

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARCS MOTIVATIONAL PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1)*



Oleh:

**WELLA MARSITA
NIM. 19004032**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

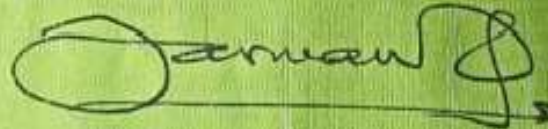
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARCS *MOTIVATIONAL* BERBANTUAN H5P PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SMP

Nama : WELLA MARSITA
NIM/BP : 19004032/2019
Program studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Januari 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing



Prof. Dr. Darmausyah, S.T., M.Pd
NIP. 195911241986031002

Ketua Departemen



Prof. Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd
NIP. 198301162008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis ARCS
Motivational Berbantuan H5P Pada Mata Pelajaran
Informatika Kelas VII SMP
Nama : Wella Marsita
NIM/BP : 19004032
Program studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Januari 2024

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Darmausyah, S.T, M.Pd NIP. 195911241986031002	
Anggota	: Novrianti, M.Pd NIP. 1980110 1200801 2 014	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T M.Pd.T NIP. 198405232008121003	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WELLA MARSITA
NIM/BP : 19004032/2019
Program studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis ARCS
Motivational Berbantuan H5P Pada Mata Pelajaran
Informatika Kelas VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan

Padang, 29 Januari 2024
Saya Yang Menyatakan,



Wella Marsita
NIM. 19004032

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS
ARCS *MOTIVATIONAL* BERBANTUAN H5P PADA MATA
PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna
memperoleh gelar sarjana pendidikan (S1)*



Oleh:

**WELLA MARSITA
NIM. 19004032**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

ABSTRAK

Wella Marsita. 2024. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis ARCS *Motivational* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa kurang memahami materi pembelajaran informatika dan kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran informatika. Hal tersebut dikarenakan materi informatika menggunakan istilah-istilah asing dalam bahasa komputer sulit dimengerti oleh siswa karena tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, serta Siswa kurang dilibatkan dalam menemukan sendiri konsep materi yang mereka pelajari maupun diberikan kesempatan untuk menghubungkan materi yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan Video Pembelajaran Informatika Berbasis ARCS *Motivational* untuk Siswa Kelas VII SMP yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ASSURE terdiri dari 6 tahapan : 1. *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik siswa); 2. *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran). 3. *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan bahan pelajaran); pada tahap ini membuat produk video pembelajaran yang divalidasi oleh satu orang validator materi dan dua orang validator media. Setelah media dinyatakan valid (layak) barulah diujicobakan kepada siswa. 4. *Utilize, technology, media, and materials* (penggunaan teknologi, media, dan bahan). 5. *Requirez learner participation* (meminta partisipasi siswa) dengan mengisi angket praktikalitas. 6. *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi) mengolah data praktikalitas media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan uji validitas Video Pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dengan rata-rata persentase tingkat kevalidan oleh ahli materi sebesar 98,33%, kevalidan oleh ahli media 1 sebesar 80,00% dan kevalidan oleh ahli media 2 sebesar 97,87%. Hasil uji praktikalitas dengan jumlah responden 18 orang siswa diperoleh rata-rata persentase 87,31% dengan kategori “sangat praktis”. Hal tersebut menunjukkan bahwa Video Pembelajaran Berbasis ARCS *Motivational* yang dikembangkan telah valid dan praktis serta layak digunakan dalam proses pembelajaran informatika.

Kata Kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran, ARCS, *Motivational*, Informatika

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan petunjuk, rahmat, karunia, kekuatan, kesehatan dan izin-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis ARCS *Motivational* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP**". Selanjutnya sholawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai intelektual muslim. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan pertolongan Allah SWT melalui orang-orang yang telah digerakkan hatinya untuk membagikan sebagian ilmu yang dimilikinya, dengan bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan kali ini penulis sampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua tersayang Ibunda Susilawati dan Ayahanda tercinta Syaprisal, yang selalu mendoakan yang terbaik untuk anak-anaknya. serta selalu memberikan nasehat dan kasih sayang yang tiada bandingnya. Kemudian tak lupa kepada Ayah yang sampai saat ini masih belum bisa kutemui, aku percaya bahwa doamu selalu menyertai langkahku. semoga di hari yang spesial kita dapat bertemu. Serta tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Nenek dan Kakek yang selalu Support dan senantiasa sangat menyayangi cucunya, dan tante Srilel

fitri dan senantiasa mendengarkan curhatan serta keluh kesah penulis dalam proses pengerjaan skripsi. Teruntuk Adik- adikkukh yang selalu bisa menjadi penghibur dikala semangat mulai menurun, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini penulis juga menghaturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Darmansyah, S.T., M.Pd. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan sumbangsih tenaga dan pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku penguji I dan Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T. selaku dosen penguji II yang telah berkenan menjadi penguji serta memberikan bimbingan, saran, arahan dan koreksi untuk penyempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. dan Ibu Winanda Amilia, M. Pd,T selaku validator media yang telah memberikan berbagai komentar dan saran demi perbaikan produk media yang penulis kembangkan.
4. Bapak/Ibu dosen serta staf pengajar Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah sabar dan ikhlas memberikan banyak bantuan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Ibu Nesia Yolada, M.Pd,T yang telah berkenan menjadi validator materi.
6. Kepala Sekolah, guru-guru dan seluruh keluarga besar SMP Islam Khaira Ummah yang Membantu selama proses penelitian.
7. Keluarga besar yang selalu mendoakan, memberikan bantuan, dukungan dan semangat hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

8. Keluarga keduaku di wisma Assalam Sumbar (WAC2), Wisma Alamanda 3, keluarga angkatku di Solok Selatan, serta di tempat PL yang selalu mendoakan, memberi perhatian, dan semangat kepada penulis.
9. Sahabat terbaikku Sri Wuladari, Vitri Yanti, Deca Aisyah, dan Yesi Karmila, sahabat seperjuangan di masa perkuliahan yang selalu mendoakan dan menjadi *support system* terbaik bagi penulis.
10. Teman-teman jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, teman-teman di organisasi (Assalam Sumbar, Forsis, Pemuda Masjid Raya Sumbar), Kirom Group, teman-teman pertukaran online, serta kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu. Semoga setiap bantuan yang penulis terima dari berbagai pihak, akan mendapatkan balasan kebaikan berlipat ganda dari Allah SWT. *Aamin ya Robbal 'alamiin.*

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap usaha dan kerja keras penulis. Namun penulis menyadari “tak ada gading yang tak retak”, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi di masa yang akan datang.

Padang, 20 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk.....	10
G. Manfaat Pengembangan	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
I. Pentingnya Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Pengembangan.....	16
2. Motivasi Belajar	17
3. Media.....	18
4. <i>ARCS Motivational</i>	22
5. Validitas dan Praktikalitas	25
6. <i>Canva</i>	27
8. Mata Pelajaran Informatika	29
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36

A. Jenis Penelitian.....	36
B. Model Pengembangan.....	36
C. Prosedur Pengembangan.....	37
D. Subjek Uji Coba.....	40
E. Uji Coba Produk.....	40
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
G. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV Hasil Pengembangan.....	46
A. Penyajian Data Uji Coba.....	46
1. Tahap Analisis Karakteristik Siswa.....	46
2. Tahap Menetapkan Tujuan Pembelajaran.....	47
3. Tahap Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar.....	48
a. Menginstal Aplikasi Pendukung.....	50
b. Pembuatan Video/Pengeditan Video.....	51
4. Tahap Memanfaatkan Bahan.....	59
5. Tahap Meminta Partisipasi Siswa.....	60
6. Tahap Evaluasi dan Revisi.....	60
B. Analisis Data.....	61
C. Revisi Produk.....	65
D. Pembahasan.....	69
BAB V Kesimpulan dan Saran.....	73
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	73
B. Saran Pemanfaatan, Dimensi, Pengembangan Produk.....	75
DAFTAR RUJUKAN.....	76

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siswa Kelas VII-2 Semester 1 TP 2022/2023	4
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Validitas Materi.....	42
Tabel 3. Instrumen Validitas Media Video Pembelajaran	42
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas.....	43
Tabel 5. Kriteria Validitas Instrumen Video Pembelajaran	44
Tabel 6. Kategori Praktikalitas.....	45
Tabel 7. Hasil Validasi Materi Video Pembelajaran	62
Tabel 8. Hasil Validasi Media oleh Validator Media 1	62
Tabel 9. Hasil Validasi Media oleh Validator Media 2.....	63
Tabel 10. Hasil Penilaian Praktikalitas oleh Siswa.....	64
Tabel 11. Analisis Hasil Data Validasi Tahap 2 oleh Validator Media 2.....	66

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Halaman Profil	11
Gambar 2. Kerangka Konseptual.....	35
Gambar 3. Langkah-Langkah Model ASSURE.....	36
Gambar 4. <i>User account H5P</i>	51
Gambar 5. Tampilan Awal <i>Canva</i>	51
Gambar 6 Halaman Pengeditan Video.....	52
Gambar 7. Tampilan Halaman Profil Video Pembelajaran.....	52
Gambar 8. Halaman Tujuan Pembelajaran.....	53
Gambar 9. Materi Yang Mengandung Unsur <i>Attention</i> (Perhatian)	53
Gambar 10. Materi Yang Mengandung Unsur <i>Relevance</i> (Relevan)	54
Gambar 11. Materi Yang Mengandung Unsur <i>Confidence</i> (Percaya Diri)	54
Gambar 12. Mengunggah Video maupun Suara pada halaman.....	55
Gambar 13. Tampilan Halaman Kuis.....	55
Gambar 14. Tampilan Profil Pengembang Video Pembelajaran.....	56
Gambar 15. Mengunduh Video Pembelajaran.....	56
Gambar 16. Mengupload Video ke dalam H5P.....	57
Gambar 17. Petunjuk Penggunaan Media.....	57
Gambar 18. Memberikan Interaksi <i>Multiple Choice</i>	59
Gambar 19. Tampilan Interaksi pada Materi.....	59
Gambar 20. Tampilan Pada Halaman Kuis.....	59
Gambar 21. Sebelum Revisi.....	68
Gambar 22. Setelah Revisi.....	68
Gambar 23. Sebelum Revisi.....	69
Gambar 24. Setelah Revisi.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran.....	80
Lampiran 2. Naskah Video Pembelajaran.....	81
Lampiran 3. <i>Storyboard</i>	84
Lampiran 4. Surat Izin Validasi.....	91
Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian.....	92
Lampiran 6. Lembar Validasi Media oleh Validator 1.....	93
Lampiran 7. Lembar Validasi Media oleh Validator 2.....	98
Lampiran 8. Lembar Validasi Materi.....	103
Lampiran 9. Lembar Uji Praktikalitas.....	106
Lampiran 10. Angket Kebutuhan Belajar.....	107
Lampiran 11. Angket Gaya Belajar.....	108
Lampiran 12. Angket Motivasi Belajar.....	109
Lampiran 13. Hasil Validitas dan Praktikalitas.....	111
Lampiran 14. Dokumentasi.....	112

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat menjadikan mata pelajaran informatika menjadi semakin relevan dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Untuk mengikuti perkembangan tersebut, sistem pendidikan Indonesia perlu memasukkan informatika sebagai mata pelajaran wajib di sekolah. Menjadikan informatika menjadi mata pelajaran wajib baik tingkat SD, SMP, maupun SMA adalah bagian dari langkah strategis Kemendikbudristek dalam menghadapi tantangan revolusi industri 4.0. Informatika memberikan pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis kepada siswa yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari terutama pada masa SMP (Nabilah, dkk. 2022).

Informatika adalah salah satu mata pelajaran wajib pada Kurikulum Merdeka. Sebelumnya pada kurikulum 2013, informatika yang dikenal dengan sebutan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hanya dijadikan muatan lokal. Dalam mata pelajaran Informatika, ada beberapa hal yang diadaptasi dari mata pelajaran TIK. TIK lebih fokus pada pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi, sementara informatika lebih fokus pada aspek teori dan konsep dasar dari teknologi informasi, serta berorientasi pada kemampuan berpikir komputasional dalam penyelesaian persoalan sehari-hari.

Rosadi (2019:146) menyebutkan bahwa berpikir komputasional atau *Computational thinking* ialah ilmu yang digunakan untuk menyelesaikan

persoalan yang lebih kompleks, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola. Peserta didik tidak hanya belajar untuk jadi pengguna komputer, tetapi peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah, berpikir kritis, berinovasi, serta membangun jiwa kolaborasi melalui pemanfaatan teknologi.

Informatika di sekolah menengah pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membekali siswa dan memberikan landasan untuk keterampilan memecahkan masalah atau *problem solving* dengan bertumpu pada ilmu-ilmu informatika. sering kali orang berpikir bahwa mengajar informatika harus menggunakan komputer, namun hal tersebut tidak benar, karena terdapat dua mode dalam belajar informatika yaitu *Unplugged* dan *Plugged* (Natali, 2021).

Mode *Plugged* adalah mode yang menggunakan teknologi dalam menyampaikan materi seperti komputer atau *smartphone*, sementara mode *Unplugged* sasaran kompetensi materi disampaikan tanpa menggunakan teknologi komputer. Dalam proses pembelajaran informatika mode *Unplugged*, kegiatan belajar mengajar terjadi tanpa menjadikan komputer sebagai alat utama dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan para siswa menjelajahi dunia informatika tanpa menggunakan komputer atau *gadget*. Sehingga dalam pembelajaran di dalam kelas, guru membutuhkan beragam media dan metode pembelajaran yang tepat untuk dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila siswa dapat memahami pengetahuan yang disampaikan oleh guru (Syamsu, 2020).

Guru bukan hanya sebagai pemberi pesan kepada siswa namun guru juga berperan sebagai pendidik yang memberikan pembelajaran yang baik dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran dikatakan baik, jika hasil pembelajaran siswa juga baik. Hal ini dapat terpenuhi bila guru mampu memberikan fasilitas belajar yang baik sehingga terjadi proses belajar yang berlangsung secara efektif dan kondusif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 26 Januari 2023 di SMP Islam Khaira Ummah, penulis menyebarkan angket analisis kebutuhan. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi, diantaranya siswa belum sepenuhnya paham dengan materi informatika yang diajarkan dengan mode *unplugged*. Materi informatika yang sulit dipahami membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar informatika.

Motivasi belajar mengandung cita-cita atau aspirasi siswa, sehingga diharapkan siswa yang memiliki motivasi belajar mengerti tujuan pembelajaran, disamping itu keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik (Dimiyati & Mudjono, 2006). Masalah motivasi merupakan hal yang penting bagi siswa.

Abidin (2006:143) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa bervariasi tinggi rendahnya, Motivasi yang kuat dalam diri individu akan membuat individu tersebut giat melakukan kegiatan untuk memenuhi kebutuhannya, sebaliknya jika motivasi yang ada dalam diri individu lemah, individu tersebut akan kurang giat dalam pemenuhan kebutuhannya. Dari angket analisis

kebutuhan tersebut didapatkan hasil bahwa 65% siswa merasa kurang termotivasi, 25% termotivasi, dan 10% siswa sangat termotivasi pada mata pelajaran informatika.

Selain itu, materi informatika yang menggunakan istilah-istilah dalam bahasa komputer sulit dimengerti oleh siswa karena tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, serta siswa kurang dilibatkan dalam menemukan sendiri konsep materi yang mereka pelajari maupun diberikan kesempatan untuk menghubungkan materi yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari. Siswa juga kurang percaya diri dalam mengeluarkan pendapat mereka di depan teman-temannya. Hanya 1 dari 14 siswa yang menunjukkan keaktifan, atau sekitar 7% siswa yang berani mengemukakan pendapatnya. selain rendahnya kepercayaan diri, permasalahan lainnya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siswa Kelas VII-2 Semester 1 TP 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKTP	Siswa Mencapai KKTP	Siswa Tidak Mencapai KKTP
VII.1	20	44,3	75	2	18
VII.2	14	51	75	1	14
Persentase				4,96 %	95,04%

Sumber: Data Diperoleh Dari Guru Informatika

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian harian siswa kelas VII pada mata pelajaran informatika masih ada beberapa siswa yang belum mencapai target ketercapaian yang ditentukan sekolah yaitu 75. Sekitar 4,96% siswa yang tuntas, dan 95,04% siswa belum tuntas.

Peneliti mewawancarai beberapa siswa kelas VII-2 di sekolah, dari lima orang siswa yaitu SNR, SRI, VDY dan VL didapatkan informasi bahwa

kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran Informatika disebabkan karena materi informatika yang diajarkan dengan model *unplugged* sulit dipahami karena banyak istilah-istilah komputer yang masih asing terdengar dalam kehidupan sehari-hari siswa serta siswa kesulitan dalam menghadapi permasalahan abstrak berkaitan materi yang membutuhkan pemecahan masalah matematis.

Selain mewawancarai siswa, peneliti juga mewawancarai guru informatika di SMP Islam Khaira Ummah yaitu Ibu NY pada hari Kamis tanggal 27 Januari 2023, guru mengemukakan bahwa salah satu penyebab siswa kurang termotivasi dalam belajar informatika karena materi informatika yang cukup kompleks dan membutuhkan pemahaman yang tinggi, salah satu materi yang cukup sulit dan membutuhkan pemahaman yang tinggi yaitu materi berpikir komputasional.

Melihat fenomena tersebut, di sinilah peran guru dalam memberikan pembelajaran dengan cara berbeda. diperlukan media pembelajaran yang cocok serta dapat meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi informatika, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keterlibatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik (Hendri, 2015).

Salah satu media pembelajaran yang menarik ialah penggunaan media video pembelajaran, karena video memberi kemudahan bagi siswa dalam mendapatkan sebuah informasi, pengetahuan dan memberikan efek positif dalam proses belajar mengajar. Penayangan video pembelajaran membuat

siswa dapat melihat sekaligus mendengar. Video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi Peserta didik untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2009:49).

Selain itu manfaat media video dalam pembelajaran adalah (1) Dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajarn sehingga siswa memperhatikan materi, memahami serta mengerti materi yang disampaikan. (2) Mengatasi keterbatasan waktu, sehingga siswa dapat mengulang-ulang materi yang belum dimengerti ketika diluar jam pelajaran. (3) Materi yang disampaikan lebih jelas karena terdapat ilustrasi yang menggambarkan materi pembelajaran. Keunggulan lain menggunakan video pembelajaran adalah peserta didik dapat melihat suatu peristiwa yang rumit dan terjadi dalam waktu singkat (Yudianto, 2017).

Selain media, diperlukan juga model pembelajaran yang solutif, ARCS *Motivational* merupakan solusi yang efektif, dimana model ARCS ini bertujuan untuk meningkatkan minat, motivasi, kepercayaan diri, relevansi, serta kepuasan belajar. Hadirnya media dalam pembelajaran serta model ARCS *Motivational* ini dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sehingga terciptanya proses pembelajaran pada diri peserta didik (Rohani, 2019).

Model pembelajaran ARCS ini menjadi salah satu model pembelajaran yang bermakna dan menyokong motivasi siswa untuk bisa berkreasi dan aktif dalam pembelajaran. ARCS ini merupakan pengembangan dari teori motivasi ARCS, Pada dasarnya ARCS mempunyai sifat yang luwes dan fleksibel sehingga dalam pelaksanaannya dapat dipadukan dengan media pembelajaran.

Hadirnya media dalam pembelajaran serta pendekatan *ARCS Motivational* ini dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan sehingga terciptanya proses pembelajaran pada diri peserta didik (Rohani, 2019).

Pengembangan media video pembelajaran berbasis ARCS ini merupakan inovasi baru dalam video pembelajaran. Pasalnya, Media video pembelajaran berbasis *ARCS Motivational* ini menyajikan konten yang menarik perhatian (*Attention*), relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa (*Relevance*), membangun kepercayaan diri siswa dalam menguasai materi (*Confidence*), dan memberikan kepuasan (*Satisfaction*) dalam belajar.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jamil (2019) yang menggunakan model *ARCS Motivational* pada siswa kelas VII SMP untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SMP. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ARCS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, penerapan Model *ARCS Motivational* berpengaruh terhadap kualitas manajemen kelas dan motivasi belajar siswa (Siregar, dkk. 2021).

Dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis ARCS *Motivational* penulis menggunakan aplikasi canva. Menurut Siregar, dkk (2021) media video pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. video pembelajaran berbasis ARCS *Motivational* memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi informatika dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Berdasarkan Latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan

judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis ARCS *Motivational* Berbantuan H5P Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa belum sepenuhnya paham tentang materi pembelajaran informatika.
2. Kurangnya perhatian siswa selama pembelajaran informatika.
3. Motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar informatika yang masih rendah.
4. Kurangnya keterkaitan materi pembelajaran informatika dengan kehidupan nyata.
5. Rendahnya keyakinan diri siswa menghadapi materi informatika yang dianggap rumit dan kompleks.
6. Hasil belajar siswa yang masih rendah dalam mata pelajaran informatika.

C. Batasan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah di atas, masalah ini dibatasi pada permasalahan yang pertama yaitu siswa belum sepenuhnya paham tentang materi pembelajaran informatika. sehingga dilakukan pengembangan media video pembelajaran berbasis ARCS *Motivational* berbantuan H5P pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP. Media video yang dibuat yaitu pada materi berpikir komputasional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan pengembangan media video pembelajaran berbasis *ARCS Motivational* berbantuan H5P pada mata pelajaran informatika materi Berpikir Komputasional yang dikembangkan?
2. Bagaimana Validitas media video pembelajaran pada mata pelajaran informatika berbasis *ARCS Motivational* berbantuan H5P yang dikembangkan?
3. Bagaimana Praktikalitas media video pembelajaran pada mata pelajaran informatika berbasis *ARCS Motivational* berbantuan H5P yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan langkah-langkah dalam mengembangkan media video pembelajaran berbasis *ARCS Motivational* berbantuan H5P pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP.
2. Menghasilkan media video pembelajaran berbasis *ARCS Motivational* berbantuan H5P pada mata pelajaran informatika materi berpikir komputasional yang valid.
3. Menghasilkan media video pembelajaran berbasis *ARCS Motivational* berbantuan H5P pada mata pelajaran informatika materi berpikir komputasional yang praktis.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran yang didesain berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan menggunakan prinsip *Motivational* dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dikembangkan meliputi:

1. Dari aspek materi, video pembelajaran ini disusun berdasarkan analisis kurikulum dan kebutuhan siswa kelas VII SMP dan menyesuaikan karakteristik siswa. Materi yang disajikan dalam produk video pembelajaran adalah materi berpikir komputasional pada kelas VII semester 1.
2. Dari aspek pembelajaran, media video pembelajaran ini terdiri dari teks, gambar, animasi yang dapat membantu dalam pembelajaran. berisikan materi tentang berpikir komputasional.
3. Dari aspek media, media video pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a) Video pembelajaran terdiri dari 1 video tentang berpikir komputasional dengan durasi kurang lebih 9 menit dan dapat diakses secara *online*.
 - b) Video pembelajaran dirancang dengan konten yang relevan, menarik berlandaskan ARCS *Motivational* dengan hasil akhir disimpan dalam format MP4.
 - c) Video pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, serta aplikasi pendukung H5P.

d) Tampilan Produk akan terlihat beberapa bagian yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Tampilan awal berisi identitas program yang terdiri dari judul program, mata pelajaran dan kelas.
- 2) Tampilan halaman profil video pembelajaran.

Berikut tampilan awal video pembelajaran informatika:



Gambar 1. Tampilan halaman Profil

- 3) Selanjutnya dilanjutkan dengan pembukaan media oleh narator yang akan membuka pembahasan dengan berlandaskan unsur *Attention* pada model ARCS mengenai materi berpikir komputasional. Bentuk penyajian videonya yaitu dengan menyajikan konten video yang bervariasi, tidak hanya berupa teks, gambar namun juga disertai animasi. Serta terdapat humor yang dapat mempertahankan perhatian peserta didik.
- 4) Tampilan berikutnya mengenai tujuan pembelajaran materi berpikir komputasional dengan memasukkan unsur *relevance*, bentuk penyajian videonya yaitu menautkan pembelajaran sebelumnya,

serta memberikan gambaran tentang kaitan mempelajari materi berpikir komputasional dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Salah satu aktivitas yang berkaitan dengan pembelajaran ini yaitu proses memasak. Video disajikan dengan gambar serta video proses memasak nasi goreng.

- 5) Unsur *Confident* dalam video pembelajaran ini disajikan dalam bentuk video gambar serta pemberian stimulus kepada peserta didik bahwa mereka bisa menyelesaikan kuis.
- 6) Selanjutnya Unsur *Satisfaction* (Kepuasan), dimana bentuk kepuasan dalam video pembelajaran ini adalah dengan menyajikan kuis pada menit tertentu. Pada saat kuis tersebut muncul, video akan ter-jeda, peserta didik harus menjawab kuis terlebih dahulu agar video dapat dilanjutkan sampai selesai.
- 7) Halaman kesimpulan
- 8) Halaman yang berisi kata motivasi
- 9) Penutup dari narator dan ucapan terima kasih.

G. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru agar bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya di sekolah.
2. Bagi peserta didik dapat dijadikan sumber belajar yang dapat meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar.
3. Bagi mahasiswa, sebagai sarana pengaplikasian ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan di Departemen Kurikulum dan Teknologi

Pendidikan UNP, dan salah satu persyaratan menyelesaikan studi S1 di Departemen KTP FIP UNP

4. Sebagai bentuk masukan bagi semua pihak yang bertanggung jawab terhadap dunia pendidikan agar lebih inovatif dalam perkembangan teknologi saat ini.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar yang menjadi landasan untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan harus didasarkan atas kebenaran yang telah diyakini oleh penulis. Adapun asumsi dalam penelitian ini yaitu siswa memiliki akses serta kemampuan teknologi yang memadai untuk mengakses video pembelajaran.

Desain video yang dikembangkan sudah memenuhi kebutuhan siswa pada mata pelajaran informatika kelas VII, dengan berdasarkan model ARCS *Motivational* yang diimplementasikan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk ini, antara lain:

1. Dari segi aplikasi *canva* memerlukan akses internet yang stabil, serta video pembelajaran memerlukan *software* tambahan untuk menjalankannya, serta membutuhkan LMS (*gogle classroom*) untuk dapat diakses oleh siswa. sementara keterbatasan aplikasi H5P diperlukan.
2. Dari segi penulis dalam mengembangkan produk yakni keterbatasa waktu, biaya dan juga kemampuan sehingga penulis membatasi pengembangan

video pembelajaran berbasis ARCS *Motivational* pada mata pelajaran informatika kelas VII semester 1 dengan materi berpikir komputasional.

I. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran berbasis ARCS *Motivational* untuk mengatasi masalah belajar yang terjadi pada siswa kelas VII SMP. Melalui pengembangan media video berbasis ARCS *Motivational* ini diharapkan proses belajar menjadi lebih menarik, siswa dapat memahami mata pelajaran informatika khususnya materi berpikir komputasional. Pengembangan video pembelajaran berbasis ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pengembangan video pembelajaran berbasis ARCS :

1. Menarik Perhatian (*Attention*)

Video pembelajaran dengan desain menarik, disertai animasi. Sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk memahami materi.

2. Relevansi dan Keterlibatan (*Relevance*)

Video dapat menunjukkan aplikasi praktis dari konsep pembelajaran, menjelaskan bagaimana informasi tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Hal ini membuat siswa lebih termotivasi ketika mereka melihat relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan mereka sendiri.

3. Meningkatkan Keyakinan (*Confidence*)

Video dapat memberikan contoh konkret, panduan langkah demi langkah, dan penjelasan yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan meningkatnya pemahaman dan keyakinan siswa, mereka menjadi lebih termotivasi untuk mengatasi tugas-tugas atau tantangan yang diberikan.

4. Memberikan Kepuasan (*Satisfaction*)

Video pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang memuaskan dan positif melalui elemen interaktif, umpan balik, dan tantangan sehingga siswa yang merasa lebih termotivasi untuk terus belajar.