



## Pengembangan Video Pembelajaran IPS Berbasis Project-Based Learning pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Developing Social Studies learning videos with Project-Based Learning to increase student engagement

Siti Fatimah\*, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

Muhammad Sadri, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

Try Santi Kisria Darsih, STKIP Al Maksum Langkat, Indonesia

### ABSTRACT

This research aims to develop learning video products based on Project-based Learning and to determine the learning interest of class VII students at SMP IT Adzka Babalan in social studies learning about economic activities. This type of research is R&D with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely: 1) Analysis; 2) Design; 3) Development; 4) Implementation; and 5) Evaluation. The subjects in this research were 25 students in class VII of SMP IT Adzka Babalan. From the validation results of several experts, the results of the material expert validation test were 86.67% and were included in the very feasible category. The media expert validation results were 89.3% and were in the very feasible category. The learning expert validation results were 76% and were in the feasible category. The increase in interest in learning was shown through data analysis from field trials carried out using a Likert scale and a result of 76.3% was obtained. Thus, Project-based Learning videos are suitable for use as learning media in the social studies' subject material for class VII on topic economic activities.

### ARTICLE HISTORY

Received 23/03/2024  
Revised 29/03/2024  
Accepted 31/03/2024  
Published 02/04/2024

### KEYWORDS

Learning video; project-based learning; economic activity; student learning interest.

### \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [sitifatihmah29708@gmail.com](mailto:sitifatihmah29708@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.30743/mkd.v8i1.9070>

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang tak terbantahkan dalam meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Pendidikan memungkinkan pembentukan individu-individu yang berkualitas (Aldina, [2018](#)). Nasution, dkk, menyatakan bahwa pendidikan bukan hanya tentang mentransmisikan pengetahuan, sikap, kepercayaan, dan keterampilan, tetapi juga aspek-aspek perilaku lainnya kepada generasi yang lebih muda (Nasution et al., [2022](#)). Dalam pandangan Darsih dan Lubis, pendidikan adalah salah satu sarana untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul melalui peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Darsih & Lubis, [2021](#)). Sumber Daya Manusia (SDM) memainkan peran krusial dalam kemajuan sebuah bangsa, dan pemerintah mengakui hal ini dengan upaya meningkatkan sistem pendidikan (Supomo & Nurhayati, [2018](#)). Salah satu strategi yang diambil adalah terus-menerus menyempurnakan kurikulum dari waktu ke waktu.

Pengembangan kurikulum dianggap sebagai salah satu instrumen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, dengan harapan bahwa perbaikan dalam kurikulum dapat meningkatkan tingkat keberhasilan pendidikan di Indonesia (Daga, [2020](#)). Sebuah topik hangat dalam ranah pendidikan adalah konsep kurikulum merdeka (Almarisi, [2023](#)). Implementasi kebijakan pendidikan yang efektif dapat dilihat melalui pengaplikasian kurikulum, karena kurikulum dianggap sebagai inti dari sistem pendidikan yang menentukan jalannya proses pendidikan (Sari et al., [2023](#)). Konsep kurikulum merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan konteks belajar siswa (Firdaus et al., [2022](#)). Salah satu pendekatan yang digunakan dalam kurikulum merdeka adalah *Project-based Learning*.

Menurut Nurhidayah, dkk, pembelajaran berbasis proyek *Project-based Learning* merupakan sebuah pendekatan inovatif yang menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui keterlibatan



dalam kegiatan-kegiatan yang kompleks (Nurhidayah et al., [2021](#)). Konsep model pembelajaran ini muncul dari perspektif konstruktivisme yang menekankan pada pembelajaran yang terkait dengan konteks (Munawaroh et al., [2012](#)). *Project-based Learning* memungkinkan siswa terlibat secara aktif, baik secara individu maupun dalam kelompok, dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau karya yang nyata (Apriliyani et al., [2019](#)).

Tahapan *Project-based Learning* dikembangkan oleh dua ahli, The George Lucas Education Foundation dan Dopplet. Tahapan tersebut meliputi: 1) Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*), yang dimulai dengan pembuatan pertanyaan esensial yang menjadi landasan bagi siswa dalam menjalankan aktivitas pembelajaran; 2) Menyusun perencanaan proyek (*design project*), di mana perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa; 3) Menyusun jadwal (*create schedule*), yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek; 4) Memantau kemajuan siswa dan proyek (*monitoring the students and progress of project*), di mana guru berperan sebagai mentor bagi kegiatan siswa; 5) Penilaian hasil (*assess the outcome*), yang bertujuan untuk membantu guru dalam mengevaluasi ketercapaian standar kompetensi dan kemajuan masing-masing siswa; 6) Evaluasi pengalaman (*evaluation the experience*), di mana pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang telah dilakukan (Winarni & Koto, [2020](#)).

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang dianggap ideal bagi siswa (Hartini, [2017](#)). Studi yang dilakukan oleh Agustini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap kegiatan belajar peserta didik, seperti meningkatnya demonstrasi materi, motivasi, tutorial, dan efisiensi waktu (Agustini & Ngarti, [2020](#)). Penelitian oleh Kusumaningrum menyimpulkan bahwa perangkat pembelajaran model *Project-based Learning* layak digunakan setelah diuji dalam konteks pembelajaran (Kusumaningrum & Djukri, [2016](#)). Temuan serupa juga didukung oleh penelitian Octariani dan Rambe, yang menyatakan bahwa penerapan *Project-based Learning* cocok digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran (Octariani & Rambe, [2018](#)).

Media pembelajaran berbasis video termasuk dalam kategori media audio visual yang efektif, karena mampu menyampaikan informasi dan pesan melalui gabungan gambar dan suara secara simultan (Pribadi, [2017](#)). Studi oleh Tiwi dan Melisa menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan kelancaran proses pembelajaran (Tiwi & Mellisa, [2023](#)). Penggunaan metode dan media pembelajaran di kelas memiliki dampak positif pada peningkatan minat belajar siswa. Siswa cenderung termotivasi ketika materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang mudah dipahami dan dimengerti. Keberhasilan suatu proses pendidikan dapat dinilai dari seberapa baik siswa menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru serta bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung secara efektif.

Minat belajar siswa merupakan aspek yang sangat penting dan membutuhkan perhatian khusus, baik dari para pendidik maupun pihak terkait dalam dunia pendidikan. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dapat bervariasi dari satu individu ke individu lainnya (Saputra et al., [2023](#)). Oleh karena itu, kajian terhadap hal-hal yang terkait dengan minat belajar siswa menjadi suatu kebutuhan yang mendesak untuk memberikan manfaat yang optimal. Salah satu strategi yang dapat diadopsi oleh peneliti adalah dengan mengembangkan video pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis *Project-based Learning* dengan fokus pada materi tentang kegiatan ekonomi, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Melalui observasi yang dilakukan di SMP IT Adzkie Babalan, peneliti menyimpulkan bahwa pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran oleh guru memegang peran yang sangat vital dalam merangsang minat belajar siswa. Siswa cenderung lebih tertarik dalam proses belajar jika

materi disajikan secara menarik, contohnya melalui penggunaan video pembelajaran. Sebaliknya, jika guru hanya mengandalkan metode ceramah, siswa cenderung kurang fokus terhadap penjelasan yang disampaikan. Penciptaan lingkungan pembelajaran yang efektif membutuhkan pendekatan dan strategi yang tepat (Miftahussurur & Pramono, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan metode evaluasi pembelajaran sebagai alternatif untuk meningkatkan daya tarik dan minat belajar siswa (Sadri et al., 2023).

Meskipun SMP IT Adzkie Babalan telah mengadopsi perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran, namun penerapannya masih belum maksimal. Hal ini tercermin dari fakta bahwa materi yang disampaikan oleh guru masih terpaku pada penggunaan buku teks dan media pembelajaran yang sederhana. Mayoritas metode pengajaran yang digunakan masih berupa ceramah, dengan penggunaan media seperti buku teks, papan tulis, power point, dan sejenisnya (Satriani, 2018). Hasil observasi awal menunjukkan bahwa variasi dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dan guru belum mencoba pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif, terutama dalam mata pelajaran IPS yang memungkinkan pengembangan materi yang menarik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu aspek yang diajarkan mulai dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, hingga SMA/MA. IPS tidak hanya berfokus pada sekadar menghafalkan fakta, tetapi juga menekankan pada pemahaman, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai yang membekali siswa untuk melanjutkan pendidikan ke tahapan berikutnya (Rahmad, 2016). Salah satu topik yang tercakup dalam kurikulum IPS adalah kegiatan ekonomi, yang dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik. Setiawan, dkk, menjelaskan bahwa kegiatan ekonomi merujuk pada aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari, yang melibatkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi (Setiawan et al., 2016). Untuk menyajikan materi kegiatan ekonomi dengan lebih kreatif, penggunaan video pembelajaran berbasis *Project-based Learning* bisa menjadi alternatif yang efektif.

Penelitian dari Maulidia dan Istiqomah menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek memerlukan guru untuk mengelola kegiatan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui penelitian, analisis, kreativitas, dan presentasi produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Metode ini mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah dunia nyata, merangsang pemikiran kritis, dan komunikasi ide-ide baru. Sebagai pendidik, kami berupaya menjadikan pembelajaran menyenangkan dengan mengikutsertakan siswa dalam kegiatan proyek yang mendukung tujuan pembelajaran (Maulidia & Istiqomah, 2023).

Penelitian dari Setiawan, dkk., menilai peningkatan kreativitas belajar siswa menggunakan pendekatan *Project-based Learning* pada pembelajaran tematik dan langkah-langkahnya. Subjeknya adalah 21 siswa kelas 5 SD. Data dikumpulkan melalui lembar observasi. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas belajar siswa selama pembelajaran, dengan jumlah siswa yang memiliki kreativitas tinggi meningkat dari 33,33% menjadi 80,95%. Langkah-langkah pendekatan *Project-based Learning* yang meningkatkan kreativitas siswa meliputi pemberian pertanyaan, perencanaan proyek, jadwal aktivitas, pengawasan, penilaian, dan evaluasi (Setiawan et al., 2021).

Penelitian dari Masrucha, dkk., menilai apakah penerapan model pembelajaran *Project-based Learning* melalui media *vlog* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas XI Tata Boga 5 di SMK Negeri 2 Tabanan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan analisis data deskriptif kuantitatif, dan melibatkan siswa kelas XI Tata Boga 5 SMK Negeri 2 Tabanan sebagai subjek penelitian. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan minat belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan prestasi belajar dan respons positif siswa terhadap pembelajaran tersebut (Masrucha et al., 2021).

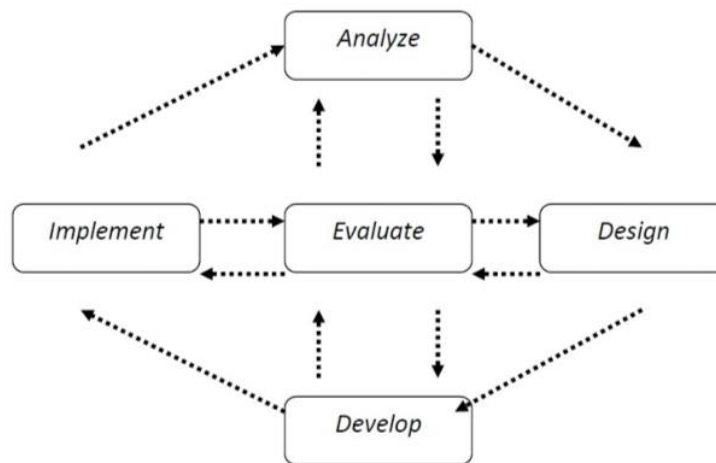
Penelitian dari Nahdiah dan Handayani mengevaluasi pengaruh model pembelajaran berbasis proyek dengan menggunakan aplikasi Google Meet terhadap kemampuan pemikiran kreatif siswa di SD Negeri Pinang Ranti 01. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimental dengan desain *non-equivalent design*. Penelitian ini melibatkan 60 siswa kelas V sebagai populasi, di mana 30 siswa dari kelas VA dan 30 siswa dari kelas VB dipilih sebagai sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis dan data dokumentasi, dengan analisis menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0,05 menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut memengaruhi kemampuan pemikiran kreatif siswa (Nahdiah & Handayani, [2021](#)).

Selanjutnya penelitian dari Fauziah, dkk., mengevaluasi implementasi model *Project-based Learning* dan tanggapan siswa terhadapnya selama Pembelajaran Jarak Jauh pada masa Pandemi Covid-19. Hasil observasi, wawancara, dan kuesioner menunjukkan bahwa model *Project-based Learning* efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa di abad ke-21, dengan fokus pada komunikasi, *teamwork*, kreativitas, keterampilan penelitian, dan pemecahan masalah. Respons siswa terhadap model ini positif, mengatasi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar sesuai kurikulum 2013 yang mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, dan inovasi. Oleh karena itu, model pembelajaran ini layak dipertimbangkan untuk diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh selama Pandemi Covid-19 atau situasi darurat lainnya yang menghalangi pembelajaran tatap muka (Fauziah et al., [2020](#)).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa pertanyaan, yaitu bagaimana proses pengembangan media, bagaimana penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terhadap video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning*, serta seberapa efektif video pembelajaran tersebut dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP IT Adzkie Babalan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Untuk memahami proses pengembangan video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning* pada materi kegiatan ekonomi; 2) Untuk mengevaluasi penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran terhadap video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning* mengenai materi kegiatan ekonomi, khususnya untuk siswa kelas VII di SMP IT Adzkie Babalan; 3) Untuk menilai efektivitas penggunaan video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning* pada materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di SMP IT Adzkie Babalan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model ADDIE, yang menghasilkan produk berupa video pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang materi kegiatan ekonomi berbasis *Project-based Learning* dengan menggunakan aplikasi Canva (Cahyadi, [2019](#)). Metode R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitasnya (Sugiyono, [2017](#)). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII di SMP IT Adzkie Babalan yang berjumlah 25 orang. Data penelitian diperoleh melalui pengisian lembar penilaian validasi dari video yang dikembangkan. Data dan hasil dari setiap evaluator menentukan hasil dari pengembangan video. Evaluator memberikan umpan balik, rekomendasi perbaikan, serta kritik terhadap produk yang dikembangkan, serta menilai kevalidan video yang dibuat. Evaluator terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Model ADDIE mencakup lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



**Gambar 1. Tahapan Model ADDIE**

Data penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif, yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Data kualitatif meliputi masukan, kritik, dan saran dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari lembar penilaian yang diisi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selanjutnya, data kuantitatif diolah dengan menghitung rata-ratanya dan dikonversi menjadi nilai kualitatif menggunakan skala Likert. Lembar penilaian disusun dengan rentang nilai antara 1 hingga 5. Rumus yang digunakan untuk menghitung indeks minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor yang didapat}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data analisis menggunakan kriteria interpretasi. Sebagai pedoman penafsiran, ditetapkan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria pencapaian kelayakan**

No.	Presentase	Kriteria
1	< 20 %	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Sugiyono, [2018](#)).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan video pembelajaran IPS dengan fokus pada materi kegiatan ekonomi berbasis *Project-based Learning* melibatkan metode penelitian dan pengembangan (R&D), yang mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: 1) Analisis; 2) Perancangan; 3) Pengembangan; 4) Implementasi; dan 5) Penilaian. Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dijelaskan, pembuatan video pembelajaran dilakukan melalui serangkaian tahapan untuk menghasilkan produk penelitian yang akhir, yaitu:

## Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data melalui survei untuk pemilihan materi pembelajaran dan sekolah serta menganalisis kebutuhan siswa. Hasil analisis kebutuhan ini mencakup beberapa poin: (1) Terdapat permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS kelas VII; (2) Proses pembelajaran IPS masih bersifat manual, terutama dalam penggunaan latihan-latihan soal melalui lembar kerja peserta didik dalam menjawab pertanyaan kuis dari guru. Hal ini menyebabkan kurangnya minat, keengganan, dan kurangnya motivasi belajar siswa saat dilakukan evaluasi; (3) Siswa cenderung lebih tertarik pada visualisasi melalui video, yang dapat mendukung dan memfasilitasi penelitian ini; dan (4) Penentuan lokasi penelitian untuk pengembangan media. Setelah mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran IPS kelas VII, peneliti memilih SMP IT Adzkie Babalan, Pangkalan Brandan, Kabupaten Langkat sebagai tempat penelitian. Jumlah siswa kelas VII di SMP IT Adzkie Babalan adalah 25 orang.



Gambar 2. Foto keadaan Sekolah SMP IT Adzkie Babalan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP IT Adzkie Babalan, terungkap bahwa siswa cenderung kurang termotivasi dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Mereka lebih memilih untuk bermain, berbicara, dan bercanda dengan teman sekelas. Penyebab utamanya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran selama pelaksanaan mata pelajaran IPS.

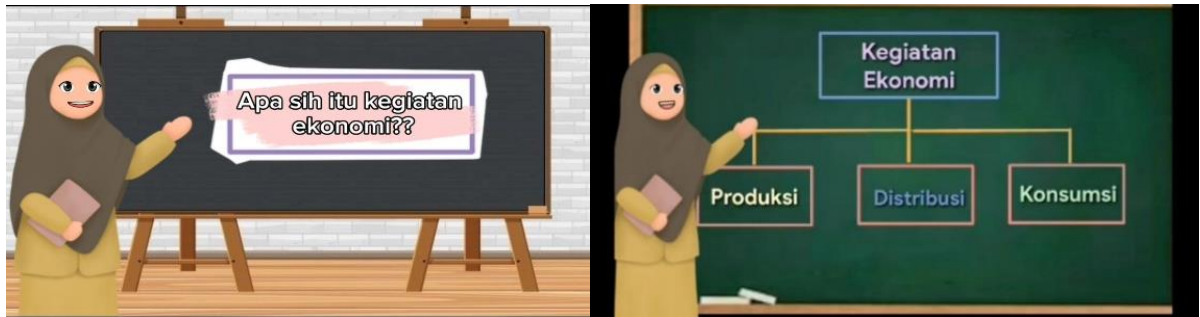
## Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, proses perancangan dilakukan dengan langkah-langkah berikut: (1) Mengumpulkan materi terkait kegiatan ekonomi yang akan dikembangkan dari berbagai sumber, seperti buku, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan internet; (2) Merancang animasi yang sesuai dengan materi; (3) Menyiapkan semua bahan yang diperlukan untuk pengembangan video pembelajaran; dan (4) Menyusun instrumen penelitian berupa angket yang akan divalidasi oleh tiga validator ahli, dua di antaranya adalah dosen dari STKIP Al Maksum Langkat dan satu guru yang mengajar mata pelajaran IPS di SMP IT Adzkie Babalan. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Canva. Spesifikasi video termasuk penggunaan bahasa Indonesia, terdiri dari tiga video dengan durasi sekitar delapan menit untuk setiap video, serta didukung oleh gambar-gambar yang mendukung materi.

## Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan produk ini melibatkan penyusunan video pembelajaran yang mencakup elemen-elemen seperti judul materi, tujuan pembelajaran, pengembang, dan soal tugas proyek.

a) Judul Materi Kegiatan Ekonomi



Gambar 3. Judul materi video pembelajaran

b) Tujuan Pembelajaran



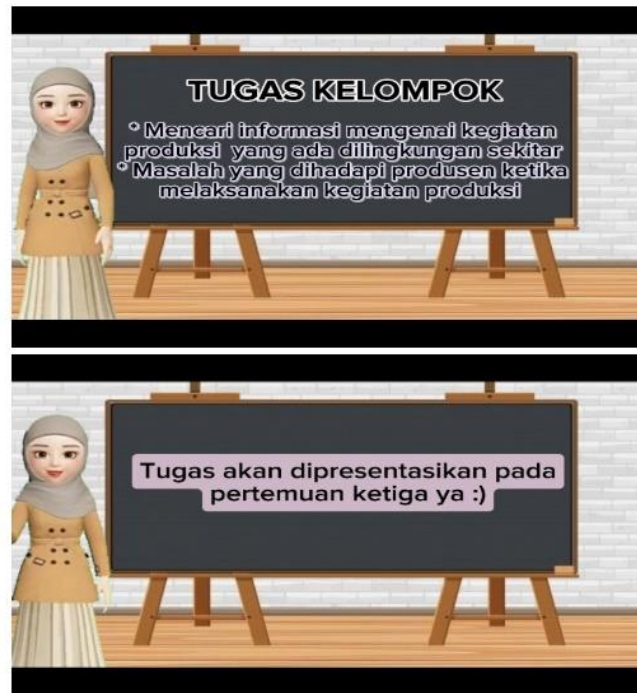
Gambar 4. Tujuan pembelajaran

c) Pengembang



Gambar 5. Pengembang

#### d) Soal Tugas Proyek



Gambar 6. Soal tugas proyek

Pada tahap pengembangan (*development*), dilakukan penilaian terhadap media video pembelajaran berbasis *Project-based Learning* oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

#### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, terdapat serangkaian kegiatan, antara lain: a) Uji validitas oleh ahli. Validitas media perlu diverifikasi oleh para ahli, yaitu ahli media, materi, dan pembelajaran; dan b) Uji coba lapangan. Uji coba ini dilakukan di kelas VII SMP IT Adzkia Babalan, dan data kuantitatif diperoleh melalui angket yang diisi oleh siswa untuk mengevaluasi kecocokan produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, dua di antaranya adalah dosen dari STKIP Al Maksum Langkat, dan satu adalah guru yang mengajar IPS di SMP IT Adzkia Babalan. Data validasi dikumpulkan melalui angket penilaian yang diberikan kepada validator. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan dalam angket. Uji coba lapangan dilakukan di SMP IT Adzkia Babalan pada kelas VII yang terdiri dari 25 siswa.



Gambar 7. Uji coba lapangan



Peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning* pada materi kegiatan ekonomi.

### Tahap Penilaian (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari hasil review para ahli dan setelah uji coba lapangan. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran ahli materi, yaitu Bapak Taufiqurrahman, S.E., M.Si, yang memberikan beberapa komentar dan saran, antara lain: 1) Kualitas video pembelajaran cukup menarik; dan 2) Materi yang ditampilkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, komentar dan saran dari ahli media, yaitu Bapak Ryan Dhika Priyatna, S.Kom, M.Kom, adalah sebagai berikut: 1) Pemilihan ikonik pada ikon dan tombol sudah cukup mudah dimengerti; 2) Video pembelajaran menarik dan konsisten dengan media pembelajaran yang dikembangkan; 3) Materi yang disajikan lugas dan sistematis; dan 4) Disarankan untuk mengembangkan ikon dan gif yang lebih menarik. Kemudian, komentar dan saran dari ahli pembelajaran, yaitu Ibu Shelfi Rahmana, S.Pd, adalah sebagai berikut: 1) Video pembelajaran sangat bagus dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran; 2) Suara dalam video dapat diperbaiki lagi; dan 3) Mencari gambar bergerak yang lebih menarik.

Selain itu, untuk mengetahui apakah video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning* pada materi kegiatan ekonomi memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP IT Adzkie Babalan, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor rata-rata dan skor keseluruhan pada instrumen penelitian, yaitu lembar angket siswa. Skor ini diperoleh dari tanggapan siswa saat menggunakan video pembelajaran berbasis *Project-based Learning* pada materi kegiatan ekonomi.

Pada tahap validasi produk pengembangan video pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi berbasis *Project-based Learning* ini terdiri dari: 1) uji ahli materi; 2) uji ahli media; 3) uji ahli pembelajaran; dan 4) uji coba lapangan. Keempat aspek ini disajikan sesuai dengan data yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil validasi dan uji coba

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi(%)	Kriteria Presentase
1.	Uji Ahli Materi	86,67	Sangat Layak
2.	Uji Ahli Media	89,33%	Sangat Layak
3.	Uji Ahli Pembelajaran	76%	Layak
4.	Uji Coba Lapangan	76,3%	Layak

Video pembelajaran berbasis *Project-based Learning* yang dikembangkan diberikan kepada para ahli dengan menyertakan instrumen validasi untuk menelaah video pembelajaran dalam aspek tampilan, kegrafikan media, dan materi yang disajikan. Ahli media, ahli materi, serta ahli pembelajaran memberikan penilaian berdasarkan pedoman penilaian yang diberikan, menggunakan angket berskala Likert dengan pilihan 5 skala; sangat tidak layak (1), tidak layak (2), cukup layak (3), layak (4), dan sangat layak (5).

### SIMPULAN

Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran IPS berbasis *Project-based Learning* pada materi kegiatan ekonomi, menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Tahapan pengembangannya meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan kecocokan produk untuk digunakan. Data dari angket ahli materi menunjukkan kecocokan yang cukup, sementara ahli media dan ahli pembelajaran menilai produk sebagai sangat layak dan layak digunakan. Uji coba lapangan juga menghasilkan penilaian

yang menyatakan produk layak. Penggunaan video pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, tercermin dari interaksi siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran IPS. Namun, meskipun efektif, produk ini masih memiliki kelemahan yang perlu diperbaiki melalui penelitian lanjutan, seperti penelitian tindakan kelas atau eksperimen dengan kelas kontrol, untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

## REFERENSI

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78. <https://doi.org/10.23887/JIPP.V4I1.18403>
- Aldina. (2018). *Survei Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Maros* [Diploma thesis]. Universitas Negeri Makassar.
- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Apriliyani, T., Dadi, S., & Dalifa, D. (2019). Pengaruh Model PjBl terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(2), 135–143. <https://doi.org/10.33369/JURIDIKDAS.2.2.135>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daga, A. T. (2020). Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Sekolah Dasar (Sebuah Tinjauan Kurikulum 2006 hingga Kebijakan Merdeka Belajar). *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 4(2), 103–110. <https://doi.org/10.53395/jes.v4i2.179>
- Darsih, T. K., & Lubis, E. L. S. (2021). The Development of Android-Based Learning Media for Basic Accounting Subjects for Class X AKL at Al Ikhlas Vocational High School, Pangkalan Susu, Langkat Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(3), 6219–6230. <https://doi.org/10.33258/BIRCI.V4I3.2430>
- Fauziah, C., Taufiqulloh, T., & Sudibyoy, H. (2020). Implementasi Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning Selama Pandemi Covid-19. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 5(2), 38–48. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.46>
- Firdaus, H., Laensadi, A. M., Matvayodha, G., Siagian, F. N., & Hasanah, I. A. (2022). Analisis Evaluasi Program Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 686–692. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V4I4.5302>
- Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a). <https://doi.org/10.30651/ELSE.V1I2A.1038>
- Kusumaningrum, S., & Djukri, D. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran model Project-based Learning (PjBl) untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kreativitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 241–248. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.5557>
- Masrucha, N., Diarini, I. G. A. A. S., & Suryanto, I. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Melalui Media Vlog Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 635–643. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1439>
- Maulidia, N. F., & Istiqomah, D. A. (2023). Desain Pembelajaran IPS Berbasis Project Based Learning Pada Tingkat SD/MI. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 15(2), 295–305. <https://doi.org/10.37304/JPIPS.V15I2.11975>
- Miftahussurur, & Pramono. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Video Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Memelihara/Servis Sistem Pendingin Mesin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 16(1). <https://doi.org/10.15294/jptm.v16i1.9153>
- Munawaroh, R., Subali, B., & Sopyan, A. (2012). Penerapan Model Project Based Learning dan Kooperatif untuk Membangun Empat Pilar Pembelajaran Siswa SMP. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.15294/UPEJ.V1I1.773>

- Nahdiah, A., & Handayani, S. L. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Google Meet terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2377–2383. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1228>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422–427. <https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/article/view/5245>
- Nurhidayah, I. J., Wibowo, F. C., & Astra, I. M. (2021). Project Based Learning (PjBL) Learning Model in Science Learning: Literature Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 20(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2019/1/012043>
- Octariani, D., & Rambe, I. H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Project Based Learning Berbantuan Software Geogebra. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 4(1), 16–21. <https://doi.org/10.30743/mes.v4i1.864>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V2I1.742>
- Sadri, M., Darsih, T. K., & Yusrah, Y. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1083–1091. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1647>
- Saputra, K. W., Amalia, F., & Rahman, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 10(7), 1651–1658. <https://doi.org/10.25126/jtiik.1078108>
- Sari, F. I., Sunendar, D., & Anshori, D. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 146–151. <https://doi.org/10.31004/JPDK.V5I1.10843>
- Satriani, S. (2018). Inovasi Pendidikan: Metode Pembelajaran Monoton ke Pembelajaran Variatif (Metode Ceramah Plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1). <https://doi.org/10.30984/jii.v10i1.590>
- Setiawan, I., Suciati, D., & Mushlih, A. (2016). *IPS untuk SMP/MTs kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supomo, R., & Nurhayati, E. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yrama Widya.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Winarni, E. W., & Koto, I. K. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) dengan Model Project-Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Perkuliahan IPA Pendidikan Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 134–144. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.13875>