbagai disiplin ilmu seperti Geografi, Antropologi, Arkeologi, Ekonomi, Hukum, Ilmu Politik dan Ilmu Kemanusiaan atau Sosiologi (Rosalina & Junaidi, 2020; Umbara et al., 2020). Ilmu pengetahuan sosial pada tematik integratif dimana salah satu materi dasarnya adalah Jenis-Jenis Pekerjaan. Materi ini merupakan materi dasar untuk siswa agar dapat mengenali dunia sekitarnya dan menimbulkan motivasi untuk menentukann cita-cita serta dapat mengklasifikasikan profesi yang ada disekitarnya.

Namun kenyataannya, siswa merasa sulit dalam memahami materi, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang, belum mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi materi pelajaran IPS, sehingga tidak tertarik untuk belajar (Darihastining et al., 2020; Permatasari et al., 2019). Proses belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan peran pendidik dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam peningkatan kualitas hasil dan proses pembelajaran (Handayani & Koeswanti, 2021; Rosyadi, 2020). Rendahnya fokus dan minat siswa dikarenakan materi mata pelajaran IPS yang monoton dan terlalu banyak teks bacaan maka dianggap mudah atau sederhana (Alannasir, 2016; Havizul, 2019). Sehingga siswa tidak berperan aktif dengan media pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang kreatif dan inovatif karena minimnya pengetahuan yang lebih banyak mengenai media pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa mudah bosan dan tidak tertarik pada saat pembelajaran. Pada proses pembelajaran IPS guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi, dan hanya membelajarkan materi yang terdapat pada buku siswa (Abdurrahman et al., 2020; Lubis et al., 2019). Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dengan pembelajaran IPS karena media dan sumber belajar yang digunakan tanpa adanya inovasi dari media yang digunakan. Tidak adanya media pembelajaran berbasis aplikasi juga disebabkan karena keterbatasan waktu yang dialami guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak terhadap hasil belajar IPS siswa.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan video. Video menjadi salah satu alternatif yang efektif dan dinamis untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, yang juga termasuk penguasaan konsep materi yang dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa. Interaktif artinya bersifat komunikasi dua arah (Wardani & Syofyan, 2018; Desni Yuniarni et al., 2019). Video interaktif merupakan penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, yang juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon, dan melakukan berbagai aktivitas (Biassari et al., 2021; Eryani, 2021). Pembelajaran interaktif tersebut berasal dari media pembelajaran online yang menghadirkan solusi dalam proses pembelajaran khususnya dalam menyelesaikan masalah akses siswa (Mutia et al., 2018; Sumarni et al., 2020). PBL atau *Problem Based Learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diinovasikan di masa pandemic seperti sekarang ini yang mampu meningkatkan cara berpikir kritis siswa (Andrianingrum & Suparman, 2019; Logan et al., 2021; Wulandari, 2021). PBL merupakan model pembelajaran yang dipusatkan kepada siswa dengan memberikan masalah dari dunia nyata pada awal pembelajaran (Ningsih et al., 2018; Suarni, 2017). PBL bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi (Rahmana et al., 2021).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa (Anggraeni et al., 2021; D Yuniarni et al., 2019). Video interaktif efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran (Ni Wayan Aryani & Ambara, 2021; Wardani & Syofyan, 2018). Penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Biassari et al., 2021). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini valid dan layak diterapkan pada proses pembelajaran (Annisa & Muryanti, 2022; Firmansyah et al., 2020). Kelemahan penelitian sebelumnya hanya mengembangkan media video pembelajaran. Maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dikarenakan belum adanya media interaktif yang dibuat dengan kreatif dan menarik dalam muatan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga dengan adanya pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* muatan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS dapat mempermudah dan menarik minat siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan serta siswa lebih semangat dan merasa senang dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* mata pelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV di SD.

2. METODE

Penelitian ini mengembangkan video pembelajaran interaktif materi jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluations*). Pemilihan model *ADDIE* didasarkan atas kecocokan alur pengembangannya dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif. Model pengembangan *ADDIE* merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh & Kirna, 2014). Tahapan kegiatan dalam model *ADDIE* pada dasarnya saling keterkaitan satu sama lain. Maka dari itu penerapan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh. Salah satu fungsi utama *ADDIE* yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program penelitian yang lebih efektif, dinamis, serta mampu mendukung kinerja pelatihan. Subjek yang dilibatkan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah seorang ahli isi mata pelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, 3 orang siswa sebagai responden uji coba perorangan yang masing-masing terdiri dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, 9 siswa sebagai responden uji coba kelompok kecil yang terdiri atas 3 orang dengan kemampuan belajar tinggi, 3 orang dengan kemampuan belajar sedang, dan 3 orang lagi dengan kemampuan belajar rendah, dan terakhir yaitu menggunakan seluruh kelas V yaitu sebanyak 15 siswa sebagai responden uji coba lapangan. Metode pengumpulan data meliputi metode wawancara, metode kuesioner/angket, dan metode tes. Kisi-kisi instrument dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Isi Mata Pelajaran

| | Komponen | Nomor butir | Jumlah Butir |
|--------------------|---|-------------|--------------|
| Kurikulum | 1. Kesesuaian materi dengan KD | 1 | 3 |
| | 2. Kesesuaian materi dengan indikator | 2 | |
| | 3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 3 | |
| Materi | 1. Kebenaran isi materi | 4 | 7 |
| | 2. Materi disajikan secara sistematis | 5 | |
| | 3. Kesesuaian materi dengan situasi siswa | 6 | |
| | 4. Materi memuat konsep-konsep penting | 7 | |
| | 5. Materi didukung dengan media yang tepat | 8 | |
| | 6. Percobaan dalam video interaktif sesuai dengan konsep materi | 9 | |
| | 7. Soal-soal yang disajikan | 10 | |
| Tata Bahasa | 1. Penggunaan Bahasa yang tepat dan konsisten | 11 | 2 |
| | 2. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa | 12 | |
| Total | | | 12 |

Tabel 2. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

| Aspek | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|-------------------------------|---|-------------|--------------|
| Ketepatan | 1. Kesesuaian video interaktif dengan karakteristik siswa | 1 | 3 |
| | 2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran | 2 | |
| | 3. Materi dalam video interaktif dikemas secara runtut | 3 | |
| Kejelasan | 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami | 4 | 3 |
| | 2. Kejelasan uraian dan pembahasan | 5 | |
| | 3. Kejelasan konten yang disediakan | 6 | |
| Minat | 1. Video interaktif memotivasi siswa belajar | 7 | 2 |
| | 2. Meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran | 8 | |
| Kualitas tes dan penilaiannya | 1. Konsistensi evaluasi dengan indikator pembelajaran | 9 | 1 |
| Dampaknya | 1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi | 10 | 1 |

| Aspek | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|--------------|---------------------------------------|-------------|--------------|
| bagi siswa | | | |
| Desain pesan | 1. Warna gambar nyaman dipandang | 11 | 2 |
| | 2. Ketetapan ilustrasi pada deskripsi | 12 | |
| Total | | | 12 |

Tabel 3. Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

| No | Aspek | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|--------------|---------------|--|-------------|--------------|
| 1. | Tampilan | 1. Keterbacaan teks | 1 | 9 |
| | | 2. Penggunaan gambar mendukung materi pembelajaran | 2 | |
| | | 3. Penggunaan jenis huruf dan ukuran huruf | 3 | |
| | | 4. Penempatan gambar yang tepat | 4 | |
| | | 5. Penggunaan jarak baris dan karakter | 5 | |
| | | 6. Komposisi yang digunakan dalam video interaktif | 6 | |
| | | 7. Pemilihan warna dengan kombinasi yang tepat | 7 | |
| | | 8. Kemenarikan tampilan cover video interaktif | 8 | |
| | | 9. Kesesuaian cover video interaktif terhadap isi/konten | 9 | |
| 2. | Pengoperasian | 1. Media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar | 10 | 3 |
| | | 2. Durasi video interaktif yang efektif untuk belajar siswa. | 11 | |
| | | 3. Kemudahan dalam penggunaan video interaktif | 12 | |
| Total | | | 12 | |

Tabel 4. Kisi-Kisi Kuesioner Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

| No | Aspek | Indikator | Nomor Butir | Jumlah Butir |
|--------------|--------------|---|-------------|--------------|
| 1. | Desain Pesan | 1. Kemenarikan tampilan media video interaktif | 1 | 4 |
| | | 2. Keterbacaan teks | 2 | |
| | | 3. Kejelasan gambar | 3 | |
| | | 4. Kejelasan petunjuk penggunaan video interaktif | 4 | |
| 2. | Materi | 1. Materi mudah dipahami | 5 | 3 |
| | | 2. Kejelasan uraian materi dalam cerita | 6 | |
| | | 3. Media memberikan semangat siswa dalam belajar | 7 | |
| 3. | Evaluasi | 1. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal | 8 | 3 |
| | | 2. Soal sesuai dengan materi | 9 | |
| | | 3. Bahasa mudah dipahami | 10 | |
| Total | | | 10 | |

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yakni teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data kualitatif yang didapatkan melalui angket dalam bentuk skor. Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan oleh peneliti untuk mengelompokkan informasi yang diperoleh melalui data kuesioner hasil wawancara berupa jawaban, komentar, masukan, dan saran perbaikan, yang dapat dikelompokkan menggunakan kriteria klasifikasi seperti sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setelah diperoleh persentase dari masing-masing responden melalui tabel skala likert yaitu dengan membandingkan jumlah keseluruhan jawaban dari responden dengan skor maksimal dari masing-masing kuesioner, kemudian barulah persentase dapat diklasifikasikan kedalam kriteria pengambilan keputusan. Skala likert dan konversi tingkat pencapaian disajikan pada Tabel 5 dan Tabel 6.

Tabel 5. Skala Likert Dimodifikasi

| No | Skor | Keterangan |
|----|--------|---------------------|
| 1 | Skor 1 | Sangat Tidak Setuju |
| 2 | Skor 2 | Tidak Setuju |
| 3 | Skor 3 | Setuju |
| 4 | Skor 4 | Sangat Setuju |

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian

| No | Tingkat Pencapaian (%) | Kualifikasi | Keterangan |
|-----|------------------------|--------------------|--------------------------|
| (1) | (2) | (3) | (4) |
| 1 | 90 - 100 % | Sangat Baik | Tidak perlu direvisi |
| 2 | 75 - 89 % | Baik | Sedikit direvisi |
| 3 | 65 - 74 % | Cukup Baik | Direvisi secukupnya |
| 4 | 55 - 64 % | Kurang Baik | Banyak hal yang direvisi |
| 5 | 1 - 54 % | Sangat Kurang Baik | Diulangi membuat produk |

(Sumber: Tegeh dan Kirna, 2010)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun dari penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif sebelumnya telah disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan produk yang digunakan yaitu peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahapan pengembangan produk *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yang masing-masing saling terkait satu sama lain. Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis (*analysis*). Tahap analisis menentukan apa yang harus dikembangkan dan bagaimana menggunakan ketersediaan dan relevansi buku teks dalam penelitian ini. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran di sekolah, menganalisis materi, dan menganalisis kebutuhan media di sekolah. Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini yang dilakukan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif adalah melakukan perancangan yang menggunakan aplikasi VN untuk merancang desain desain (*storyboard*), diagram alur, dan komponen media.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Tahap pengembangan produk dilakukan dengan mengembangkan video pembelajaran interaktif semenarik mungkin. Perancangan bahan yang akan digunakan dalam video pembelajaran interaktif seperti kesesuaian materi yang akan digunakan untuk mengajar dan aplikasi yang digunakan untuk mengedit. Membuat video pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPS dengan berbantuan aplikasi VN dengan menyatukan komponen yang telah dibuat sebelumnya, sehingga nantinya dapat menjadi sebuah video pembelajaran interaktif yang utuh. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas dari video pembelajaran interaktif, apakah layak dikembangkan atau tidak. Uji coba produk dilakukan dengan berbagai macam tahapan diantaranya *review* ahli isi mata pelajaran, *review* ahli desain pembelajaran, *review* ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba produk dilakukan menggunakan lembar kuesioner. Hasil uji coba produk yang dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Persentase Perolehan Uji Coba Produk Video Pembelajaran Interaktif

| No | Subjek Uji Coba | Hasil Validitas | Keterangan |
|----|-------------------------|-----------------|------------|
| 1 | Uji Isi Mata Pelajaran | 83 % | Baik |
| 2 | Uji Desain Pembelajaran | 89 % | Baik |
| 3 | Uji Media Pembelajaran | 89 % | Baik |
| 4 | Uji Perorangan | 85 % | Baik |
| 5 | Uji Coba Kelompok Kecil | 87,2 % | Baik |

Hasil penilaian dari ahli isi materi pembelajaran, video pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase 83% dengan kualifikasi baik. Hasil review ahli desain pembelajaran memperoleh hasil 89% pada kualifikasi baik. Hasil penilaian dari ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 89% pada kualifikasi baik. Hasil dari uji perorangan menunjukkan bahwa persentase keseluruhan subjek uji coba perorangan adalah 85% dan berada pada kualifikasi baik. Berdasarkan hasil penilaian para ahli tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada mata pelajaran IPS muatan materi jenis-jenis pekerjaan layak untuk digunakan. Tahap keempat yaitu tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap implementasi video pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan reaksi siswa terhadap kemenarikan dan kelayakan video pembelajaran interaktif, tahap implementasi video pembelajaran interaktif ini dilakukan beberapa hal diantaranya uji ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Setelah produk dinyatakan valid, kemudian produk dapat di uji cobakan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan serta kelayakan video pembelajaran

interaktif. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap ini dilakukan evaluasi pada data yang telah terkumpul pada tahap keempat yaitu tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan yaitu dengan mengukur atau menilai produk video pembelajaran interaktif yang mencakup validasi para ahli, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Saran dari para ahli yang bersifat merevisi video pembelajaran interaktif pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Komentar dan Revisi Ahli Isi Pembelajaran

| No | Komentar dan Saran | Revisi |
|----|---|---|
| 1 | Interaktifnya sedikit, mungkin perlu ditambah lagi video yang bersifat interaktif | Menambahkan video bersifat interaktif |
| 2 | Tambahkan soal evaluasi pembelajaran pada akhir video | Menambahkan soal evaluasi pembelajaran pada akhir video |

Pembahasan

Pengembangan video pembelajaran interaktif ini menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Terdapat lima langkah atau tahapan yaitu tahapan analisis (*analyze*), tahapan perancangan (*design*), tahapan pengembangan (*development*), tahapan implementasi (*implementation*), tahapan yang terakhir adalah evaluasi (*evaluation*). Video pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena penilaian aspek materi meliputi aspek kurikulum, aspek materi dan aspek tata bahasa. Aspek materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah dipaparkan dengan jelas, menarik, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada media pembelajaran video interaktif sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan diterapkannya media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* pada pembelajaran IPS dapat peningkatan hasil belajar peserta didik, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran juga dapat memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini karena penilaian aspek media meliputi aspek desain tampilan, aspek video, aspek animasi, dan aspek kemudahan penggunaan media. Kemudahan penggunaan media yang dikembangkan disajikan agar peserta didik terbantu saat menjalankan media pembelajaran interaktif ini. Keberagaman penyajian materi dengan video, teks, animasi dan gambar disajikan dengan baik sehingga menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar ([Anggraeni et al., 2021](#); [N. W Aryani & Ambara, 2021](#)). Selain itu kualitas dan tampilan media video yang dikembangkan sudah sesuai dengan syarat-syarat media yang baik, yaitu efektif, dan efisien. Penerapan model *problem based learning* memberikan pengaruh dalam pemahaman siswa. Penerapan model *problem based learning* karena pembelajarannya yang berpusat pada permasalahan melalui penemuan yang membutuhkan kemampuan intuisi tingkat tinggi dalam siklus intelektual ([Hartini et al., 2014](#); [Yazar Soyadi, 2015](#)).

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa ([Anggraeni et al., 2021](#); [D Yuniarni et al., 2019](#)). Video interaktif efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran ([Ni Wayan Aryani & Ambara, 2021](#); [Wardani & Syofyan, 2018](#)). Penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar matematika ([Biassari et al., 2021](#)). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada aspek kognitif anak usia dini valid dan layak diterapkan pada proses pembelajaran ([Annisa & Muryanti, 2022](#); [Firmansyah et al., 2020](#)). Kelebihan dari video pembelajaran interaktif yaitu memiliki tampilan yang menarik yang dapat menarik minat dan perhatian siswa karena video pembelajaran interaktif merupakan suatu gabungan antara pandangan, suara dan gerakan, terdapat model pembelajaran *problem based learning* yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu produk. Keterlibatan siswa dimulai dari kegiatan merencanakan, membuat rancangan, melaksanakan, dan melaporkan hasil kegiatan berupa produk dan laporan pelaksanaannya dan terdapat umpan balik yang diterima pada saat mengerjakan tugas yang diberikan di video pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar melalui video pembelajaran interaktif tersebut.

Implikasi penelitian ini diharapkan dapat memotivasi atau mendorong guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang selama ini jarang dimanfaatkan dengan baik. Mengasah kemampuan guru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memajukan pendidikan dan secara tidak langsung hal ini berdampak juga pada kemampuan guru dalam

mengoperasikan media pendukung yakni laptop, LCD dan projector. Terdapat beberapa rekomendasi dalam penelitian ini yaitu diharapkan siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Kepada kepala sekolah dan guru wali kelas IV SD dalam proses pembelajaran IPS disarankan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk menghasilkan pemahaman yang lebih cepat tentang proses pembelajaran, memudahkan penjelasan materi, membangkitkan minat belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

4. SIMPULAN

Video pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* muatan IPS materi jenis-jenis pekerjaan menarik dan layak digunakan oleh guru sebagai bahan ajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aktif, kreatif dan inovatif. Direkomendasikan kepada penelitian lain untuk menginformasikan kepada pendidik, untuk melakukan uji efikasi, dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian perkembangan yang lebih menarik dan inovatif.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24091>.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>.
- Andrianingrum, F., & Suparman. (2019).). Design of Interactive Learning Media Based on Contextual Approach to Improve Problem-Solving Ability in Fourth Grade Students. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(11).
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216 – 221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Aryani, Ni Wayan, & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Dewita, M. (2018). Hubungan antara internal locus of control dengan perilaku prososial pada pelajar d SMA N 1 Halmahera Utara. *Jurnal Sosial Dan Kependidikan*, 2(1), 10–17. <http://journal.unhena.ac.id/index.php/HibSos/article/view/42>.
- Eryani, N. H. zain; I. C. S. R. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah Aldriani, S. N., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1349–1355. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>.
- Hartini, T. I., Kusdiwelirawan, & Fitriana, I. (2014). Pengaruh Berpikir Kreatif dengan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Prestasi Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Tes Open

- Ended. PII 3 (1). *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(1), 8–11. <https://doi.org/10.15294/jpii.v3i1.2902>.
- Havizul. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Logan, R. M., Johnson, C. E., & Worsham, J. W. (2021). Development of an e-learning module to facilitate student learning and outcomes. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(2), 139–142. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>.
- Lubis, A. B., Miaz, Y., Taufina, & Desyandri. (2019). Pengaruh Model Everyone Is A Teacher Here Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 725 – 735. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.61>.
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>.
- Ningsih, P. R., Hidayat, A., & Kusairi, S. (2018). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1587–1593. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i12.11799>.
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Rahmana, F., Susilawati, S., & Kosim, K. (2021). The Effectiveness of Video-Assisted Problem-Based Physics Learning Devices to Improve Students' Problem-Solving Ability on Elasticity Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7, 326–330. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7iSpecialIssue.1237>.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>.
- Rosyadi, A. A. P. (2020). Development of Interactive Mathematic Stories (BuCIM) Based on Dienes Theory. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 235–243. <https://doi.org/10.33654/math.v6i2.678>.
- Santoso, M. (2015). Korelasi Penggunaan Media, Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips. *CENDEKIA: Journal of Education and Teaching*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v9i2.36>.
- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan Teaching Game for Understanding Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 14(1), 23–30. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Suarni, D. A. K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 206–214. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11997>.
- Suasaningdyah, E. (2018). Peningkatan Nilai Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Topik Bermain Layang-Layang Melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(2), 105. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p105-115>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v3i2.7017>.
- Syafari, Y., & Montessori, M. (2020). Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1295–1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Umbara, Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 174–186. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik

- Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Wulandari, S. (2021). Studi Literatur Penggunaan Pbl Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 9(1), 7. <https://doi.org/10.24252/jpf.v9i1.13818>.
- Yazar Soyadi, B. B. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2), 71–71. <https://doi.org/10.18200/jgedc.2015214253>.
- Yuniarni, D, Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. , 4(1), . *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 280–294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yuniarni, Desni, Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.