



Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)

Volume 10 (1): 109-120, Mei (2023)

Website <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jppm/index>

Email: jurnal_pls@fkip.unsri.ac.id

(p-ISSN: 2355-7370) (e-ISSN: 2685-1628)



naskah diterima: 17/05/2023, direvisi: 28/08/2023, disetujui: 29/08/2023

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

Diana Novera^{1*}, Evy Ratna Kartika Waty²

^{1,2}Universitas Sriwijaya

Corresponding Author: diananovera2@gmail.com

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. Kelayakan dan 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 uji coba *one to one* pada tiga orang warga belajar dan uji coba *small group* yaitu pada dua belas orang warga belajar yang bertujuan untuk menguji kevalidan dan kepraktisan media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial ini. 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, dan 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 interactive videos on material in the form of social differentiation has been carried out and used by package C learning residents at SPNF SKB Palembang City. This 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 feasibility and validity of the media were 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 in two stages, namely one to one trials on three learning residents and small group trials, namely on twelve learning residents which aimed to test the validity and practicality of interactive video media on this form of social differentiation material. The results of this study are interactive video media on material in the form of

social differentiation which obtains a score of 33 and a percentage of 92% in the very decent category, and in the material the number obtained is 32 with a percentage of 89% getting a very decent category, then 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: *Development, interactive videos, learning citizens, Package C*

PENDAHULUAN

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). 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. (Husain, 2017).

Kreativitas tutor sangat diperlukan dalam menggunakan metode pembelajaran. 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).

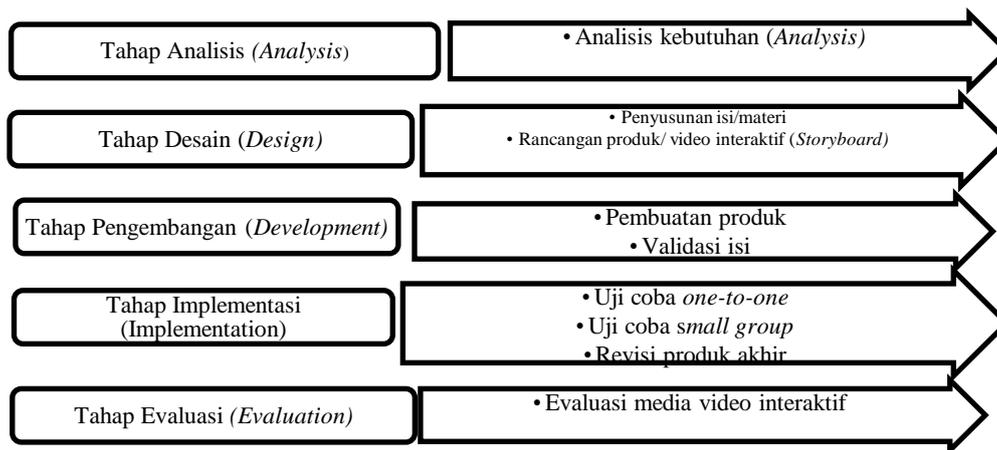
Kemudian studi pendahuluan juga dilakukan pada 7 Oktober 2022 di SPNF SKB Kota Palembang. Ketua program kesetaraan mengatakan bahwa sering dirasakan oleh tutor pada proses pembelajaran yakni warga belajar yang memiliki masalah yang mempengaruhi motivasi belajar dikarenakan banyaknya warga belajar yang 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”.

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.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/umpan balik) (Sari, 2017). Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini meliputi tiga orang ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebagai validator. Kemudian 15 warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang, maka total subjek penelitian pada penelitian ini adalah 18 orang.

Prosedur Pengembangan



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Metode ADDIE

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data bisa dilakukan dengan angket, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi angket dan wawancara, serta dokumentasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran, kemudian angket validasi dan angket respon warga belajar yang dibagikan setelah video ditampilkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Analisis (*Analysis*)

Analisis yang dilakukan yaitu analisis silabus bahwa sebagian besar warga belajar beranggapan bahwa pelajaran sosiologi tidaklah membosankan, kemudian sebagian warga belajar juga masih sulit dalam memahami materi diferensiasi sosial, bentuk dan ciri-cirinya. Kemudian Analisis sumber belajar, dengan melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh tutor dan motivasi warga belajar dalam pembelajaran yang menyatakan bahwa sebagian besar warga belajar dapat mencapai batas nilai KKM dan memilih untuk bertanya kepada tutor jika belum memahami pelajaran. Selanjutnya analisis kebutuhan warga belajar, maka ditemukan sebagian besar belum mengetahui dan belum pernah menggunakan media video interaktif dalam pembelajaran. Pada analisis kebutuhan media video interaktif sebagian besar warga belajar setuju dan merasa tertarik dengan adanya video interaktif sebagai media yang membantu warga belajar dalam mempelajari materi bentuk diferensiasi sosial yang dapat dilihat dari diagram tersebut.

Desain (*Design*)

Merupakan tahapan lanjutan dengan melakukan pembuatan media video interaktif dalam desain gambar yang sudah dibuat atau dirancang.

Pengembangan (*Development*)

Pembukaan

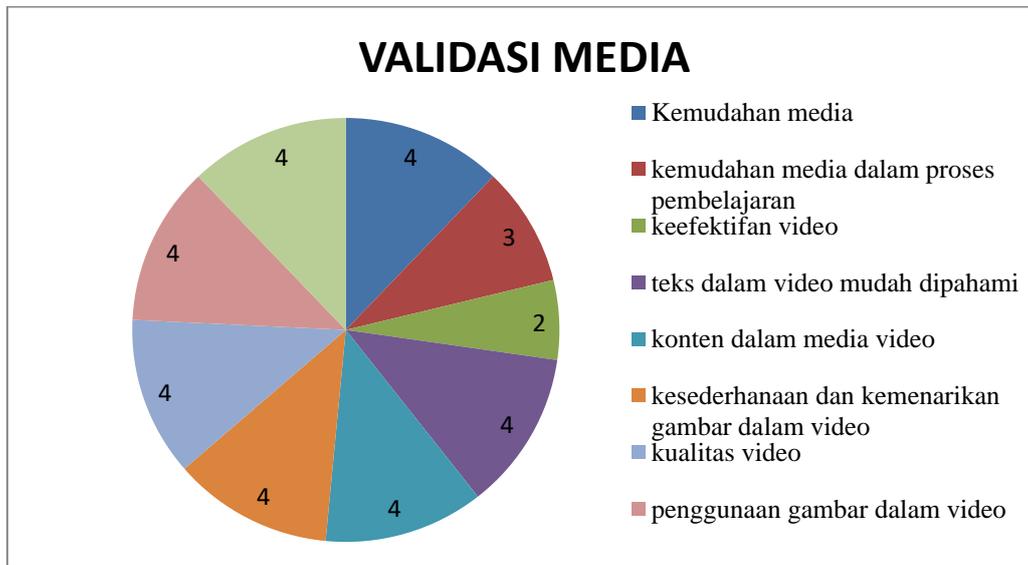
Pembukaan pada interaktif ini berupa salam dan sapaan kepada warga belajar yang disampaikan dalam bentuk video interaktif bergerak pada media, kemudian terdapat animasi tutor dan papan tulis.

Isi/Materi

Materi pada video interaktif ini disampaikan dengan beberapa ilustrasi seperti animasi pendapat beberapa ahli, kemudian animasi beberapa perbedaan yang ada dikalangan masyarakat, baik itu perbedaan sosial ras, etnis, agama maupun gender.

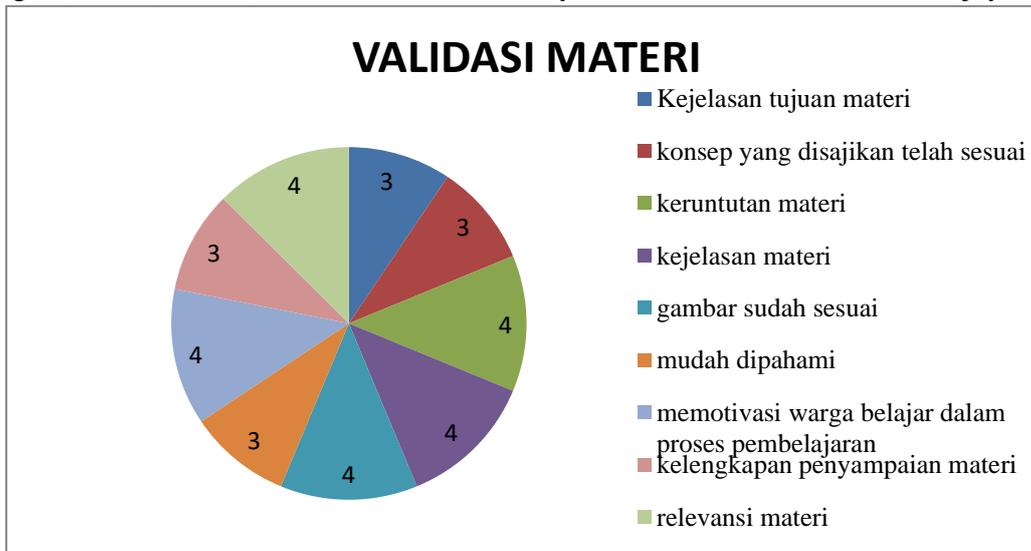
Penutup

Akhir dari penjelasan materi yang disampaikan dalam bentuk video interaktif yaitu menjelaskan ulang materi yang sudah disampaikan, kemudian harapan bagi warga belajar, dan ditutup dengan ucapan terima kasih dan salam.



Gambar 2. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan pada tanggal 20 Februari 2023 oleh Ibu Yanti Karmila Nengsih, S.Pd., M.Pd., Dosen Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.



Gambar 3. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan pada 14 februari 2023 oleh Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., beliau merupakan Dosen Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Sriwijaya.



Gambar 4. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa dilakukan pada tanggal 14 Februari 2023 oleh Ibu Novritika, S.Pd., M.Pd., Dosen Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya.

Tabel 1. Rata-rata Validasi Ahli

No	Validator	Jumlah Skor	Persentase
1	Ahli media	33	92%
2	Ahli materi	32	89%
3	Ahli bahasa	30	83%
Persentase			88%
Kriteria			Sangat Layak

Implementasi (*Implementation*)

Uji coba *one-to-one*

Tabel 2. Hasil uji coba *one-to-one*

No	Nama	Soal nomor										Total Skor	Skor Mak
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	A	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	33	40
2	DR	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	40
3	S	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	34	40

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi uji coba *one-to-one*

No	Warga Belajar	Nilai	Kategori
1	A	82,5	Baik
2	DR	95	Sangat Baik
3	S	85	Sangat Baik
Jumlah		262,5	
Rata-rata		87,5%	Sangat Baik

Uji coba *small group*

Tabel 4. Hasil Persentase Kepraktisan menggunakan Skala Guttman

Pernyataan angket	Jumlah Warga Belajar		Persentase	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	12	0%	100%	0%
2	12	0%	100%	0%
3	12	0%	100%	0%
4	12	0%	100%	0%
5	11	1%	92%	8%
6	12	0%	100%	0%
7	12	0%	100%	0%
8	12	0%	100%	0%
9	12	0%	100%	0%
10	12	0%	100%	0%
Rata-rata			99,2%	0,8%

Revisi akhir produk

Yaitu tampilan pembuka dan beberapa audio pada video yang perlu diperbaiki agar dapat memenuhi standar dan kriteria dari video interaktif.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti mengacu pada tahapan sebelumnya yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi. Evaluasi pada produk pengembangan ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan warga belajar. Analisis kebutuhan warga belajar diperoleh dengan penyebaran angket kepada seluruh warga belajar paket C. Pada tahap pengembangan video harus memiliki kelengkapan sesuai dengan rancangan produk sebelumnya. Setelah pembuatan produk maka dilakukan proses validasi oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Rata-rata yang diperoleh dari hasil ketiga validasi tersebut adalah 88% dan mendapatkan kriteria sangat layak.

Kemudian pada tahap implementasi dilakukan penyebaran angket kepada warga belajar dengan menggunakan tahap uji coba *one to one* dan *small group*. Pada tahap uji coba *one to one* ini dilakukan kepada 3 orang warga belajar yang memiliki kemampuan

tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan hasil angket yang memperoleh rata-rata 87,5% dengan kategori sangat baik untuk digunakan pada uji coba *small group*.

Selain itu untuk melihat motivasi belajar warga belajar paket C, maka dilakukan tahapan uji coba *small group* yang dilakukan pada dua belas orang warga belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C, diberikan beberapa hadiah kepada seluruh warga belajar. Hasil evaluasi yang menunjukkan kekurangan pada video ini adalah pada warga belajar yang duduk di kursi paling belakang, warga belajar terlihat agak kesulitan dalam mendengarkan suara dari tayangan video interaktif di depan kelas.

Pembahasan

Analysis (analisis), analisis kebutuhan bagi warga belajar, mengidentifikasi permasalahan dan melakukan analisis pentingnya video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial untuk meningkatkan motivasi belajar warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang. *Design* (desain/rancangan), merancang bentuk awal media video interaktif materi bentuk diferensiasi sosial. *Development* (pengembangan), mengembangkan video interaktif yang dilakukan dengan validasi oleh tiga ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. *Implementation* (implementasi/eksekusi), langkah sesungguhnya dalam menerapkan video interaktif pada warga belajar paket C dengan memberikan angket uji coba *one-to-one* dan uji coba *small group*. *Evaluation* (evaluasi/umpan balik), pada tahapan ini dapat dilihat bahwa warga belajar termotivasi atau tidak dalam proses pengembangan video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial ini, dan sesuai dengan tujuan awal pembuatan video interaktif ini agar layak untuk disebarluaskan dan digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.

Media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial dapat dikatakan valid dilihat dari tahapan validasi yang dilakukan peneliti dengan melibatkan tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator ahli media adalah Ibu Yanti Karmila Nengsih, S.Pd., M.Pd., validator ahli materi adalah Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., dan validator ahli bahasa adalah Ibu Novritika, S.Pd., M.Pd. Ketiga Validator tersebut diberikan lembar validasi yang bertujuan untuk menilai validitas media video animasi pada materi bentuk diferensiasi sosial yang telah dibuat oleh peneliti.

Hasil validasi yang diperoleh dari penilaian tiga validator ahli yaitu 92% dari validasi media yaitu kategori sangat layak/ sangat valid, kemudian pada validasi materi 89% dengan kategori sangat layak/ sangat valid serta pada validasi bahasa mendapat nilai 83% yaitu dengan kategori layak/ valid. Dilihat dari semua penilaian yang diberikan oleh para ahli tersebut, maka diperoleh rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi dari tiga ahli tersebut dapat dinyatakan bahwa media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial sangat valid dengan catatan dapat digunakan setelah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh para ahli.

Tahapan berikutnya yaitu tahap implementasi, video interaktif ini dapat dilakukan dengan uji coba *one to one* dan *small group*, pada akhir pengisian lembar uji coba *one to one*, peneliti juga menyediakan kolom saran/komentar untuk media video interaktif yang akan dikembangkan bagi warga belajar. Hasil uji coba *one to one* yang diperoleh adalah sebesar 87,5%. Dan pada uji coba *small group* memperoleh persentase sebesar 99,2%. Maka berdasarkan persentase tersebut media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial ini dapat dinyatakan sangat layak dan dapat meningkatkan motivasi belajar bagi warga belajar paket C.

Pengembangan media video interaktif ini selain untuk meningkatkan motivasi belajar pada warga belajar maka dilihat dari komentar tutor juga yang menyikapi pengembangan video interaktif ini dengan positif dan dapat memudahkan warga belajar serta tutor dalam proses pembelajaran terutama dalam materi bentuk diferensiasi sosial ini. Hal tersebut sesuai dengan penelitian (Anggraeni, dkk., 2021) mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan video interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa yang meliputi 1) hasil pengembangan produk; 2) kelayakan produk; 3) efektifitas produk; 4) hasil minat belajar siswa. Maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu menarik minat siswa dalam belajar. Kemudian hal tersebut juga dikuatkan dengan penelitian (Wardani dan Syofyan, 2018) yang meneliti tentang pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan memiliki efektifitas yang baik di dalam pembelajaran yang dibuktikan melalui hasil uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dilihat dari hasil penelitian tersebut hal ini juga terbukti pada warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang yaitu terlihat pada jawaban-jawaban yang diberikan oleh warga belajar pada saat diberikan pertanyaan menyangkut materi bentuk diferensiasi sosial yakni secara keseluruhan telah menjawab pertanyaan dengan tepat dan benar. Dengan demikian dapat ditentukan bahwa media video interaktif ini valid dan praktis untuk meningkatkan motivasi belajar pada warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang.

SIMPULAN DAN SARAN

Video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial telah dinyatakan valid berdasarkan penilaian yang diberikan oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli media adalah 92%, validasi ahli materi sebanyak 89% dan validasi ahli bahasa sebanyak 83%. Video interaktif tersebut juga dapat dikembangkan pada warga belajar paket C dan sudah mendapatkan kategori valid dengan skor yang diperoleh sebesar 88%. Hasil yang diperoleh dari uji coba *one to one* yaitu 87,5%, sedangkan pada uji coba *small group* diperoleh persentase sebanyak 99,2%. Media video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial dapat

dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pada tahapan yang dilakukan, maka telah diperoleh kevalidan dan kepraktisan sehingga media ini dapat dikatakan sangat layak digunakan pada materi bentuk diferensiasi sosial yang dilaksanakan bagi warga belajar paket C di SPNF SKB Kota Palembang. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video interaktif pada materi bentuk diferensiasi sosial dapat dikategorikan sangat valid dan sangat praktis.

Saran yang diharapkan bagi warga belajar adalah warga belajar tetap menyimak dan memperhatikan pembelajaran melalui video interaktif yang sedang ditayangkan didepan kelas. Bagi SPNF SKB Kota Palembang perlunya melanjutkan proses pembelajaran dengan menggunakan video interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar pada warga belajar di SPNF SKB Kota Palembang. Kemudian bagi Tutor sebaiknya lebih aktif dan memiliki inovasi lagi dalam proses pembelajaran, kemudian selama video berlangsung hendaknya tutor tetap memperhatikan warga belajar yang tidak memperhatikan disaat pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraeni, 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.
- 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., Listiana, I. D., dan Larasati, S. P. D. (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.
- 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).
- 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.*
- Husain, R. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Warga Belajar Paket C (Studi di SKB Kota Gorontalo). DISERTASI, 5(1228).*
- 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.*
- Masni, H. (2017). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 5(1), 34-45.*
- 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).*
- Rahayu, B. (2018). *Sosiologi Paket C Tingkatan V Modul Tema 4. Kemdikbud.14-19.*

- 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.
- 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).
- 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.
- 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.
- 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.
- 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).