

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA MATERI
PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA**

Ahmad Yus Anandra Febriyanto¹, Hari Subiyantoro², Abdul Haris I³

Magister Pendidikan IPS, Universitas Bhinneka PGRI^{1,2,3}

e-mail: ahmadyusanandra@gmail.com¹, hsubiyantoro@gmail.com²,
abdulharisindrakusuma@gmail.com³

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan video pembelajaran berbais kontekstual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* dengan model model 4D (Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*)). Uji coba produk dilaksanakan terhadap 16 siswa kelas IX di Mts Aswaja Tunggangri. Teknik analisis data menggunakan perhitungan *n-Gain*, uji normalitas, dan uji T berpasangan. Hasil penelitian diperoleh (1) Video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan sangat valid diperoleh berdasarkan dari validasi media 91%, dari validasi materi 85%, (2) Video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan sangat praktis dari hasil penilaian modul ajar diperoleh 85%, dari observer 1 dan observer 2 diperoleh 84% (3) Video pembelajaran berbasis kontekstual dinyatakan efektif dengan *Sig. (2-tailed)* pasangan data *pre-test* dan *post-test* yaitu $0.009 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak karena tidak ada perbedaan dan H_1 diterima karena terdapat perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pengguaan media video pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya.

Kata Kunci: *Pemahaman Konsep, Perubahan Sosial Budaya, Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual.*

ABSTRACT

This research aims to produce contextual-based learning video to improve students' conceptual understanding on the topic of socio-cultural change. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D model: Define, Design, Develop, and Disseminate. The product trial was conducted on 16 ninth-grade students at MTs Aswaja Tunggangri. Data analysis techniques included *n-Gain* calculation, normality testing, and paired sample t-test. The results showed: (1) Contextual-based learning videos were declared highly valid based on media validation results of 91%, and material validation results of 85%. (2) The contextual-based learning videos were considered highly practical based on the instructional module assessment, which obtained a score of 85%, as well as assessments from Observer 1 and Observer 2, which were 84% respectively. (3) The contextual-based learning videos were found to be effective, as shown by the significance value (2-tailed) of the paired pre-test and post-test data, which was $0.009 < 0.05$. Therefore, H_0 is rejected due to the presence of a significant difference, and H_1 is accepted because there is a difference in the average scores between the pre-test and post-test. Based on these results, it can be concluded that learning using contextual-based learning videos can improve students' conceptual understanding of the topic of social and cultural change.

Keywords: *Conceptual Understanding, Socio-Cultural Change, Contextual-Based Learning Video.*

PENDAHULUAN

MTs Aswaja Tunggangri, sebuah lembaga pendidikan yang berlokasi di Desa Tunggangri, Kalidawir, Kabupaten Tulungagung, dipilih sebagai lokasi penelitian. Keputusan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis, termasuk kemudahan akses yang memungkinkan peneliti untuk berinteraksi secara intensif dengan subjek penelitian, serta adanya dukungan penuh dari pihak sekolah yang memfasilitasi perolehan data yang diperlukan. Observasi awal menunjukkan bahwa sekolah ini memiliki infrastruktur yang sangat memadai, seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang baca yang representatif. Lebih lanjut, berbagai fasilitas teknologi modern seperti TV Digital, proyektor, dan layar LCD juga telah tersedia di hampir setiap ruang kelas. Namun, ironisnya, kelengkapan fasilitas teknologi ini belum dimanfaatkan secara optimal oleh para guru. Padahal, jika digunakan dengan tepat, teknologi tersebut dapat menjadi alat bantu yang sangat efektif untuk menyajikan materi pembelajaran melalui visualisasi audio dan video yang menarik, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan imersif bagi siswa.

Permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran di MTs Aswaja Tunggangri teridentifikasi secara jelas melalui wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 19 November 2024. Dalam diskusi dengan Bapak Ahmad Fiki Samsun Ni'am, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS kelas IX A, terungkap bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih sangat konvensional dan belum mengintegrasikan media. Beliau mengakui, "Dari awal pertemuan saya mengajarkan materi perubahan sosial budaya dengan cara mengajar saya yang konvensional. Dari cara saya mengajarkan terlihat ada beberapa siswa yang masih kurang paham materi perubahan sosial budaya." Temuan ini diperkuat melalui observasi langsung di kelas, di mana siswa terlihat hanya bergantung pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Analisis terhadap LKS tersebut menunjukkan kelemahan signifikan, yaitu isinya yang didominasi oleh teks padat tanpa adanya elemen visual atau interaktif. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang monoton dan pasif.

Berdasarkan temuan dari wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mencapai kondisi ideal. Salah satu indikator utama pembelajaran yang ideal adalah tercapainya pemahaman konsep yang mendalam pada diri siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kenyataannya, kondisi ini belum terwujud di kelas IX A. Pemahaman konsep merupakan aspek fundamental dalam setiap proses belajar, karena dengan pemahaman yang kuat, siswa dapat mengembangkan kemampuannya secara berkelanjutan di berbagai materi pelajaran (Tsabit et al., 2020). Siswa yang gagal memahami konsep dasar akan cenderung membentuk miskonsepsi yang sulit diperbaiki di kemudian hari, sehingga pemahaman konsep sejak awal menjadi landasan krusial (Alighiri et al., 2018). Salah satu faktor penentu yang dapat menjembatani kesenjangan ini adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif (Mahriani & Jannah, 2025; Wati et al., 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi dalam praktik pembelajaran. Peneliti mengajukan pengembangan video pembelajaran berbasis kontekstual sebagai solusi yang relevan dan efektif. Video pembelajaran merupakan salah satu media audio-visual yang terbukti mampu membuat proses belajar berjalan lebih efektif serta mampu menyajikan materi seolah-olah nyata dan konkret. Media video memiliki kemampuan unik untuk merepresentasikan kembali suatu objek, peristiwa, atau fenomena secara dinamis, sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mencerna informasi yang kompleks. Berbagai penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa pemanfaatan video sebagai media belajar memberikan dampak positif yang signifikan (Simbolon & Samosir, 2025; Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

Widianto et al., 2025). Salah satunya adalah temuan yang membuktikan bahwa penggunaan video pembelajaran secara efektif mampu meningkatkan tingkat pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan (Tethool et al., 2021).

Nilai kebaruan atau inovasi dalam penelitian ini terletak pada pendekatan pengembangan media yang digunakan. Jika penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yogi et al (2025) berfokus pada pengembangan video pembelajaran dalam bentuk animasi, penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda. Video pembelajaran yang akan dirancang berupa video berbasis kontekstual yang isinya merangkum materi perubahan sosial budaya terkini berdasarkan situasi nyata, serta dilengkapi dengan data dan fakta yang valid. Secara teknis, peneliti akan menggabungkan cuplikan-cuplikan video berita aktual dari platform seperti YouTube yang secara eksplisit menggambarkan fenomena perubahan sosial yang sedang terjadi. Hal ini kontras dengan video animasi yang, meskipun menarik secara visual, sering kali kurang mampu menyajikan data dan fakta otentik dari lapangan. Pendekatan kontekstual ini diharapkan membuat materi lebih relevan dan bermakna bagi siswa.

Kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan pemanfaatannya di MTs Aswaja Tunggangri menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan intervensi pedagogis yang inovatif. Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan saat ini terbukti kurang efektif dalam menumbuhkan pemahaman konsep yang mendalam, terutama pada materi IPS yang sering kali dianggap abstrak. Penggunaan media video berbasis kontekstual diyakini dapat menjadi jembatan yang menghubungkan teori di dalam kelas dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa. Dengan menyajikan contoh-contoh nyata perubahan sosial budaya melalui cuplikan berita dan peristiwa aktual, siswa tidak hanya belajar tentang konsep, tetapi juga melihat bagaimana konsep tersebut beroperasi di dunia nyata. Keterkaitan langsung dengan lingkungan sekitar ini akan meningkatkan relevansi materi, memicu rasa ingin tahu, dan pada akhirnya memfasilitasi proses internalisasi konsep yang lebih kuat dan bertahan lama (Dewi et al., 2025).

Berdasarkan serangkaian ulasan latar belakang yang telah dipaparkan, beberapa hasil penelitian relevan secara konsisten mengungkapkan bahwa penggunaan media video pembelajaran, khususnya yang berbasis kontekstual, akan memberikan dampak yang sangat positif terhadap capaian pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang valid dan praktis. Tujuannya adalah untuk menghasilkan video pembelajaran berbasis kontekstual sebagai solusi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi perubahan sosial budaya. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi MTs Aswaja Tunggangri, tetapi juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Padurenan, ditemukan adanya kesenjangan antara yang diidealkan dengan yang senyatanya. Proses pembelajaran IPAS di kelas IV masih didominasi oleh metode konvensional seperti praktik terbatas dan ceramah yang berpusat pada guru. Sumber belajar pun hanya mengandalkan bahan ajar yang disediakan oleh pemerintah, tanpa adanya inovasi media pembelajaran yang kontekstual. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak terlatih untuk berpartisipasi aktif, seperti menyampaikan pendapat, bertanya, atau mencari solusi atas suatu permasalahan. Kondisi pembelajaran yang monoton dan kurang partisipatif ini pada akhirnya berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar IPAS siswa di sekolah tersebut. Ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan solusi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) yang

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

dikombinasikan dengan media pembelajaran inovatif. Model pembelajaran NHT, yang memiliki empat tahapan utama (pembentukan kelompok, penyajian materi, diskusi bernomor, dan presentasi hasil), masih sangat minim diterapkan oleh guru di SDN 1 Padurenan. Padahal, model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan tanggung jawab setiap individu dalam kelompok. Agar implementasinya lebih efektif dan menarik, model NHT ini akan diintegrasikan dengan media komik berbasis kearifan lokal Kudus, yaitu buah parijoto, yang diberi nama "Komik Kelsipar" (Kearifan Lokal Sirup Parijoto). Penggunaan komik sebagai media visual diharapkan dapat menarik minat siswa, sementara pengangkatan kearifan lokal bertujuan untuk membuat materi pembelajaran lebih relevan dan bermakna bagi kehidupan mereka (Hadi et al., 2025; Puriningsih et al., 2025).

Dengan demikian, nilai baru atau inovasi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengujian efektivitas dari sebuah paket intervensi pembelajaran yang spesifik dan kontekstual. Meskipun model NHT dan media komik bukanlah hal yang sepenuhnya baru, kombinasi keduanya yang secara khusus dirancang dengan mengintegrasikan kearifan lokal (sirup parijoto) untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPAS di SDN 1 Padurenan merupakan sebuah kebaruan. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah praktik pembelajaran di sekolah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mengukur efektivitas model pembelajaran NHT yang berbantuan media Komik Kelsipar terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 1 Padurenan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai strategi pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode Riset dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Namun, karena adanya keterbatasan waktu dan sumber daya, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga, yaitu *Develop*. Tahap pertama, *Define* (pendefinisian), difokuskan pada analisis kebutuhan yang komprehensif melalui studi pendahuluan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik kelas IX di MTs Aswaja Tunggangri, serta analisis materi pelajaran "Perubahan Sosial Budaya". Data awal dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan guru IPS dan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Tahap kedua, *Design* (perancangan), adalah fase pembuatan cetak biru produk. Berdasarkan hasil analisis, peneliti merancang sebuah media video pembelajaran berbasis kontekstual dengan menyusun skenario, membuat *storyboard*, mengumpulkan aset visual seperti gambar dan video berita yang relevan, serta memilih aplikasi CapCut sebagai perangkat lunak untuk proses penyuntingan video.

Tahap ketiga, *Develop* (pengembangan), merupakan fase realisasi produk di mana rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi sebuah video pembelajaran kontekstual berdurasi 8 menit dengan format mp4 dan resolusi 720p. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh seorang ahli media, seorang ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS untuk menilai kelayakan produk. Instrumen yang digunakan dalam validasi ini adalah angket dengan skala Likert lima tingkat. Setelah dinyatakan valid dan direvisi sesuai masukan, produk diujicobakan dalam dua tahap: uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Subjek uji coba adalah 16 siswa kelas IX A MTs Aswaja Tunggangri, Kabupaten Tulungagung, yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran secara langsung di lingkungan belajar yang sesungguhnya, melibatkan siswa, guru, dan observer.

Untuk mengumpulkan data yang komprehensif, penelitian ini menggunakan kombinasi metode observasi, angket, dan tes. Data kualitatif diperoleh dari hasil masukan validator, catatan observasi selama pembelajaran, dan tanggapan siswa pada angket, sementara data kuantitatif berupa skor dari angket validasi, angket kepraktisan, serta nilai *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan secara bertahap. Analisis kevalidan dihitung dengan meratakan skor dari angket validasi ahli. Analisis kepraktisan dinilai berdasarkan hasil angket respons dari siswa, penilaian guru, dan dua orang observer yang dikonversi ke dalam kategori skala lima. Terakhir, analisis keefektifan dilakukan dengan menghitung nilai *n-Gain* untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, dilakukan uji-t berpasangan (setelah uji prasyarat normalitas terpenuhi) untuk mengetahui apakah perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* signifikan secara statistik, sehingga efektivitas video dapat dibuktikan secara empiris.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Analisis Uji Kevalidan

Video pembelajaran berbasis kontekstual dikatakan valid berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Dengan hasil perolehan validasi ahli media diperoleh nilai 89% dari dosen dan 93% dari guru IPS, validasi ahli materi diperoleh nilai 81% dari dosen, dan nilai 80% dari guru IPS. Maka video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi perubahan sosial budaya memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan kriteria presentase validitas media pembelajaran. Oleh ahli media dan materi penilaian terhadap aspek bahasa, dapat dikatakan video pembelajaran telah menggunakan bahasa yang mudah dipahami, Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir siswa, dan Bahasa yang digunakan santun tanpa mengurangi nilai-nilai pendidikan. Ditinjau dari aspek keterpakaian, dapat dikatakan video pembelajaran mudah untuk digunakan dan tidak membuat bosan pembelajaran, video relevan dengan situasi nyata saat ini dan video dapat membantu memahami konsep materi perubahan sosial budaya. Hasil oleh ahli media dan materi menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi perubahan sosial budaya dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid.

b. Analisis Uji Kepraktisan

Hasil angket penilaian modul ajar oleh pendidik, maka modul ajar yang dinilai dinyatakan kriteria baik dan kategori sangat praktis dengan perolehan skor 85%. Dari hasil observer 1 menunjukkan perolehan nilai 89% terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media dinyatakan sangat terlaksana. Dari hasil observer 2 diatas menunjukkan perolehan nilai 91% terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media dinyatakan sangat terlaksana. Dengan demikian video pembelajaran berbasis kontekstual pada materi perubahan sosial budaya yang dikembangkan terlaksana dengan baik. Penilaian observer pada salah satu aspek penggunaan media pembelajaran dikatakan video membantu siswa memahami konsep materi dengan tampilan pada video yang disajikan dapat memperjelas pesan yang disampaikan.

c. Analisis Uji Keefektifitasan

Hasil perolehan *post-test* uji coba lapangan diatas menunjukkan 16 siswa memiliki peningkatan hasil *post-test* dengan perolehann rata-rata sebanyak 91%, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media video pembelajaran berbasis kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Pernyataan tersebut memperlihatkan jika media yang dikembangkan sebuah produk yang efektif.

1) Uji *n-Gain*

Tabel 1. Hasil *Descriptives* Perhitungan Uji *n-Gain* Uji Skala Kecil & Skala Besar

| Kelas | | Descriptives | | Statistic | Std. Error |
|-------------------|----------------------------------|--------------|--|-----------|------------|
| Uji Skala Kecil | Mean | | | ,5833 | ,03634 |
| | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | | ,4899 | |
| | | Upper Bound | | ,6767 | |
| | 5% Trimmed Mean | | | ,5870 | |
| | Median | | | ,6057 | |
| | Variance | | | ,008 | |
| | Std. Deviation | | | ,08900 | |
| | Minimum | | | ,43 | |
| | Maximum | | | ,67 | |
| | Range | | | ,24 | |
| | Interquartile Range | | | ,13 | |
| | Skewness | | | -1,153 | ,845 |
| | Kurtosis | | | 1,076 | 1,741 |
| Uji Coba Lapangan | Mean | | | ,7856 | ,04036 |
| | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | | ,6996 | |
| | | Upper Bound | | ,8716 | |
| | 5% Trimmed Mean | | | ,7896 | |
| | Median | | | ,7703 | |
| | Variance | | | ,026 | |
| | Std. Deviation | | | ,16143 | |
| | Minimum | | | ,50 | |
| | Maximum | | | 1,00 | |
| | Range | | | ,50 | |
| | Interquartile Range | | | ,31 | |
| | Skewness | | | ,045 | ,564 |
| | Kurtosis | | | -1,045 | 1,091 |

Berdasarkan tabel 1 skor rata-rata *n-Gain* uji skala kecil diperoleh sebesar 58,33% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Berdasarkan tabel diatas skor rata-rata *n-Gain* uji coba lapangan diperoleh sebesar 79% yang termasuk dalam kategori tinggi atau efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Sejalan dengan kriteria interpretasi Hake yang menyatakan nilai lebih dari >76 dinyatakan dalam inteprasi efektif.

d. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk menilai data, apakah data tersebut berdistribusi normal apa tidak. Uji normalitas penelitian ini pada pengambilan data *pre-test* maupun *post-test* pada kelas IX A. Data berdistribusi normal jika nilai. Sig > 0.05. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS dalam pengerjaan uji normalitas, berikut data perolehannya.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Uji Skala Kecil & Uji Skala Besar

| | | Tests of Normality | | | | | |
|-------------|-------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
| | Kelas | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Ngain_Score | Uji Skala Kecil | ,224 | 6 | ,200* | ,902 | 6 | ,387 |
| | Uji Coba Lapangan | ,158 | 16 | ,200* | ,927 | 16 | ,215 |

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas uji skala kecil diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) bernilai (0.200) > dari 0.05 maka data berdistribusi normal. Pada saat uji coba lapangan bernilai (0.200) > 0.05 maka data berdistribusi normal. Maka hasil yang diperoleh data hasil uji normalitas pada test tersebut bernilai normal. Maka uji prasyarat telah terpenuhi, selanjutnya

dapat menguji hipotesis penelitian. Metode uji normalitas ini sesuai dengan Kolmogorov-Smirnova yang tujuannya membandingkan distribusi kumulatif data dengan distribusi normal.

e. Uji Independent Sampel T- Test

Setelah didapat hasil berdistribusi normal pada uji normalitas sebelumnya, selanjutnya ialah dengan melakukan uji hipotesis. Uji Independent Sampel T- Test pada penelitian ini untuk mengetahui perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Kaidah keputusannya yaitu jika nilai Sig. (2- tailed) > 0.05 maka H0 diterima, sedangkan jika nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 maka H0 ditolak. Hasil Uji Independent Sampel T- Test disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sampel T-Test n-Gain Pre-test & Posttest pada Uji Skala

| Independent Samples Test | | | | | | | | | |
|-----------------------------|---|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|---------|
| | Levene's Test for Equality of Variances | | t-test for Equality of Means | | | | | | |
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| Ngain_Score | 3,270 | ,086 | -2,880 | 20 | ,009 | -,20231 | ,07024 | -,34882 | -,05580 |
| Equal variances assumed | | | -3,725 | 16,550 | ,002 | -,20231 | ,05431 | -,31712 | -,08749 |
| Equal variances not assumed | | | | | | | | | |

Hasil tabel 3 diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) pasangan data *pre-test* dan *post-test* yaitu $0.009 < 0.05$, sehingga H0 ditolak karena tidak ada perbedaan dan H1 diterima karena terdapat perbedaan. Maka disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* artinya ada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan sosial budaya. Nilai Sig. (2-tailed) pasangan data *pre-test* dan *post-test* yaitu 0.001 yang disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah intervensi.

4. Revisi Produk

Terdapat revisi desain media video pembelajaran berbasis kontekstual. Revisi didapat dari saran yang diberikan oleh validator ahli media yang terdapat pada lembar validasi. Peneliti segera melihat dan menindak lanjuti adanya revisi tersebut, diantaranya yang pertama diawal video diberi visual kegiatan siswa tingkat SMP, diawal diberi pengantar sebelum masuk ke sub bab materi, setiap adanya audio diberi teks dibawahnya, diakhir video diberi harapan peneliti dengan siswa. Berfungsi agar tampilan dalam video memberikan nuansa dan memberikan suasana pembelajaran didalam kelas

Tabel 4. Revisi 1 dari Validator

| Sebelum Revisi | Setelah Revisi |
|--|--|
|  <p>Capaian Pembelajaran</p> <p>Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami dan memiliki kesadaran dalam menghadapi perubahan sosial budaya yang sedang terjadi di sekitarnya</p> |  <p>mengikuti kemajuan teknologi</p> |

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini secara konklusif menunjukkan keberhasilan dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi sebuah video pembelajaran berbasis

kontekstual yang terbukti valid, praktis, dan efektif. Produk yang dihasilkan berhasil menjadi sebuah intervensi pedagogis yang signifikan, mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa mengenai materi perubahan sosial budaya. Keberhasilan ini terkonfirmasi melalui serangkaian uji yang ketat, mulai dari validasi ahli yang memberikan skor kelayakan sangat tinggi, penilaian kepraktisan oleh guru dan observer yang menunjukkan kemudahan implementasi di kelas, hingga bukti empiris berupa peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan secara statistik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dengan menyajikan sebuah model media pembelajaran yang berhasil menjembatani kesenjangan antara materi pelajaran yang bersifat teoretis dengan realitas kehidupan yang dialami langsung oleh para siswa (Anshari et al., 2024; Cahyono et al., 2020).

Fondasi keberhasilan media ini terletak pada kualitas produk yang telah teruji kelayakannya secara komprehensif. Proses validasi yang melibatkan ahli media dan ahli materi memberikan skor rata-rata di atas 80% pada semua aspek, menempatkan video ini dalam kategori “sangat valid”. Penilaian ini mengonfirmasi bahwa konten video tidak hanya akurat secara akademis dan selaras dengan kurikulum, tetapi juga disajikan dengan bahasa yang komunikatif dan desain visual yang menunjang proses belajar. Di sisi lain, skor kepraktisan yang sangat tinggi, dengan perolehan nilai di atas 85% dari pendidik dan observer, menunjukkan bahwa teori desain yang baik berhasil diterjemahkan menjadi aplikasi yang fungsional di lapangan. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media ini dalam alur pembelajaran, membuktikan bahwa video yang dikembangkan bukan hanya produk yang ideal secara konseptual, tetapi juga sebuah alat bantu yang efisien dan efektif dalam praktik pengajaran sehari-hari (Kusumasari et al., 2025; Muin, 2024).

Dampak paling signifikan dari implementasi video pembelajaran ini adalah peningkatan pemahaman konsep siswa yang terbukti secara kuantitatif. Analisis statistik menggunakan *Uji Independent Sampel T-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($p = 0,009$), yang secara definitif mengonfirmasi bahwa intervensi menggunakan video memberikan pengaruh positif. Kekuatan pengaruh ini diukur lebih lanjut menggunakan analisis *N-Gain* pada uji coba lapangan, yang menghasilkan skor rata-rata 79%. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh Hake, skor ini termasuk dalam kategori “efektif”, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman konseptual yang tinggi di kalangan siswa. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan baik dan relevan mampu menghasilkan perbaikan hasil belajar yang nyata dan terukur (Muhtarromah et al., 2025; Mustafidah & Isdaryanti, 2025).

Mekanisme di balik efektivitas video ini berakar pada prinsip inti pembelajaran kontekstual. Dengan menyajikan contoh-contoh perubahan sosial budaya yang diambil dari lingkungan sekitar dan fenomena yang akrab bagi siswa—seperti penggunaan teknologi atau tren terkini—video ini berhasil mengubah materi pelajaran dari sesuatu yang abstrak menjadi konkret dan relevan. Proses ini memungkinkan siswa untuk secara aktif membangun hubungan antara pengetahuan baru dengan skema pengetahuan yang sudah mereka miliki. Ketika siswa dapat melihat keterkaitan langsung antara konsep yang diajarkan dengan dunia mereka, proses belajar menjadi lebih bermakna dan personal. Mereka tidak lagi sekadar menghafal definisi, melainkan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam karena mereka dapat “melihat” teori tersebut beraksi dalam kehidupan sehari-hari mereka, sebuah proses yang sangat penting untuk retensi jangka panjang (Mahriani & Jannah, 2025; Salsabila et al., 2025).

Peran format video sebagai medium penyampaian juga tidak dapat diabaikan. Sebagai media multimodal, video mampu menyajikan informasi melalui saluran visual dan auditori secara simultan, yang terbukti efektif dalam mengakomodasi beragam gaya belajar dan mempertahankan perhatian siswa. Desain visual yang menarik dan narasi yang jelas membantu

menyederhanakan konsep-konsep yang kompleks, membuatnya lebih mudah dicerna dibandingkan dengan materi berbasis teks yang padat. Revisi produk berdasarkan masukan ahli, seperti penambahan teks pada audio dan visualisasi kegiatan siswa, semakin mengoptimalkan pengalaman belajar. Dalam era digital saat ini, di mana siswa terbiasa dengan konsumsi konten visual yang dinamis, video pembelajaran seperti ini menjadi alat pedagogis yang sangat strategis untuk menyampaikan pesan pendidikan secara efisien dan menarik (Nurjanah et al., 2025; Yogi et al., 2025).

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi para praktisi pendidikan. Bagi guru, studi ini menyajikan sebuah model pengembangan media yang teruji dan dapat diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran, menunjukkan bahwa inovasi tidak selalu memerlukan teknologi yang rumit. Ini mendorong para pendidik untuk menjadi kreator konten yang mampu merancang pengalaman belajar yang lebih relevan bagi siswanya. Bagi institusi pendidikan, temuan ini menggarisbawahi pentingnya mendukung guru dalam upaya pengembangan profesional, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan desain pembelajaran. Keberhasilan video kontekstual ini menyiratkan bahwa investasi dalam pelatihan dan sumber daya untuk menciptakan materi ajar yang terlokalisasi dan relevan secara budaya dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran dan prestasi siswa secara keseluruhan (Avila, 2020; Saja et al., 2024; Susantini et al., 2018).

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, efektivitas video ini diukur terutama pada domain pemahaman konsep dan belum secara mendalam mengeksplorasi dampaknya pada keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis kritis atau kreativitas. Kedua, media yang dikembangkan masih bersifat linear dan satu arah, belum menyertakan elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih aktif. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mengembangkan media ini lebih lanjut menjadi video interaktif, misalnya dengan menyisipkan kuis atau pertanyaan reflektif di dalamnya. Selain itu, melakukan studi komparatif dengan menggunakan kelompok kontrol akan memberikan bukti yang lebih kuat mengenai keunggulan media ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini secara konklusif menunjukkan keberhasilan dalam merancang sebuah video pembelajaran berbasis kontekstual yang terbukti valid, praktis, dan efektif. Fondasi keberhasilan media ini terletak pada kualitas produknya yang telah teruji secara komprehensif. Proses validasi yang melibatkan ahli media dan materi memberikan skor rata-rata di atas 80%, menempatkan video ini dalam kategori “sangat valid” dan menjamin bahwa kontennya akurat secara akademis, selaras dengan kurikulum, serta disajikan dengan desain visual yang menunjang. Di sisi lain, skor kepraktisan yang sangat tinggi, dengan perolehan nilai di atas 85% dari pendidik dan *observer*, menunjukkan bahwa teori desain yang baik berhasil diterjemahkan menjadi aplikasi yang fungsional di lapangan. Guru dan siswa dapat dengan mudah menggunakan media ini, membuktikan bahwa video ini bukan hanya produk yang ideal secara konseptual, tetapi juga alat bantu yang efisien dalam praktik pengajaran.

Dampak paling signifikan dari implementasi video ini adalah peningkatan pemahaman konsep siswa yang terbukti secara kuantitatif. Analisis statistik menggunakan Uji *Independent Sampel T-Test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test* ($p = 0,009$), yang mengonfirmasi pengaruh positif dari intervensi video. Kekuatan pengaruh ini diukur lebih lanjut menggunakan analisis *N-Gain* yang menghasilkan skor rata-rata 79%, termasuk dalam kategori “efektif”. Mekanisme di balik efektivitas ini berakar pada prinsip pembelajaran kontekstual. Dengan menyajikan contoh perubahan sosial budaya dari

lingkungan yang akrab bagi siswa, video ini berhasil mengubah materi yang abstrak menjadi konkret dan relevan. Proses ini memungkinkan siswa untuk secara aktif membangun hubungan antara pengetahuan baru dengan skema pengetahuan yang sudah mereka miliki, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan personal.

Sebagai media multimodal, format video mampu menyajikan informasi melalui saluran visual dan auditori secara simultan, yang efektif mengakomodasi beragam gaya belajar dan mempertahankan perhatian siswa. Implikasi dari penelitian ini sangat relevan, menyajikan sebuah model pengembangan media yang dapat diadaptasi oleh para guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama karena belum mengukur dampaknya pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dan media yang dikembangkan masih bersifat linear. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mengembangkan video ini menjadi lebih interaktif, misalnya dengan menyisipkan kuis di dalamnya, serta melakukan studi komparatif dengan kelompok kontrol untuk memberikan bukti yang lebih kuat mengenai keunggulannya dibandingkan metode konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Alighiri, D., et al. (2018). Pemahaman konsep siswa materi larutan penyangga dalam pembelajaran multiple representasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2).
- Anshari, F., et al. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis alat peraga implementasi grafik graf terarah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Swasta Kartini Medan. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 528. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.3772>
- Avila, M. O. (2020). Teaching purposive communication in higher education using contextualized and localized techniques. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 10(9), 861. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.10.09.2020.p105103>
- Cahyono, A. N., et al. (2020). Learning mathematical modelling with augmented reality mobile math trails program: How can it work? *Journal on Mathematics Education*, 11(2), 181. <https://doi.org/10.22342/jme.11.2.10729.181-192>
- Dewi, N. P. E. S., et al. (2025). Eksplorasi faktor-faktor penghambat pembelajaran IPS kontekstual pada siswa sekolah dasar: Perspektif guru dan siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 657. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4464>
- Hadi, A. I. M., et al. (2025). Pengaruh kurikulum merdeka dalam pembelajaran: Sebuah kajian literatur. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 360. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4523>
- Kusumasari, S., et al. (2025). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis STEAM berorientasi ESD untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian siswa. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 609. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4860>
- Mahriani, A., & Jannah, F. (2025). Mengembangkan kemampuan bahasa dan motivasi belajar pada anak kelompok a menggunakan model aktif. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1062. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6623>
- Muin, M. (2024). Penggunaan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi pembagian siswa kelas IV SDN 14 Semperiuk. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(4), 202. <https://doi.org/10.51878/science.v3i4.2640>

- Muhtarromah, M., et al. (2025). Pengembangan media pembelajaran articulate storyline interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an di SDIT YAPIDH Bekasi. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 860. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.5347>
- Mustafidah, L., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan media popup book ipas berbantuan augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 733. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.6199>
- Nurjanah, N., et al. (2025). Strategi inovatif dalam pembelajaran bahasa Sunda: Digitalisasi materi ajar untuk guru sekolah dasar. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 579. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4724>
- Puriningsih, K. R., et al. (2025). Pengembangan video pembelajaran anemia pada remaja berbasis motion graphyc. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 407. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4553>
- Saja, I., et al. (2024). Innovation in teaching and learning Arabic through video (IEdu-V). *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 1733. <https://doi.org/10.47772/ijriss.2024.8090142>
- Salsabila, A., et al. (2025). Berpikir induktif sebagai dasar kompetensi sikap kritis bagi peserta didik generasi millennial abad 21. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>
- Simbolon, E., & Samosir, M. (2025). Strategi guru dalam memanfaatkan media video pembelajaran berbasis PowerPoint pada pembelajaran agama Katolik. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1072. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6703>
- Susantini, E., et al. (2018). Engaging pre-service teachers to teach science contextually with scientific approach instructional video. *IOP Conference Series Materials Science and Engineering*, 296, Article 12053. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/296/1/012053>
- Tethool, G., et al. (2021). Penerapan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 268–275.
- Tsabit, D., et al. (2020). Analisis pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi menggunakan video pembelajaran IPS sistem daring di kelas IV. 3 SDN Pakujajar CBM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 76–89.
- Wati, S. T., et al. (2024). Efektivitas penggunaan media papan cerdas inspirasi terhadap pemahaman konsep norma peserta didik kelas 4 SD Negeri Tawang Mas 01. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 305. <https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3348>
- Wibowo, A. (2022). Analisis efektifitas media pembelajaran berbasis kontekstual pada pendidikan seni di SD. *Prosiding: Widyadharma I*, 1(1), 26–34.
- Widianto, W., et al. (2025). Pengaruh media audio visual terhadap minat belajar siswa bahasa Indonesia materi kosakata di SDN 148 Palembang. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1434. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6031>
- Yogi, A. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran pkn di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>