

# **Penerapan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis Digital Pada Materi Norma dan Keadilan Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kramat**

**Kristiana Larasatie**

Program Studi Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Pancasakti Tegal  
analintang0903@gmail.com

---

## **Abstrak**

Perkembangan teknologi digital telah mendorong inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah interactive video. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interactive video berbasis digital pada materi norma dan keadilan serta menganalisis dampaknya terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kramat, Kabupaten Tegal. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan interactive video dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan. Media ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep norma dan keadilan melalui visualisasi yang kontekstual.

**Kata kunci :** interactive video; media pembelajaran; motivasi belajar; pendidikan Pancasila;

## **Abstract**

*The development of digital technology has driven innovation in the development of more interactive and engaging learning media for students. One such medium that can be utilized in learning is interactive video. This study aims to determine the application of digital-based interactive video learning media to the topic of norms and justice and to analyze its impact on the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Kramat, Tegal Regency. This study used a qualitative method with a research and development (R&D) approach. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data were analyzed using an interactive analysis model that includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results show that the application of interactive video in Pancasila Education learning creates a more dynamic, interactive, and enjoyable learning environment. This media encourages students to actively participate in the learning process and enhances their understanding of the concepts of norms and justice through contextual visualization.*

**Keywords :** interactive video; learning media; learning motivation; Pancasila education;

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk

karakter dan kompetensi peserta didik. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, serta tanggung jawab sebagai warga negara. Salah satu materi penting dalam PPKn adalah norma dan keadilan yang berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran PPKn sering dianggap abstrak dan kurang menarik bagi peserta didik. Metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai inovasi media pembelajaran mulai dikembangkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Salah satu media yang dinilai efektif adalah interactive video yang memungkinkan siswa tidak hanya menonton tetapi juga berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui fitur kuis, simulasi, maupun pertanyaan interaktif.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi

dari guru kepada peserta didik secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Menurut Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin berkembang. Media digital memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video.

### **Video Interaktif sebagai Media Pembelajaran**

Video interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis multimedia yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menonton, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Media ini biasanya dilengkapi dengan fitur kuis, pilihan jawaban, simulasi, maupun studi kasus yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar.

Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

1. Menyajikan materi secara visual dan audio sehingga lebih mudah dipahami.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret.
4. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), penggunaan video interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep nilai Pancasila seperti musyawarah, keadilan, dan norma sosial melalui simulasi atau contoh kasus kehidupan sehari-hari.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran, motivasi belajar, lingkungan belajar, serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Dalam pembelajaran PPKn, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan pemahaman nilai-nilai Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **Pembelajaran PPKn**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pembelajaran PPKn berperan penting dalam menanamkan nilai demokrasi, tanggung jawab, serta kesadaran berbangsa dan bernegara.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran PPKn sering dianggap kurang menarik karena materi yang bersifat abstrak dan metode pembelajaran yang masih konvensional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan video interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn karena mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan kontekstual.

### **Indikator Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dua variabel utama yaitu **media video interaktif** dan **hasil belajar siswa**.

### **Variabel X : Media Video Interaktif**

Indikator media video interaktif antara lain:

1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2. Kejelasan penyajian materi dalam video
3. Kualitas tampilan visual (gambar, animasi, warna)
4. Kualitas audio dan narasi
5. Interaktivitas video (kuis, pertanyaan, simulasi)
6. Kemenarikan tampilan video
7. Kemudahan penggunaan media oleh siswa
8. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa

Indikator tersebut digunakan oleh ahli materi dan ahli media dalam menilai kelayakan produk video pembelajaran yang dikembangkan.

### **Variabel Y : Hasil Belajar Siswa**

Indikator hasil belajar siswa meliputi:

1. Pemahaman konsep materi PPKn
2. Kemampuan menjelaskan materi norma dan keadilan
3. Kemampuan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari
4. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
5. Motivasi belajar siswa
6. Kemampuan menjawab pertanyaan atau kuis

Hasil belajar ini menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi setelah menggunakan media video interaktif.

### **Kerangka Penelitian**

Kerangka penelitian menjelaskan hubungan antara penggunaan media video interaktif dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Dalam proses pembelajaran PPKn, penggunaan metode konvensional sering menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memahami materi secara mendalam. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang cenderung bersifat teoritis dan kurang menarik bagi siswa.

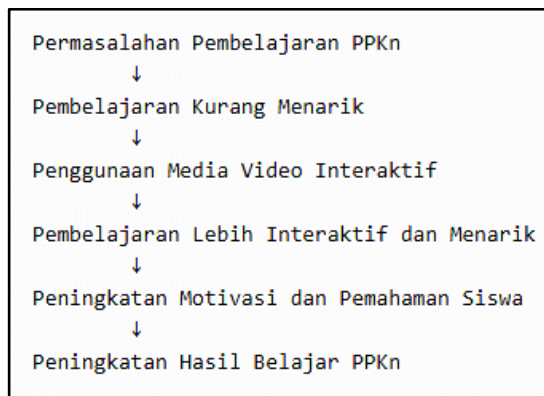
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan media pembelajaran berupa **video interaktif** yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui tampilan visual, audio, serta fitur interaktif seperti kuis dan simulasi.

Penggunaan video interaktif diharapkan dapat:

- meningkatkan motivasi belajar siswa
- meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
- mempermudah pemahaman konsep abstrak
- meningkatkan hasil belajar siswa

Dengan demikian, semakin baik penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

### **Bagan Kerangka Penelitian**



### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interactive video sekaligus menguji efektivitasnya dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kramat Kabupaten Tegal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran serta aktivitas siswa selama penggunaan media interactive video. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait pengalaman penggunaan media pembelajaran tersebut.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interactive video dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, perancangan produk, validasi desain, revisi desain, serta uji coba produk.

Media pembelajaran ini dirancang menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dan Wondershare Filmora. Video pembelajaran yang dihasilkan memiliki durasi sekitar 19 menit dan memuat materi norma dan keadilan yang disajikan secara visual dan interaktif.

Penerapan interactive video dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, serta lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak.

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interactive video berbasis digital dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran PPKn pada materi norma dan keadilan. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Moleong, L. J. (2002). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Parepare: CV Kaffah Learning Center.

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya. Medan: LPPPI.

Rachman, Fazli, T Heru Nurgiansah, Maryatun Kabatiah. 2021. Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Research & Learning in Education, Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021 Halm 2970 – 2984. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1052> (10 Maret 2022)

Lestari, Putu Indah, I Nengah Suastika. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*. Vol. 4 No.1. 34-42

Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. [http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/penelitian/ali-](http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/penelitian/ali-muhson-2010-pengembangan-media.pdf)

[muhson-2010-pengembangan-media.pdf](#) (22 Februari 2022)

Saidaturrohmah. 2017. BAB II Landasan Teori. <https://eprints.stainkudus.ac.id>. (15 Februari 2022)

Suardi, Muhammad Iqbal. 2018. Pengembangan Media Ajar Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Tata Surya Kelas VI Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ihsan Telanaipura Kota Jambi. <https://respository.uinjambi.ac.id>. (15 Februari 2022)

Suseno, Putri Utami. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Interactive Video Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Sub Materi Segiempat di Kelas VII SMP (Suatu Penelitian di SMP Negeri 3 Gorontalo). <https://respository.ung.ac.id>. (15 Februari 2022)

Yaumi, Muhammad. 2017. Ragam Media Pembelajaran, Dari Manfaat Media Sederhana ke Pengguna Multi Media. <https://respositori.uin-alauddin.ac.id>. (15 Februari 2022)

Yuliandari, Sintia, Eko Wahjudi. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Online. <https://ejournal.unesa.ac.id>. (15 Februari 2022)