

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF
PADA MATERI BENTUK DIFERENSIASI SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR WARGA
BELAJAR PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Diana Novera

NIM: 06151081924037

Program Studi Pendidikan Masyarakat



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF
PADA MATERI BENTUK DIFERENSIASI SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR WARGA
BELAJAR PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Diana Novera

Nim: 06151081924037

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Mengesahkan :

Koordinator Program Studi,



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.
NIP.195910171988032001**

Pembimbing,



**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.
NIP.195910171988032001**



**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF
PADA MATERI BENTUK DIFERENSIASI SOSIAL
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR WARGA
BELAJAR PAKET C DI SPNF SKB KOTA PALEMBANG**

SKRIPSI

Diana Novera

Nim: 06151081924037

Program Studi Pendidikan Masyarakat

Telah diujikan lulus pada:

Hari: Senin

Tanggal: 5 Juni 2023

PENGUJI

1. Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.

2. Mega Nurrizalia, M.Pd.



Two handwritten signatures are shown, each on a horizontal line. The top signature is in cursive and appears to be 'Dra. Evy Ratna Kartika Waty'. The bottom signature is also in cursive and appears to be 'Mega Nurrizalia'.



Koordinator Program Studi,

**Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D.
NIP.195910171988032001**



A handwritten signature in cursive, appearing to be 'Dra. Evy Ratna Kartika Waty', is written over a horizontal line.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diana Novera

NIM : 06151081924037

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Interaktif Pada Materi Bentuk Diferensiasi Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Warga Belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 11 Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Diana Novera

NIM.06151081924037

PRAKATA

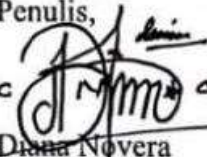
Skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif Pada Materi Bentuk Diferensiasi Sosial Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Warga Belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D. sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan. Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Mega Nurrizalia, M.Pd. selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran dan bimbingan untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Republik Indonesia melalui Program Beasiswa ADIK yang telah memberikan bantuan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan masyarakat dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 11 Mei 2023

Penulis,


Diana Novera
NIM.06151081924037

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji atas kehadiran Allah SWT., karena dengan Rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan tak lupa sholawat serta salam bagi nabi Muhammad SAW., yang sudah membawa kita dari zaman kebodohan ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan modernisasi seperti yang dirasakan saat ini.

Pada kesempatan ini, dengan setulus hati penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bimbingan, dukungan, motivasi, serta bantuan yang telah penulis terima selama menempuh pendidikan di Strata Satu (S1) ini yang saya persembahkan kepada:

- ❖ Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- ❖ Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
- ❖ Bapak/Ibu dosen dan admin Program Studi Pendidikan Masyarakat, Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D., Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ibu Dian Sri Andriani, S.Pd., M.Sc., Bapak Shomedran, M.Pd., Ibu Yanti Karmila Nengsih, M.Pd, Ibu Mega Nurrizalia, M.Pd., Bapak Ardi Saputra, S.Pd., M.Sc dan Pak Andi Pramana Putra, S.E.
- ❖ Pembimbing skripsi dan akademik saya yaitu Ibu Dra. Evy Ratna Kartika Waty, M.Pd., Ph.D. yang telah membimbing saya dan bersedia meluangkan waktunya sehingga saya dapat menyelesaikan masa studi di Universitas Sriwijaya ini.
- ❖ Skripsi ini saya persembahkan untuk Orang tua saya Dedi Irawan, Almh. Nurhayati dan Ibu Erida Syamsi, S.Pd. Terima kasih telah menjadi support system saya selama menjalankan perkuliahan hingga menyelesaikan masa studi di Universitas Sriwijaya.

- ❖ Kepada Amak dan Alm. Ayah, nenek kakek tersayang yang selalu mendoakan saya dimanapun berada, yang selalu mencemaskan keadaan saya yang jauh dari daerah dan walaupun tidak bisa mendampingi di perantauan, tak pernah lupa untuk selalu berkabar akan kesehatannya. Karena beliau saya bisa hidup hingga dewasa seperti ini, dan dengan doa amak, saya bisa menyelesaikan masa studi ini.
- ❖ Kepada keluarga besar yang tak bisa disebutkan satu persatu, namun keluarga dari bagian papa yang sangat memotivasi dan banyak berjasa baik dalam bantuan biaya dan hal lainnya, saya ucapkan terima kasih. Karena bantuannya saya dapat melangkah sampai dapat menyelesaikan masa studi di Universitas Sriwijaya ini.
- ❖ Kepada para persepupuan baik dari bagian papa dan mama, saya ucapkan terima kasih, telah menjadi penyemangat dan pendukung dalam proses penyelesaian masa studi ini.
- ❖ Kepada para sahabatku Fiska yang paling sering menemani. Dwi Rahmaniati, Adindi, Reyziza, dan Shelina termasuk Mawaddah serta teman yang lainnya yang tak dapat disebutkan satu persatu dari Sumatera Barat yang menemani saya dalam proses penyelesaian masa studi di Universitas Sriwijaya.
- ❖ Kepada sahabat seperjuangan, Mega, Sintia, Lia dan Vio yang selalu menemani, membantu, mendukung dan menjadi penyemangat spesial dalam proses penyelesaian masa studi di Universitas Sriwijaya.
- ❖ Kepada seluruh teman-teman Pendidikan Masyarakat 2019 yang saling membantu dalam menempuh pendidikan di Universitas Sriwijaya.
- ❖ Kepada Yessi sebagai adik tingkat, dan teman kost lainnya yang membantu dan menemani saya diakhir-akhir semester dan menjadi

penolong pertama jika sakit. Terima kasih atas segala bantuannya sampai saya bisa menyelesaikan masa studi studi di Universitas Sriwijaya.

- ❖ Kepada semua orang yang pernah membantu, mendukung dan menyemangati saya dalam penyusunan skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu saya mengucapkan terima kasih.
- ❖ Almamater kebanggaanku Universitas Sriwijaya.

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran Video Interaktif.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Video Interaktif.....	8
2.1.3 Motivasi Belajar	9
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Video Interaktif..	10
2.1.5 Penggunaan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran.....	11
2.2 Pendidikan Kesetaraan Paket C.....	11
2.3 Diferensiasi Sosial.....	12

2.4	Penelitian Terdahulu Yang Relevan	15
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Jenis Penelitian	17
3.1.1	Model Penelitian Pengembangan	17
3.2	Subjek dan Lokasi Penelitian	18
3.3	Prosedur Pengembangan.....	19
3.3.1	Tahap Analisis	19
3.3.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	20
3.3.3	Tahap Pengembangan	23
3.3.4	Tahap Implementasi	24
3.3.5	Tahap Evaluasi.....	25
3.4	Fokus Penelitian	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1	Angket	26
3.5.2	Wawancara.....	26
3.5.3	Dokumentasi	27
3.6	Pengumpulan Data	27
3.6.1	Angket Validasi Produk Oleh Ahli	27
3.7	Teknik Analisis Data.....	30
3.7.1	Analisis Validasi Produk.....	31
3.7.2	Analisis Data Kepraktisan.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Profil SPNF SKB Kota Palembang.....	34
4.2	Hasil Penelitian	37
4.2.1	Analisis (<i>Analysis</i>).....	37
4.2.2	Desain (<i>Design</i>)	43
4.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	51
4.2.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	58

4.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	61
4.3	Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Simpulan.....	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....		70
LAMPIRAN.....		77

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>	21
Tabel 3. 2 Kisi - kisi Angket Untuk Validasi Produk Ahli Materi.....	28
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Produk Oleh Ahli Media	28
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Oleh Ahli Bahasa.....	29
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Respon Oleh Warga Belajar	29
Tabel 3. 6 Analisis Angket Kebutuhan	30
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert.....	31
Tabel 3. 8 Kategori Kelayakan Produk Media Pembelajaran Video Interaktif.....	31
Tabel 3. 10 Skala Guttman	32
Tabel 3. 11 Skala Penilaian Kepraktisan	33
Tabel 4. 12 Rata-rata Validasi Ahli.....	55
Tabel 4. 13 Hasil perbaikan validasi media	55
Tabel 4. 14 Hasil perbaikan validasi materi	57
Tabel 4. 15 Hasil perbaikan validasi bahasa.....	57
Tabel 4. 16 Hasil uji coba <i>one-to-one</i>	58
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi uji coba <i>one-to-one</i>	58
Tabel 4. 18 Hasil Persentase Kepraktisan menggunakan Skala Guttman	59
Tabel 4. 19 Revisi Akhir Produk.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Metode ADDIE	19
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i>	21
Gambar 4. 3 Analisis Silabus	37
Gambar 4. 4 Analisis Sumber Belajar	39
Gambar 4. 5 Analisis Sumber Belajar	40
Gambar 4. 6 Analisis Kebutuhan Warga Belajar	41
Gambar 4. 7 Analisis Kebutuhan Warga Belajar	41
Gambar 4. 8 Tampilan Desain Pembukaan	43
Gambar 4. 9 Tampilan Desain Pembukaan	44
Gambar 4. 10 Tampilan Desain Pembukaan	44
Gambar 4. 11 Tampilan Judul Materi	45
Gambar 4. 12 Desain Ilustrasi Indonesia	45
Gambar 4. 13 Desain Keberagaman Indonesia	45
Gambar 4. 14 Desain Ilustrasi Keberagaman Indonesia	46
Gambar 4. 15 Desain Animasi Keberagaman Budaya	46
Gambar 4. 16 Desain Materi Perbedaan Diferensiasi Sosial	46
Gambar 4. 17 Desain Animasi Diferensiasi Sosial Berdasarkan Ras	47
Gambar 4. 18 Desain Animasi Berdasarkan Pendapat Para Ahli.....	47
Gambar 4. 19 Desain Animasi Diferensiasi Sosial Berdasarkan Agama	48
Gambar 4. 20 Desain Animasi Diferensiasi Sosial Berdasarkan Gender	48
Gambar 4. 21 Desain Perbedaan Gender menurut Ahli	49
Gambar 4. 22 Desain Animasi Penjelasan Peran Gender	49
Gambar 4. 23 Desain Penutup	50
Gambar 4. 24 Desain Penutup dan Harapan untuk Warga Belajar	50
Gambar 4. 25 Desain Penutup dan Ucapan Terima Kasih	50
Gambar 4. 26 Desain Animasi Penutupan dengan Salam	51

Gambar 4. 27 Validasi Ahli Media	52
Gambar 4. 28 Validasi Ahli Materi	53
Gambar 4. 29 Validasi Ahli Bahasa	54

ABSTRAK

Pengembangan video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial telah dilakukan dan digunakan pada warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang. Pembelajaran tersebut dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C dan sebagai media yang valid dan praktis. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data dikumpulkan melalui tahapan analisis awal yaitu dengan penyebaran angket, wawancara dan dokumentasi. Kevalidan media dinilai oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Analisis yang digunakan yaitu Skala Likert dan Skala Guttman. Implementasi dilakukan melalui dua tahapan yaitu, pertama uji coba *one to one* pada tiga orang warga belajar. Kedua, uji coba *small group* yaitu pada dua belas orang warga belajar. Keduanya bertujuan untuk menguji kepraktisan media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial. Hasil dari penelitian ini yaitu, media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial yang memperoleh hasil skor dengan jumlah 33, dan persentase 92% dengan kategori sangat layak. Pada materi jumlah yang diperoleh sebanyak 32 dengan persentase 89% mendapat kategori sangat layak. Selanjutnya pada bahasa dengan total 30 dan persentase 83% dengan kategori layak. Berdasarkan validasi para ahli maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan video interaksi pada materi bentuk diferensiasi sosial valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada warga belajar paket C.

Kata Kunci: *Paket C, Pengembangan, Video Interaktif, Warga Belajar.*

ABSTRACT

The development of an interactive video on material forms of social differentiation has been carried out and used by package C learning residents at SPNF SKB Palembang City. The learning is carried out to increase the learning motivation of package C learning residents and as a valid and practical medium. This development research was carried out using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data was collected through the initial analysis stages, namely by distributing questionnaires, interviews and documentation. The validity of the media was assessed by three experts, namely media experts, material experts, and language experts. The analysis used is the Likert Scale and Guttman Scale. The implementation was carried out through two stages, namely, the first was a one-to-one trial on three learning residents. Second, small group trials, namely on twelve learning residents. Both aim to test the practicality of interactive video media on material forms of social differentiation. The results of this study are interactive video media on material in the form of social differentiation which results in a score of 33, and a percentage of 92% in the very decent category. In the material, the number obtained was 32 with a percentage of 89%, which was in the very decent category. Furthermore, in languages with a total of 30 and a percentage of 83% with a decent category. Based on the validation of the experts, it can be concluded that the development of video interactions on material forms of social differentiation is valid and practical for use in the learning process for package C learning residents.

Keywords: *Package C, Development, Interactive Videos, Learning Citizens*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas pendidikan yang terus meningkat sesuai kualitas sumber daya manusia dan teknologi yang semakin maju di era global ini yang melibatkan perkembangan dalam perubahan kurikulum yang ada dan terus berkembang yang menyebabkan perlunya pengurangan akan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan dapat diganti dengan media lain yang menekankan pada keterampilan dalam berproses serta aktif pada *learning* (Moto, 2019). Lebih lanjut dikatakan bahwa metode pembelajaran tidak hanya dalam bentuk verbal saja, namun juga dapat disajikan dalam bentuk yang bervariasi agar warga belajar senantiasa tidak merasa bosan dalam belajar serta membuat tutor sebagai pendidik tidak kekurangan tenaga dalam penyampaian materi atau bahan ajar. Maka penggunaan media pembelajaran akan sangat mempengaruhi pembelajaran dengan pembelajaran yang lebih mudah untuk difahami agar warga belajar dapat mengembangkan rasa ingin tahu dalam pengetahuan berdasarkan mata pelajaran yang sedang dilaksanakan.

Pendidikan merupakan proses mencari ilmu pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan dalam kelompok yang terjadi secara berkelanjutan melalui pengajaran, atau pelatihan. Pendidikan dapat dijadikan sebagai proses memperoleh ilmu pengetahuan (*to discover knowledge*) dan pemecahan masalah (*problem solving*) (Bahri, 2021). Kemudian Pembelajaran dalam pendidikan dapat dilakukan secara formal atau nonformal (Carolus dan Gomantara, 2022). Pendidikan nonformal dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter adalah pendidikan yang dilaksanakan secara berjenjang dan tidak sama dengan pendidikan formal. Salah satu bentuk dari program pendidikan nonformal meliputi pendidikan

kesetaraan kejar Paket A setara SD/MI, Paket B setara SMP/MTs, dan Paket C setara SMA/MA yang dapat dilaksanakan pada Sanggar Kegiatan Belajar (SKB), Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) dan Satuan Pendidikan Non Formal (SPNF). (Rozi dan Shomedran, 2022).

Pendidikan Kesetaraan Paket C yang berada pada SKB tidak diragukan lagi kebenarannya, namun masyarakat cenderung memanfaatkan pendidikan kesetaraan ini hanya untuk mendapatkan ijazah demi kepentingan pekerjaan, dan belum maksimal dalam memanfaatkan pendidikan tersebut untuk kehidupan di masa yang akan datang. Untuk itu perlu adanya suatu pemikiran, yang meninjau kembali keberadaan suatu pengembangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian dan memotivasi warga belajar agar lebih serius dalam mengikuti program kesetaraan Paket C (Husain, 2017).

Kreativitas tutor sangat diperlukan dalam menggunakan metode pembelajaran, hal ini dibutuhkan karena pembelajaran yang kurang bervariasi dalam penyajian materi, hendaknya perlu ada penguatan dengan media lain sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Misalnya media pembelajaran yang hendaknya bisa memberikan motivasi dan semangat bagi warga belajar. Hal tersebut tentu mempengaruhi warga belajar dalam proses pembelajaran karena dapat menimbulkan kreativitas pada warga belajarnya. (Ayuliandar dan Sylvia, 2022).

Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran dapat merangsang warga belajar dalam perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor, melalui durasi beberapa menit video interaktif mampu memudahkan tutor dalam memberikan pembelajaran secara *offline* maupun *online* dan juga dapat digunakan sebagai media yang membantu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Dewi dan Rimpiati, 2015). Media pembelajaran melalui video interaktif disajikan dalam bentuk pesan-pesan, audio, dan visual dengan beberapa gambar dalam frame sehingga dapat disaksikan dengan gambar yang terlihat hidup dan dapat membantu meningkatkan daya tarik dan imajinasi warga belajar (Izzudin, dkk., 2013).

Melalui media video interaktif tersebut maka dapat meningkatkan motivasi belajar pada warga belajar (Setyoningtyas dan Ghofur, 2021). Selain itu video dapat dijeda penayangannya serta diulang dan didengarkan kembali oleh warga belajar dipertemuan selanjutnya (Hafizah, 2020).

Kelebihan dan kekuatan dari video interaktif lainnya yaitu mampu merangsang imajinasi, perasaan dan hasrat warga belajar dalam pembelajaran dengan konsep yang nyata, menarik, materi yang berurutan secara sistematis dan lebih mudah difahami (Dwijayanti dan Suhartiningsih, 2021). Lebih lanjut batasan yang terdapat pada video interaktif ini dipengaruhi oleh kebutuhan dan keinginan dari warga belajar ataupun tutor itu sendiri kemudian dengan media video interaktif warga belajar memiliki waktu yang lebih fleksibel dalam belajar. Selain itu kesulitan yang dirasakan tutor yaitu dalam mengontrol perhatian setiap warga belajar dalam proses penayangan video interaktif tersebut (Qadriani, dkk., 2021). Adapun kelemahan dari media pembelajaran ini terdapat pada proses pengeditan yang membutuhkan waktu cukup lama (Wardani dan Syofyan, 2018). Dilihat dari beberapa batasan video interaktif ini maka tutor perlu meningkatkan perhatian pada saat praktik penayangan video interaktif tersebut.

Lutfan Son'Any (2022) berpendapat bahwa kejar paket C setara dengan jenjang Pendidikan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). Kedudukan ijazah kejar Paket C yang setara dengan Pendidikan formal SLTA yang merupakan bentuk perhatian pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Apabila warga belajar hanya memiliki ijazah Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), maka akan mempengaruhi warga belajar dalam mendapatkan suatu pekerjaan yang layak.

Oleh karena itu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang memuaskan maka perlu dihasilkan suatu media pembelajaran oleh tutor, sehingga dapat memperoleh motivasi belajar secara maksimal. Untuk memperoleh hal tersebut maka proses pembelajaran dapat dilakukan melalui

salah satu pengembangan yakni dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif. Melalui penggunaan media video interaktif dapat memudahkan para warga belajar untuk memahami materi yang diberikan oleh tutor, kemudian melalui penggunaan media video interaktif warga belajar diharapkan dapat termotivasi dan memiliki semangat yang lebih tinggi dalam belajar agar mendapatkan peningkatan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan awal sebelum penelitian ini dilakukan ditemukan metode pembelajaran yang sering dilakukan oleh tutor paket C di SPNF SKB Kota Palembang hanya dengan menggunakan metode ceramah dan Power Point saja. Selain itu telah ditemukan permasalahan pada warga belajar paket C yakni kurangnya perhatian warga belajar terhadap pembelajaran Sosiologi yang diberikan oleh tutor, hal itu terlihat pada saat tutor menjelaskan materi pembelajaran, namun warga belajar sibuk dengan aktivitas lain. Dengan demikian hal itu tentu akan mempengaruhi motivasi belajar pada warga belajar karena tidak menerima pembaharuan atau daya tarik pada pembelajaran yang diberikan.

Kemudian studi pendahuluan juga dilakukan pada 7 Oktober 2022 di SPNF SKB Kota Palembang. Ketua program kesetaraan mengatakan bahwa sering dirasakan oleh tutor pada proses pembelajaran yakni warga belajar yang memiliki masalah yang mempengaruhi motivasi belajar dikarenakan banyaknya warga belajar yang memiliki berbagai waktu antara sekolah dan pekerjaan, menyikapi hal tersebut SPNF SKB memberikan kelonggaran dengan mengadakan sekolah selama tiga hari dengan 2 hari proses pembelajaran tatap muka dan 1 hari dengan pembelajaran secara daring atau via *WhatsApp*. Lebih lanjut dari itu Tutor juga mengatakan mata pelajaran sosiologi pada kelas x (sepuluh) itu mengalami kesulitan, selain dengan jumlah warga belajar terbanyak di paket C, pada kelas x (sepuluh) melaksanakan sistem pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan terkadang juga dengan menggunakan media *Power Point*. Kemudian tutor

juga mengatakan bahwa “Dalam proses pembelajaran itu jarang menggunakan metode pembelajaran melalui video interaktif”.

Mengacu pada penjelasan salah seorang tutor di SPNF SKB Kota Palembang jumlah keseluruhan warga belajar adalah 75 orang namun dikarenakan kegiatan lain maka warga belajar masih banyak yang belum aktif untuk hadir dalam proses pembelajaran tersebut, selain itu dilihat dari kehadiran warga belajar yang tidak teratur dikarenakan berbagai alasan yang diberikan maka warga belajar akan kesulitan dalam memahami urutan penyampaian pelajaran-pelajaran yang diberikan sebelumnya oleh tutor. Berdasarkan tinjauan tersebut dapat dilihat bahwa motivasi warga belajar perlu ditingkatkan.

Metode pembelajaran menggunakan video interaktif ini diterapkan pada materi bentuk diferensiasi sosial dikarenakan pada pelajaran tersebut mengkaji sebuah perbedaan di kalangan masyarakat atau individu yang didasarkan pada beberapa faktor diantaranya usia, jenis kelamin, kemudian perbedaan pada ciri fisik dan ciri sosial budayanya (Maunah, 2016). Video interaktif ini disajikan dengan materi bentuk diferensiasi sosial dalam bentuk ilustrasi visual dan audio yang dapat difahami oleh warga belajar. Penggunaan video interaktif dapat juga digunakan sebagai pengganti kelas *offline* bagi warga belajar (Rostyanta, dkk., 2020). Maka dari itu dengan menggunakan video interaktif pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih menarik, karena adanya gambaran perbedaan yang dipelajari pada materi ini dengan bentuk video interaktif yang ditayangkan secara *offline* ataupun *online* disaat proses pembelajaran serta warga belajar dapat mengamati perbedaan tersebut dengan jelas dan tidak diragukan lagi bentuk perbedaannya.

Kemudian dari data di atas juga menunjukkan bahwa warga belajar membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada warga belajar untuk semester berikutnya, dengan itu maka diambil materi tersebut yang dapat dijadikan sebagai uji coba media pembelajaran berupa video interaktif. Berdasarkan permasalahan di atas

maka sangat penting dan perlu mengembangkan inovasi pembelajaran dalam bentuk video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan video interaktif pada mata pelajaran sosiologi materi bentuk diferensiasi sosial pada warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini agar suatu kegiatan mempunyai arah tertentu dengan yang diharapkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui valid dan praktis media video interaktif pada mata pelajaran sosiologi dengan materi bentuk diferensiasi sosial pada warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang terdapat pada penelitian ini adalah:

- a. Bermanfaat untuk menyalurkan pemikiran untuk kurikulum terbaru di SPNF SKB yang seringkali berubah menjadi modern termasuk kebutuhan warga belajar yang meningkat.
- b. Berperan penting dalam pembelajaran menyangkut Pendidikan Keaksaraan, pembaharuan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada warga belajar Paket C.
- c. Memiliki peran sebagai pedoman untuk pengembangan video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial untuk meningkatkan motivasi belajar dari warga belajar Paket C.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang terdapat pada penelitian ini adalah:

a. Bagi mahasiswa

Bermanfaat sebagai sumber ilmu pengetahuan dan sebagai pengalaman bagi mahasiswa yang dilakukan dengan pembelajaran melalui pengembangan video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial untuk warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

b. Bagi penelitian selanjutnya

Memberi sumbangan inovasi pada Mata Pelajaran Sosiologi dengan materi bentuk diferensiasi sosial pada warga belajar Paket C di SPNF SKB Kota Palembang yakni dengan video interaktif.

c. Bagi tutor atau calon tutor

Bermanfaat untuk meningkatkan wawasan dan juga pengaruh keikutsertaan tutor dalam memberikan inovasi pada saat melakukan pembelajaran.

d. Bagi warga belajar

Sebagai subjek dari penelitian ini, warga belajar Paket C hendaknya mendapatkan pengalaman dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran yang aktif serta kreatif.

e. Bagi SPNF/SKB

Dapat menjadi salah satu materi pertimbangan untuk menciptakan program pembelajaran yang ditetapkan melalui metode dan sebagai media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran sosiologi dengan materi bentuk diferensiasi sosial untuk warga belajar paket C di SPNF/SKB Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., dkk. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Angko. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Jurnal Kwangsan*. Vol. 1 NO. 1.
- Ayuliandari, F., dan Sylvia, I. (2022). *Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin. Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 113-117. Diakses pada 09 September 2022.
- Bahri, A. S., dkk. (2021). *Pengantar Penelitian Pendidikan (Sebuah Tinjauan Teori dan Praktis)*. Diakses pada 13 Oktober 2022.
- Banggur, M. D. V., dkk. (2018). *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia. JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 152-165.
- Biassari, I., dan Putri, K. E. (2021). *Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 4, pp. 62-74)*.
- Cahyani, A., dkk. (2020). *Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Carolus, R. Y., dan Gormantara, A. (2022). *Penerapan Gamification dalam Bidang Pendidikan Formal dan Nonformal: Survey Paper. KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2).

- Dewi, L. I., dan Rimpiati, N. L. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini*. JEPUN: Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura, 1(1).
- Dwijayanti, K. I., dan Suhartiningsih, S. (2021). *Pembuatan Media Video Pembelajaran Interaktif Teknik Pemijatan Pada Wajah Di SMK*. *Syntax Idea*, 3(1), 143-153.
- Fadlilah, M. F., dkk. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Assisted Individualization (TAI) Berbatuan Video Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 172 Jakarta*. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(2), 14-26.
- Farida, C., Destiniar, D., dan Fuadiah, N. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data*. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66. Diakses pada 07 September 2022.
- Fisabilillah, F. F. N., dan Sakti, N. C. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271-1282.
- Gunansyah, G. (2022) *Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Inshot Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas 4 Sd*. Universitas Negeri Surabaya. *JPGSD Volume 10 Nomor 05 Tahun 2022*, 1160 – 1170.
- Hafizah, S. (2020). *Penggunaan Dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225-240.

- Husain, R. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Warga Belajar Paket C (Studi di SKB Kota Gorontalo)*. *DISERTASI*, 5(1228).
- Izzudin, A. M., dkk., (2013). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya*. *Automotive Science and Education Journal*, 2(2).
- Kartini, K. S., dan Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Kasturi, L. I., dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116-122.
- Kurnia, T. D., dkk. (2019). *Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* (Vol. 1, No. 1, pp. 516-525).
- Masni, H. (2017). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Maunah, B. (2016). Peer Review Buku Sosiologi Pendidikan.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Diakses pada 08 Oktober 2022.
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Najib, M. A. (2018). Epistemologi Tasawuf Modern Hamka. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 18(2), 303-324.

- Nengsih, Y. K., dkk. (2018). *Pengelolaan pembelajaran program paket C pada pusat kegiatan belajar masyarakat dan sanggar kegiatan belajar di Kota Palembang*. JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat), 5(1), 51-60.
- Oktiani, I. (2017). *Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal kependidikan, 5(2), 216-232.
- Prihartanta, W. (2015). *Teori-Teori Motivasi*. Jurnal Adabiya, 1(83), 1-14.
- Putra, R. A. (2017). *Penerapan Metode Pembelajaran Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Pada Program Pendidikan Kesetaraan Paket C di PKBM Bina Mandiri Cipageran)*. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 13(1).
- Putri, Y. A. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbasis Model Problem Based Learning Menggunakan Pendekatan CTL untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Qadriani, N. L., dkk., (2021). *Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif*. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia p-ISSN, 2655, 6227.
- Rahayu, B. (2018). *Sosiologi Paket C Tingkatan V Modul Tema 4*. Kemdikbud.14-19.
- Rahmi, M. A. S. M., dkk., (2019). *Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku*. International Journal of Elementary Education, 3(2), 178-185.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

- Rostyanta, I., dkk., (2020). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Bertanggung Jawab. J. TATA BOGA*, 9(1), 142-153.
- Rozi, A., dan Shomedran, S. (2022). *Analisis Kompetensi Tutor Pendidikan Kesetaraan Di Satuan Pendidikan Nonformal Sanggar Kegiatan Belajar Masyarakat (Spnf Skb) Kabupaten Banyuasin (Doctoral Dissertation, Sriwijaya University)*.
- Saragih, M., dkk. (2021). *Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah Yabes School Medan. Jurnal Widya*, 2(1), 75-82.
- Setyoningtyas, K. Y., dan Ghofur, M. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521-1533.
- Son'Any, L. (2022). *Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Penguasaan Konsep Matematika: Survey Pada Siswa Paket C Di Kabupaten Bekasi. Perspektif*, 1(6), 575-587. Diakses pada 09 September 2022.
- Sudarman, S. W., dan Vahlia, I. (2021). *Efektivitas Penggunaan Video Interaktif Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Pada Mata Kuliah Trigonometri. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(2), 202-205.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Penfmbangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaenah, E. (2016). *Implikasi Pendidikan Kesetaraan Paket C Terhadap Peningkatan Taraf Hidup Warga Belajar Di SKB Kota Serang. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1 (1), 141-165.

- Suminar, D. (2019). *Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 774-783).
- Sunami, M. A., dan Aslam, A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74.
- Wardani, R. K., dan Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.
- Wibawanto, W., dan Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widiya, A. W., dkk. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(04), 293-299.
- Widiyasanti, M., dan Ayriza, Y. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).
- Wijayanti, R., dan Wasitohadi, W. (2015). *Efektivitas Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Berbantu Media Video Interaktif Ditinjau Dari Hasil Belajar Pkn. Satya Widya*, 31(1), 54-68.
- Wulandari, R., dan Nurrizalia, M. (2023). *Pengembangan Media Web Dalam Promosi Produk Pemberdayaan Tenun Songket Di Desa Muara Penimbung Ulu. Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 11(1).

- Wuryanti, U., dan Kartowagiran, B. (2016). *Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 7(2).
- Yahya, R., dkk., (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Flipped Classroom Berisikan Mini-Project*. SJME (Supremum Journal of Mathematics Education), 4(1), 78-91