

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
MEMANFAATKAN EDPUZZLE PADA MATA PELAJARAN PPKN DI
SMA NEGERI 100 JAKARTA**



DWI ANE RISQI PUTERI

9901817005

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE
LEARNING VIDEOS ON CIVIL
SERVICES AT SMA N 100 JAKARTA

Dwi Ane Risqi Puteri

Education technology

ABSTRACT

This study aims to produce interactive learning products, test products developed for use in Civics subjects, and test the effectiveness of products for use in Civics subjects in the material on threats to the Unitary State of the Republic of Indonesia in the economy, culture and security defense and strategies to overcome them. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) using the Bergman and Moore development model which has six stages, namely analysis, design, development, production, merging, and validation. The test is based on assessments from media and instructional design experts, material experts, and users. Trials were also conducted to get criticism and suggestions from experts to improve the developed multimedia. The effectiveness test was conducted by giving pre-test and post-test with analysis using the N-Gain formula. Media experts provide suggestions for making product usage instructions, instructional design experts provide suggestions to provide suggestions to replace some sentences in learning videos. The results of the feasibility test showed that the interactive learning video developed was included in the appropriate category with an average value of 81.4%. While the results of the effectiveness test showed that the average score of students before using interactive learning videos was 61.3 and after using multimedia was 84. Based on the N-gain value of 0.58 or in percent is 58% with a fairly effective category, learning by using interactive learning videos is able to improve student learning outcomes.

Keywords: Development, Interactive Learning Video, PPKn

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATAPELAJARAN PPKN

DI SMA N 100 JAKARTA

Dwi Ane Risqi Puteri

Education technology

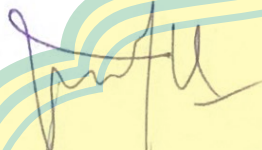
ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran interaktif, menguji kelayakan produk yang dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran PPKn, dan menguji efektifitas produk untuk digunakan pada mata pelajaran PPKn dalam materi ancaman terhadap NKRI dalam bidang ekonomi, social budaya dan pertahanan kemandirian serta strategi dalam mengatasinya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan Bergman and Moore yang memiliki enam tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, produksi, penggabungan, dan validasi. Uji kelayakan diperoleh berdasarkan penilaian dari ahli media dan desain pembelajaran, ahli materi, dan pengguna. Uji coba kelayakan pun dilakukan untuk mendapatkan kritik dan saran dari para ahli untuk memperbaiki multimedia yang dikembangkan. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* dengan analisis menggunakan rumus *N-Gain*. Ahli media memberikan saran untuk membuat petunjuk penggunaan produk, ahli desain pembelajaran memberikan saran untuk memperdalam materi dan ahli materi memberi saran untuk mengganti beberapa kalimat dalam video pembelajaran interaktif. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak dengan nilai rata-rata 81,4%. Sedangkan hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan video pembelajaran interaktif adalah 61,3 dan setelah menggunakan multimedia adalah 84,. Berdasarkan nilai *N-gain* sebesar 0,58 atau dalam persen adalah 58% dengan kategori cukup efektif maka pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran interaktif ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Interaktif, PPKn

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

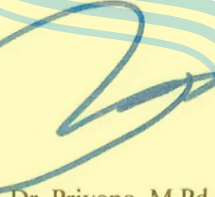
Pembimbing I



Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd

Tanggal:

Pembimbing II



Dr. Priyono, M.Pd

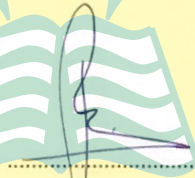
Tanggal : 01.12

Prof. Dr. Dedi Purwana E.S, M.Bus
(Ketua)¹



Tanggal 24-02-2022

Dr. Eveline Siregar, M.Pd
(Koordinator Prodi)²



Tanggal 03/2/22

Nama : Dwi Ane Risqi Puteri, S.Pd

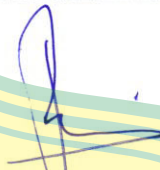
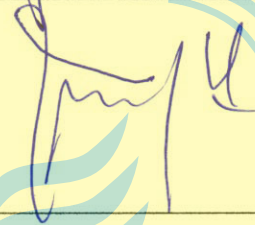
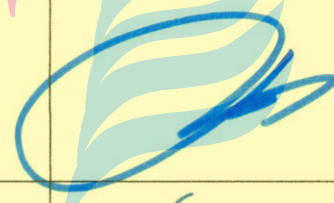


No. Registrasi : 9901817005

Angkatan : 2017

1. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
2. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Nama : Dwi Ane Risqi Puteri
Nomor Registrasi : 9901817005
Program Studi : Pascasarjana S2 Teknologi Pendidikan

No	Nama	Tanda tangan	Tanggal
1	Dr. Eveline Siregar, M.Pd (Koordinator Program Studi S2 Teknologi Pendidikan dan Penguji)		23/2 - 2022
2	Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd (Pembimbing I)		23/2 - 2022
3	Dr. Priyono, M.Pd (Pembimbing II)		21/2 - 22
4	Dr. R.A. Murti Kusuma Wirasti, M.Si (Penguji I)		20/2/22
5	Dr. Cecep Kustandi, M.Pd (Penguji II)		21/02-22

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama lengkap : Dwi Ane Risqi Puteri
NIM : 9901817005
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 28 Januari 1994
Program : Magister
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Edpuzzle Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 100 Jakarta” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 23 Februari 2022

Yang Menyatakan



Dwi Ane Risqi Puteri

NIM. 9901817005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwi Ane Risqi Puteri
NIM : 9901817005
Fakultas/Prodi : Pascasarjana /Teknologi Pendidikan
Alamat email : dwianeputerisqi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MEMANFAATKAN EDPUZZLE PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMA NEGERI 100 JAKARTA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

- Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 17 Maret 2022

Penulis

(Dwi Ane Risqi Puteri)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamin, tesis yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Edpuzzle Secara Online" dapat terselesaikan. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister.

Proses penyelesaian tesis ini banyak mendapatkan petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini disampaikan banyak terima kasih kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M. Bus., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta;
2. Prof. Dr. Wardani Rahayu, M.Si., selaku Wakil Direktur I Pascasarjana Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta;
3. Prof. Dr. Japar, M.Pd., selaku Wakil Direktur II Pascasarjana Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta;
4. Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E., selaku Wakil Direktur III Pascasarjana Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta;
5. Dr. Eveline Siregar, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Magister Teknologi Pendidikan;
6. Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I;
7. Dr. Priyono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II
8. Dr. R.A. Murti Kusuma Wirasti, M.Si. selaku Dosen Penguji;
9. Dr. Cecep Kustandi, M.Pd., selaku Dosen Penguji;
10. Kepala Sekolah SMA Negeri 100 Jakarta beserta para Wakil Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru dan para siswa kelas XI IPS 1
11. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Magister Teknologi Pendidikan;
12. Rekan-rekan di Magister Teknologi Pendidikan UNJ Angkatan 2017; dan
13. Bapak Rizaludin Sidqi dan Iis Nurbaeti selaku orangtua, Bapak Afif Yusuf selaku suami serta Khaira Almahyra Afif dan Raaina Almahyra Afif selaku puteri kembar yang telah memberikan dukungan materi dan moril.

Semoga tesis ini dapat berguna bagi pembaca. Apabila ada kesalahan dalam penulisan dan proses penyusunan tesis ini saya mohon maaf. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Jakarta, Februari 2022

Dwi Ane Risqi Puteri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	ii
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	i
KATA PENGANTAR	ii
Jakarta, Februari 2022	ii
DAFTAR DIAGRAM	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pembatasan Penelitian	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 State of the Art	8
1.6 Roadmap Penulisan	11
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.2 Kajian Video Pembelajaran Interaktif	14
2.1.3 Kajian Edpuzzle	23
2.1.4 Tinjauan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	26
2.1.5 Kajian Peserta Didik SMA	28
2.2 Kajian Pengembangan Model	29
BAB III	44
METODE PENELITIAN	44
3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.3 Rancangan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif	45

3.4	Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif.....	46
3.4.1	Analisis	46
3.4.2	Desain	46
3.4.3	Pengembangan	47
3.4.4	Produksi.....	47
3.4.5	Penggabungan	47
3.4.6	Validasi	47
3.5	Prosedur Uji Kelayakan	48
3.6	Prosedur Uji Keefektifitas.....	55
BAB IV	57
HASIL PENGEMBANGAN	57
4.1	Hasil Penelitian	57
4.1.1	Hasil Pengembangan Produk.....	57
4.1.2	Uji Kelayakan.....	130
4.1.3	Uji Efektivitas.....	130
4.1	Pembahasan.....	132
4.2	Keterbatasan.....	134
BAB V	136
KESIMPULAN	136
5.1	Kesimpulan 136	
	Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :	136
5.2	Rekomendasi 136	
	Daftar Pustaka.....	138
LAMPIRAN	143

Mba imel tolong yang bagian bab 4 dibenerin, bab 4.1.1 hasil pengembangan produk, 4.1.2 uji kelayakan kemudian tmbhkn dibawahnya 4.1.3 uji efektivitas dan tolong cek halaman secara keseluruhan ya mba kmren tuh adayg salah halamannya

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1. 1 <i>Persepsi Pelajar Mengenai Proses Pembelajaran</i>	3
Diagram 1. 2 <i>Persepsi Pelajar Mengenai Proses Pembelajaran</i>	6



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Roadmap Penulisan	11
Gambar 2. 1 Model Pengembangan Bergman and Moore.....	31
Gambar 2. 2 Model Pengembangan 4D (sumber: Sugiyono, 2017).....	32
Gambar 2. 3 Model Pengembangan DDD-E(sumber: Tegeh et al., 2014).....	34
Gambar 2. 4 Model pengembangan Hannafin and Peck	38
Gambar 3. 1 Rancangan Pengembangan	45
Gambar 3. 2 <i>Rumus Persentase Uji Kelayakan Produk</i>	55
Gambar 3. 3 <i>Rumus nilai tes</i>	55
Gambar 3. 4 <i>Rumus N-Gain</i>	55
Gambar 4. 1 Proses memotong berbagai video yang telah di download.....	118
Gambar 4. 2 Proses memvisualisasikan pertanyaan dalam bentuk tulisan dengan	119
Gambar 4. 3 Kegiatan menambah konten video pada platform Edpuzzle	120
Gambar 4. 4 Kegiatan menambahkan fitur interaktif pada video di platform Edpuzzle .	120



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1Daftar kajian jurnal.....	9
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian	45
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Para Ahli	48
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Pengguna	52
Tabel 3. 4 Presentasi tingkat kelayakan terhadap produk yang dikembangkan.	55
Tabel 3. 5 Kategori Efektivitas <i>N-Gain</i>	56
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar	58
Tabel 4. 2 Garis Besar Isi Media.....	60
Tabel 4. 3 JABARAN MATERI	62
Tabel 4. 4 Story Board	73
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	121
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	122
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	123
Tabel 4. 8 Masukan dari para ahli.....	125
Tabel 4. 9 Hasil uji coba satu-satu.....	127
Tabel 4. 10 Hasil uji coba kelompok kecil	128
Tabel 4. 11hasil uji coba lapangan	129
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik	130
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Uji Pengguna oleh Peserta Didik	130
Tabel 4. 14 Data Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Peserta Didik	131
Tabel 4. 15 Hasil Uji Efektivitas dengan <i>N-gain</i>	132