

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN AQIDAH DAN AKHLAK KELAS X DI MA DARUL  
AZHAR TANAH BUMBU**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

**Dewi Setya Ningsih**

**1810130320005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN AQIDAH DAN AKHLAK KELAS X DI MA DARUL  
AZHAR TANAH BUMBU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

**DEWI SETYA NINGSIH**

**1810130320005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN AQIDAH DAN AKHLAK KELAS X DI MA DARUL  
AZHAR TANAH BUMBU**

Disusun Oleh:


**DEWI SETYA NINGSIH**

**1810130320005**

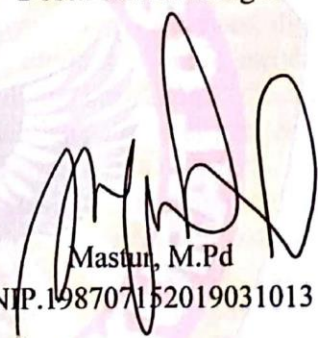
Telah Memenuhi Syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
Dilaksanakan Ujian Skripsi bagi yang Bersangkutan:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. H. Hamsi mansur, M.M.Pd  
NIP. 19581111984031005



Mastur, M.Pd  
NIP. 198707152019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi mansur, M.M.Pd  
NIP. 19581111984031005

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASE LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN AQIDAH DAN AKHLAK KELAS X DI MA DARUL  
AZHAR TANAH BUMBU**

**ABSTRAK**

Guru tidak memiliki kemampuan mengembangkan media video pembelajaran interaktif dikarenakan kurangnya kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran sehingga mengakibatkan siswa kurang fokus sehingga kurang berminat terhadap pembelajaran Aqidah dan Akhlak. Permasalahan tersebut membuat peneliti memberikan solusi berupa pengembangan sebuah media video pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang terdapat pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, materi yang terdapat di dalam video interaktif, serta model pengembangan yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran interaktif yang valid dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*four-D*). Terdiri atas 4 tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Observasi digunakan untuk melihat aktivitas peserta didik. Wawancara digunakan untuk mendapatkan permasalahan pada pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata skor 85%, penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata skor 84%. Hasil pengukuran meningkatkan minat peserta didik menggunakan uji *n-gain* memperoleh 0,47% dapat dikategorikan sedang. Sehingga video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X di MA Darul Azhar Tanah Bumbu dalam kategori sedang. Dengan adanya media video interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai pendorong minat belajar peserta didik yang kesulitan memahami materi pembelajaran terutama pada mata pelajaran Aqidah dan Akhlak.

**Kata Kunci:** Pengembangan, video pembelajaran interaktif, problem base learning, aqidah dan akhlak, minat belajar siswa.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING VIDEO MEDIA USING  
PROBLEM BASE LEARNING MODELS TO INCREASE LEARNING  
INTEREST IN AQIDAH AND ACADEMIC SUBJECTS CLASS X AT MA  
DARUL AZHAR TANAH BUMBU**

**ABSTRACT**

*The teacher does not have the ability to develop interactive learning video media due to the lack of the teacher's ability to develop learning media so that the students are less focused so they are less interested in learning Aqidah and Ahklak. These problems make researchers provide solutions in the form of developing an interactive learning video media which is expected to solve problems found in the subjects of Aqidah and Morals. This research is different from previous studies. The difference lies in the object under study, the material contained in the interactive video, and the development model used. This study aims to produce valid interactive learning video media and can increase students' interest in learning. This study used research and development (R&D) methods with a 4D (four-D) development model. It consists of 4 main stages, namely define, design, develop, and disseminate. Observations are used to see student activity. Interviews are used to get problems in learning. The questionnaire is used to determine the increase in students' interest in learning. The results of the research at the development stage resulted in an assessment from material experts getting an average score of 85%, an assessment from media experts getting an average score of 84%. The measurement results increase students' interest using the n-gain test to obtain 0.47% which can be categorized as moderate. So that the interactive learning videos that have been developed are feasible to use and can increase the learning interest of class X students at MA Darul Azhar Tanah Bumbu in the medium category. With the existence of interactive video media, it is hoped that it can be used as a driving force for learning interest in students who have difficulty understanding learning material, especially in the subjects of Aqidah and Morals.*

**Keywords:** *development, interactive learning videos, problem base learning, faith and morals, student interest in learning.*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Setya Ningsih

NIM : 1810130320005

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembang Media Video Pembelajaran Interaktif Dengan Model Pembelajaran Problem Base Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah dan Akhlak Kelas X Di MA Darul Azhar Tanah Bumbu

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya dan pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

n, 20 Mei 2023



Dewi Setya Ningsih  
1810130320005

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Dengan Model Pembelajaran Problem Base Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah dan Akhlak Kelas X di MA Darul Azhar Tanah Bumbu**

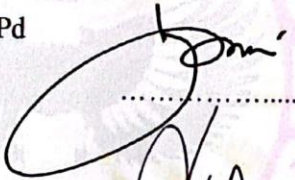

Disusun Oleh:

**Dewi Setya Ningsih**

**1810130320005**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk Dilaksanakan Ujian Skripsi Bagi yang Bersangkutan

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji		.....
Agus Hadi Utama, S.Pd, M.Pd Penguji Utama		.....
Mastur, M.Pd Pembimbing/Anggota Penguji		.....

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 4272008011011

## **MOTTO**

"Jangan takut gagal, karena belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak"

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim....*

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memerikan rahmat dan karunia-Nya untuk menyelesaikan tugas akhir saya sebagai sarjana di program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Saya ucapkan banyak terimakasih dan persembahan skripsi ini untuk kedua orang tua saya yang telah mendukung serta mendoakan saya. Saya juga ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan penelitian saya. Semoga kita semua selalu dalam limpahan rahmat, hidayah, dan lindungan-Nya. Aamiin.....

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi untuk melengkapi tugas-tugas dan syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana (S.Pd) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sholawat dan salam tak lupa disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menyampaikan risalahnya kepada umatnya guna membimbing kegiatan yang diridhoi Allah SWT.

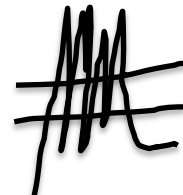
Dalam penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model Pembelajaran Problem Base Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Aqidah dan Akhlak Kelas X di MA Darul Azhar Tanah Bumbu”. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan serta wawasan bagi pembacanya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, dukungan, dan do’a dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Sc, selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Ali Rachman, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Prof Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd, sebagai koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan sekaligus sebagai dosen pembimbing I.

5. Bapak Mastur, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan dan arahan.
6. Seluruh dosen, staff, dan admin Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu, pengajaran, motivasi, serta membantu kelancaran pembuatan skripsi.
7. Orang tua, keluarga, serta seluruh teman yang telah memberikan do'a serta dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam memberikan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas bantuan mereka yang sangat berharga, penulis berdo'a semoga Allah SWT. Memberikan balasan yang berlipat ganda sebagai amal sholeh dan ketaatan kepadanya Aamiin. Apabila dalam penulisan ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Banjarmasin, 07 Maret 2023



Dewi Setya Ningsih  
NIM. 1810130320005

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	8
H. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKAN</b> .....	<b>9</b>
A. Pengertian Teknologi Pendidikan.....	9
B. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	9
C. Kawasan Pengembangan.....	11
D. Video Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Video .....	12
2. Pengertian Video Pembelajaran .....	13
3. Pengertian Video Interaktif.....	13
E. Model Pembelajaran Problem Base Learning .....	14
F. Minat Belajar Siswa .....	20
G. Mata Pelajaran Aqidah dan Akhlak .....	23
H. Penelitian Yang Relevan.....	24
I. Kerangka Berpikir .....	26

J. Pertanyaan Penelitian .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Model Pengembangan.....	30
C. Proses Pengembangan.....	31
1. Tahap <i>Define</i> .....	33
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	34
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	35
4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....	36
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	36
E. Jenis Data .....	36
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37
H. Instrumen Pengumpulan Data .....	38
I. Teknik Analisis Data.....	45
J. Perencanaan dan Waktu Penelitian .....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Hasil Penelitian.....	50
1. Tahap Pendefinisian.....	50
2. Tahap Design.....	53
3. Tahap Develop.....	54
4. Tahap Disseminate .....	57
B. Hasil Pengujian Produk Terhadap Peningkatan Minat Belajar .....	58
C. Kajian Produk.....	59
D. Pembahasan.....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Model pengembangan 4D .....	31
Gambar 3. Model pengembangan 4D setelah dimodifikasi .....	32

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi instrument validasi .....	39
Tabel 2. Pedoman wawancara guru .....	40
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen wawancara peserta didik .....	41
Tabel 4. Kisi-kisi instrument validasi ahli media .....	42
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	43
Tabel 6. Kisi-kisi instrumen minat belajar siswa .....	45
Tabel 7. Tabel skala <i>likert</i> .....	45
Tabel 8. Tabel range persentase kelayakan media.....	46
Tabel 9. Interpretasi Nilai Gain .....	47
Tabel 10. Perencanaan dan Waktu Penelitian .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Surat Ijin validasi Instrumen.....	70
Lampiran 3. Surat Ijin Valiadasi Materi .....	71
Lampiran 4. Surat Ijin Validasi Media .....	73
Lampiran 5. Surat Ijin Validasi Naskah dan Bahasa .....	74
Lampiran 6. RPP Mata Pelajaran Aqidah dan Akhlak .....	75
Lampiran 7. Hasil Validasi Instrumen .....	76
Lampiran 8. Hasil Valiasdi Materi .....	77
Lampiran 9. Hasil Validasi Media .....	79
Lampiran 10. Hasil validasi Naskah dan Bahasa .....	93
Lampiran 11. Angket Minat Belajar Peserta Didik .....	95
Lampiran 12. Hasil Perhitungan Ahli Materi.....	96
Lampiran 13. Hasil Perhitungan Ahli Media .....	97
Lampiran 14. Hasil Minat Belajar Peserta Didik .....	102
Lampiran 15. Dokumentasi .....	108

