



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMP NEGERI 32 OKU

Tri Fuji Lastari<sup>1</sup>, Yamanto Isa<sup>2</sup>, Leni Pebriantika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Baturaja, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: 13 April 2026

Revised: 18 Mei 2026

Available online: 16 Juni 2026

### KEYWORDS

*Bahasa Inggris, Interaktif, Media, Pengembangan, Video.*

### CORRESPONDENCE

E-mail: [lenikabisat@gmail.com](mailto:lenikabisat@gmail.com)

### A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP Negeri 32 OKU. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Four-D*. Model ini memiliki pendekatan yang sistematis yang terdiri dari empat langkah, mulai dari tahap pendefinisian hingga tahap penyebarluasan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 87,56% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali", validasi ahli desain pembelajaran mendapatkan hasil persentase sebesar 84,67% dengan nilai B dan keterangan "Baik", serta validasi ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 85,58% dengan nilai B dan keterangan "Baik". Hasil evaluasi perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 91,65% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali", evaluasi kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 90,87% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali", serta uji coba lapangan mendapatkan hasil persentase sebesar 90,27% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali". Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan, media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif.

## INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses dinamis yang berperan penting dalam membentuk manusia agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Namun, seiring pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, serta perubahan sosial budaya, sistem pendidikan dituntut untuk tidak berjalan secara statis. Oleh karena itu, diperlukan transformasi pendidikan sebagai upaya strategis untuk memperbaiki dan menyesuaikan seluruh aspek pendidikan mulai dari kurikulum, metode pembelajaran, hingga pemanfaatan teknologi agar tetap relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Transformasi pendidikan mencerminkan perubahan paradigma dari



pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga proses belajar tidak lagi hanya berlangsung di ruang kelas, tetapi juga melalui integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Melalui proses transformasi ini, pendidikan diharapkan dapat melahirkan generasi pembelajar sepanjang hayat (*life long learners*) yang tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan berkarakter dalam menghadapi dinamika global yang terus berubah. Transformasi pendidikan menjadi sebuah kebutuhan mendesak seiring dengan perkembangan teknologi. Guru dan pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif agar dapat memenuhi kebutuhan siswa yang tumbuh dalam era digital. Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang dikelola memperhatikan aspek perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi (Alfian dkk, 2022). Sementara itu, siswa yang terbiasa dengan lingkungan digital mengharapkan pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong transformasi media pembelajaran menuju bentuk yang lebih dinamis dan partisipatif, yaitu media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan inovasi dari media tradisional yang menggabungkan elemen teks, audio, gambar, animasi, dan video dengan fitur interaksi yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses belajar. Karakter utama media interaktif adalah adanya two-way interaction antara pengguna dan sistem, yang membuat siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif dalam proses pembelajaran. Kehadiran media ini memperkuat motivasi belajar, meningkatkan retensi pengetahuan, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal serta menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media tersebut. Interaksi ini dapat berupa data, respon terhadap pertanyaan, atau kontrol terhadap alur penyajian materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (*teaching aid*) yang dirancang untuk mata pelajaran bahasa Inggris. Media ini didesain untuk menarik perhatian siswa SMP sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media pembelajaran berbasis video dipilih karena mampu menyajikan materi



secara visual dan auditori secara bersamaan, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis video diharapkan dapat menjadi alternatif sekaligus bahan pertimbangan bagi guru, khususnya guru mata pelajaran bahasa Inggris, dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara lebih efektif.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, sebagai bahasa internasional bahasa Inggris memiliki peran sebagai alat berkomunikasi antar bangsa-bangsa di dunia. Dalam era globalisasi, frekuensi pemakaian bahasa Inggris tampak sangat tinggi dalam segala segi kehidupan bermasyarakat. Melihat sedemikian pentingnya peranan dan fungsi bahasa Inggris dalam dunia pendidikan maka sudah seharusnya sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dapat menyediakan dan memberikan layanan pendidikan yang baik bagi siswa. Sesuai dengan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 32 OKU, diketahui sudah memanfaatkan perkembangan teknologi seperti komputer dan LCD proyektor dalam proses pembelajaran. Namun dalam penyampaian materi pelajaran bahasa Inggris untuk siswa masih menggunakan metode konvensional, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Ada juga guru yang menggunakan media gambar. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan saat menerima pelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik. Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal di kelas, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata dan pelafalan bahasa Inggris. Rendahnya minat baca serta keterbatasan media pendukung pembelajaran membuat siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun praktik berbicara di kelas. Pembelajaran masih terfokus pada guru (*teacher-centered*), sehingga interaksi antar siswa dan pengalaman belajar yang bermakna belum terbangun secara maksimal. Sedangkan dalam perkembangan pendidikan dewasa ini, menuntut guru untuk bekerja semakin kreatif, inovatif dan inspiratif dalam suatu proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan IT secara tepat dan efektif agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa bisa cepat dan mudah dalam menguasai materi pelajaran. Dengan melihat permasalahan di atas, maka penulis melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII di SMP Negeri 32 OKU.



## RESEARCH METHOD

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis video pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 32 OKU. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Four-D*. Model ini memiliki pendekatan yang sistematis yang terdiri dari empat langkah, mulai dari tahap pendefinisian hingga tahap penyebarluasan. Model *Four-D* dijadikan dasar oleh peneliti untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini yaitu karena relevan dan sistematis dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis video bahasa Inggris yang menuntut proses perencanaan, perancangan, pengembangan, serta uji kelayakan yang lengkap. Model 4D memiliki kelebihan utama yaitu memberikan alur kerja yang terstruktur dan praktis, dimulai dari tahap pendefinisian hingga tahap penyebarluasan. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berada di SMP Negeri 32 OKU. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert.

## RESULTS AND DISCUSSION

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis video untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU. Media pembelajaran interaktif berbasis video ini dirancang menggunakan aplikasi *CapCut* dan *Google Sites*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini, yakni model pengembangan *Four-D* yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran). Berikut penjelasan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU, berdasarkan tahapan model pengembangan *Four-D*.

Tahap awal dalam model pengembangan *Four-D* adalah **tahap *define*** atau pendefinisian. Pada tahap ini, peneliti berfokus untuk menentukan kebutuhan pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung di lapangan dengan kondisi yang diharapkan,



sehingga dapat dirumuskan solusi yang tepat melalui pengembangan media pembelajaran. Proses pendefinisian dilakukan melalui lima langkah utama, yaitu analisis awal akhir (*front and analysis*), analisis siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), serta spesifikasi tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*). Melalui rangkaian analisis tersebut, diperoleh gambaran yang jelas mengenai kebutuhan peserta didik, karakteristik materi, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga menjadi dasar dalam tahap pengembangan selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis awal akhir yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU masih belum berjalan secara optimal. Meskipun telah memanfaatkan teknologi seperti komputer dan LCD proyektor, namun penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang variatif. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video yang mampu meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik. Selanjutnya hasil dari analisis siswa, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video dirancang dengan mempertimbangkan keberagaman karakteristik peserta didik. Media disajikan dengan tampilan visual dan audio yang menarik untuk meningkatkan minat belajar. Selain itu, media juga dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti video dan evaluasi berbasis *Kahoot*, guna mendorong keaktifan serta meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian materi juga dibuat secara bertahap dan kontekstual agar dapat menjangkau peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda. Hasil analisis tugas yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis video dirancang untuk memfasilitasi pencapaian setiap kompetensi secara bertahap. Penyajian materi dalam video dimulai dari pemahaman konsep dasar hingga pada tahap penerapan, seperti menyusun dan menyajikan teks deskriptif. Media juga dilengkapi dengan contoh-contoh kontekstual, visual pendukung, serta penjelasan audio. Hasil analisis konsep yang didapatkan oleh peneliti menggambarkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video dirancang dengan menyajikan materi secara terstruktur, dimulai dari pengeertian hingga contoh penerapan. Penyajian materi dilengkapi dengan visual yang menarik dan penjelasan audio untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep secara lebih mudah. Selain itu, penggunaan contoh-contoh konkret diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi *descriptive text*. Berdasarkan spesifikasi pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis video dirancang untuk membantu peserta didik mencapai setiap tujuan secara bertahap.



Tahap kedua dari model pengembangan *Four-D* yaitu **tahap *design*** atau perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang bentuk struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran interaktif berbasis video yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi penyusunan konsep media, penentuan materi yang akan disajikan, serta perancangan alur penyajian video pembelajaran. Proses perancangan ini terdiri atas dua tahap yaitu tahap pra-produksi dan tahap pasca produksi. Tahap pra-produksi meliputi penentuan tampilan visual dan pengorganisasian materi pembelajaran. Sementara itu, tahap pasca-produksi meliputi proses pengeditan video, penambahan elemen pendukung agar media menjadi lebih menarik dan interaktif. Hasil dari tahap perancangan ini adalah rancangan awal media pembelajaran berupa video interaktif yang selanjutnya disebut sebagai *prototype I*, yang siap untuk memasuki tahap pengembangan.

Tahap selanjutnya yaitu **tahap *develop*** atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis video yang telah divalidasi dan direvisi sehingga layak digunakan. Setelah *prototype I* selesai dirancang, langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi ahli dan uji coba pengembangan. Pada tahap awal, media pembelajaran interaktif berbasis video yang telah dirancang dilakukan validasi ahli dengan melibatkan beberapa validator yang terdiri dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media. Para validator diminta untuk memberikan penilaian serta saran terhadap kualitas *prototype I* berdasarkan aspek yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti melalui revisi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video sesuai dengan masukan dan saran validator, sehingga dihasilkan *prototype II* yang lebih baik dan sesuai dengan kriteria kelayakan. Setelah proses validasi dan revisi selesai, media pembelajaran interaktif berbasis video selanjutnya diuji cobakan di lapangan melalui beberapa tahapan, yaitu evaluasi perorangan, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon serta tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan dari perspektif peserta didik. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner atau angket. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket yang diisi adalah 87,56%, dengan keterangan “Baik Sekali”. Berdasarkan angket yang diisi tersebut, ahli materi memberikan saran dan rekomendasi perbaikan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis video yang dibuat oleh peneliti. Saran dan rekomendasi perbaikan yang diperoleh diketahui bahwa kualitas materi yang disusun telah tergolong baik dan sangat relevan dengan kebutuhan di lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks penerapan dalam pembelajaran. Dengan



demikian, materi yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan tanpa memerlukan revisi atau perbaikan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran, rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket yang diisi adalah 84,67%, dengan keterangan “Baik”. Berdasarkan angket yang diisi tersebut, ahli desain pembelajaran memberikan saran dan rekomendasi perbaikan media pembelajaran interaktif berbasis video yang dibuat oleh peneliti. Saran dan rekomendasi perbaikan yang diperoleh diketahui bahwa visual media yang disusun telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang digunakan mampu mendukung penyampaian materi secara efektif, baik dari segi tampilan, keterbacaan, maupun kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan tanpa memerlukan revisi atau perbaikan lebih lanjut. Berdasarkan hasil validasi ahli media, rata-rata persentase secara keseluruhan dari angket yang diisi adalah 85,58%, dengan keterangan “Baik”. Berdasarkan angket yang diisi, ahli media memberikan saran dan rekomendasi perbaikan mengenai media pembelajaran interaktif berbasis video yang dibuat oleh peneliti. Saran dan rekomendasi perbaikan yang diperoleh, peneliti melakukan perbaikan pada bagian tertentu sesuai dengan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh ahli media.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis video dinyatakan layak digunakan sehingga menghasilkan *prototype II*. Selanjutnya, *prototype II* diuji kepada peserta didik melalui tahap evaluasi perorangan (*one-to-one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*) yang dilakukan pada kelas VII.C di SMP Negeri 32 OKU. Hasil evaluasi perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 91,65% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali", evaluasi kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 90,87% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali", serta uji coba lapangan mendapatkan hasil persentase sebesar 90,27% dengan nilai A dan keterangan "Baik Sekali". Hasil dari tahapan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis video mendapatkan respon yang baik dari peserta didik dan tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut, sehingga menghasilkan produk akhir yang siap disebarluaskan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

**Tahap *Desseminate*** atau penyebaran merupakan tahap akhir dalam model pengembangan *Four-D* yang bertujuan untuk menyebarluaskan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis video yang telah melalui tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Pada tahap ini, produk yang dinyatakan layak digunakan diperkenalkan kepada khalayak yang lebih luas agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Penyebaran dilakukan dengan cara menggunggah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video ke *platform* digital, seperti *website* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh



peserta didik. Adapun media pembelajaran interaktif berbasis video yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan *website* berikut: <https://sites.google.com/view/bahasa-inggris-smp-32/beranda>.

Validasi oleh ahli materi bertujuan agar media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, jumlah skor dari 18 butir instrumen adalah 1576 dan rata-rata persentasenya adalah 87,56% dengan keterangan “Baik Sekali”. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis video telah sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Setelah itu, peneliti mendapatkan saran dan rekomendasi perbaikan yaitu kualitas materi sudah baik dan sangat relevan dengan kebutuhan lapangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Titin dkk., yang menyatakan bahwa media pembelajaran merujuk pada berbagai sarana atau materi yang dipakai dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memberikan bantuan atau dukungan berupa penyampaian informasi, konsep, atau materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih beragam dan memungkinkan pendidik untuk mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Titin dkk., 2023). Media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang belajar. Penerapan media pembelajaran audio visual dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar semakin meningkat (Fadillah, 2020).

Validasi oleh ahli desain pembelajaran bertujuan agar media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli desain pembelajaran, jumlah skor dari 9 butir instrumen adalah 762 dan rata-rata persentasenya adalah 84,67% dengan keterangan "Baik". Setelah itu, peneliti mendapatkan saran dan rekomendasi perbaikan yaitu visual media sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Rahmawati dkk., yang menyatakan bahwa pemusatan tujuan pembelajaran yang efektif menjadi elemen kunci dalam perencanaan kurikulum karena berfungsi mengarahkan proses belajar agar selaras dengan pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Rahmawati dkk., 2025). Dengan merumuskan tujuan yang spesifik dan relevan, pendidik dapat memilih strategi pengajaran yang sesuai, menentukan bahan pembelajaran yang tepat, menentukan metode belajar, sumber, dan media pembelajaran serta evaluasi (Deviyanti, 2024). Singkatnya, tujuan instruksional adalah tujuan yang diharapkan dapat dicapai atau dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengajaran tertentu (Ucha Jr dkk., 2024).



Validasi oleh ahli media bertujuan agar media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas dan Baik digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli media, jumlah skor dari 24 butir instrumen adalah 2054 dan rata-rata persentasenya adalah 85,58% dengan keterangan “Baik”. Setelah itu, peneliti mendapatkan saran dan rekomendasi perbaikan yaitu perbaiki latar belakang/*background* pada layar *describing animals* dan *things*. Hal ini selaras dengan pendapat Wibowo dkk., yang menyatakan bahwa penggunaan *background* yang tepat dapat meningkatkan pengalaman pengguna, memperpanjang waktu kunjungan, dan pada akhirnya meningkatkan konversi (Wibowo dkk., 2024).

Dari pembahasan mengenai hasil validasi ahli dan uji coba lapangan. Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII sudah mempunyai tingkat kebaikan yang baik dan dapat diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di SMP Negeri 32 OKU. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Octarianty dkk., (2026) dengan media ajar berbasis "bemami" atau belajar memahami menyimak video Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Arut Selatan. Berdasarkan hasil validasi ahli dan peserta didik menyatakan bahwa peserta didik memiliki pengalaman yang baik dan materi audiovisual sangat valid saat digunakan untuk belajar Bahasa Inggris. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU memiliki kelebihan yaitu: (a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis video dilengkapi unsur visual dan audio yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. (b) Memudahkan pemahaman materi. Penyajian materi disajikan secara visual, disertai gambar, animasi, dan audio membantu peserta didik memahami konsep Bahasa Inggris terutama pada materi *descriptive text*. (c) Mendukung berbagai gaya belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis video ini dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, maupun audiovisual, sehingga lebih efektif untuk peserta didik dengan karakteristik yang beragam. (d) Meningkatkan keaktifan peserta didik. Adanya menu interaktif seperti video dan evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Kahoot*, dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. (e) Fleksibel dan mudah diakses. Media pembelajaran interaktif berbasis video yang diintegrasikan dalam *platform Google Sites* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri.

Meskipun demikian, produk media pembelajaran interaktif berbasis video ini juga terdapat ketidaksempurnaan atau kekurangan yaitu: (a) Ketergantungan pada ketersediaan jaringan internet. Akses terhadap media pembelajaran interaktif berbasis video, terutama yang terintegrasi dengan *platform* daring seperti *Google Sites* dan *Kahoot*, sangat bergantung pada kestabilan internet. Hal ini dapat menjadi kendala



bagi peserta didik dengan akses internet terbatas. (b) Ketergantungan pada teknologi. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini memerlukan perangkat seperti *smartphone* atau komputer sehingga menjadi kendala jika fasilitas terbatas. (c) Ukuran *file* yang relatif besar. Media pembelajaran interaktif berbasis video umumnya memiliki ukuran *file* yang cukup besar, sehingga membutuhkan kuota internet yang banyak dan waktu *loading* yang lebih lama.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 32 OKU berhasil dikembangkan menggunakan model Four-D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Pengembangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan rendahnya keaktifan peserta didik. Produk dikembangkan melalui Google Sites yang memuat materi, video pembelajaran, serta evaluasi interaktif berbasis Kahoot. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media menunjukkan kategori baik hingga sangat baik, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Uji coba kepada peserta didik pada tahap one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test juga memperoleh respons sangat baik, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selanjutnya, media disebarluaskan melalui platform digital agar dapat diakses secara luas. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis video yang dikembangkan terbukti layak, menarik, interaktif, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP Negeri 32 OKU.

## REFERENCES

- Adzhar, M. H. 2025. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bermakna dalam Perkembangan Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Paesagogos Journal of Education and Learning*, 01(01): 1-14.
- Agustina, H. F., & Kholidya, C. F. 2024. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning Materi Model Pengembangan Kurikulum Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 13(8): 1-7.
- Agustiningih, N. 2021. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Mataram: Sanabil.



- Akbar, M. S. F., Fauzi, R., & Tsamanyah, Z. A. 2022. Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar terhadap Pembentukan Karakter Anak Generasi Z. *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2): 437-446.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Sefei, A., & Julian, N. 2022. Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian kepada Masyarakat UBJ)*, 5(1): 75-84.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E. S. B., & Febriantina, S. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosiak Humaniora*, 12(1): 54-72.
- Ananda, R., & Rohman, F. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Ariyanti, I. 2022. Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Siswa di Tingkat Taman Kanak-Kanak. *Educational Technology Journal*, 2(1): 34-44.
- Aspar, M., Mujtaba, Mutiarani., & Putri, S. A. D. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1-8.
- Atika, Y., & Lestari, R. A. 2023. Implementasi Teori Konstruktivistik dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi di SDUA Taman Harapan Curup). *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1): 212-228.
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin. 2024. *The Role of Interactive Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Descriptive* di SMP Negeri 4 Singaja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1): 95-106.
- Awaliah, S. M., & Rahmawati, D. 2024. Pemahaman Pembelajaran Bahasa Inggris: Kesulitan dan Tantangan. *Karimah Tauhid*, 3(3): 3442-3448.
- Deviyanti, N. 2024. Metode Perumusan Tujuan Pembelajaran yang Efektif dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar. *Karimah Tauhid*, 3(5): 5729-5732.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. 2009. *The Systematic Design of Instruction (7th ed)*. Pearson Education.
- Fadillah, M. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran*, 1(1): 1-11.



- Fitriyani, A., Arief, Z. A., Hartono, R., & Ferdina. 2023. Konsep Model Pengembangan Instruksional dalam Mengembangkan *Media Sensory Path*, *Proceeding SEMNAS-TP (Seminar Nasional Teknologi Pendidikan)*, 3(1): 5-8.
- Huizen, L. M., Christioko, B. V., & Handayani, T. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Capcut untuk Membuat Video Digital Marketing sebagai Strategi Promosi Inovatif Produk UMKM. *DIMASTIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2): 133-145
- Isa, Y., Eriyanti., Rahmi, J., & Novita, R. 2024. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan *Adobe Animate CC* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Semester I di SD Negeri 10 OKU. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(02): 247-259.
- Isnaini, S. N., Firman., & Desyandri. 2023. Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1): 42-51.
- Irawati, D., Janah, I., Karlina, S., Hafidho, N. S., & Sulistiyono, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 9-15.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1): 39-45.
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 09(03): 176-181.
- Khoiri, Q., & Nopitasari, M. 2024. Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2): 199-205.
- Lubis, J. P., Fitri, N. Z. N., & Ridwan, S. C. 2024. Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris dan Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris. *Karimah Tauhid*, 3(3): 3599-3605.
- Maharani, A. S., Nasuha, S. U., & Maulida, S. R. 2024. Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar. *Journal BIONatural*, 11(1): 76-83.
- Makki, A., & Layli, N. 2024. Model Inovasi Pengembangan Lingkungan Belajar Pendidikan Islam. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4): 2393-2402.
- Marliani, L. P. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(2): 125-133.



- Mustakim, R., Fitriani., Ansar, F., Amri, A., & Hasriadi. 2024. Pelatihan Pembuatan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam. *Madaniya*, 5(3): 1007-1012.
- Nurgiyantoro, B. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurwinda., Khaedar, M., Cayati., & HS. E. F. 2022. Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. *JKPD: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1): 36-44.
- Octarianty, S. M., Fatchurahman, M., & Kartini, N. H. 2026. Pengembangan Media Ajar Berbasis "Bemamai" (Belajar Memahami Menyimak Video) Bahasa Inggris SMP Negeri 2 Arut Selatan. *Jurnal Papeda*, 8(1): 12-24.
- Pebriantika, L., Wijaya, J.E ., & Arta, D. 2024. Efektivitas Model Pembelajaran Kartu Arisan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII SMP. *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)*, 8(1): 503-506.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3): 2468-2480.
- Putri, A. A. O., Gumay, O. P. U., & Sulistiyono, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII SMP IT Al-Furqon. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 18(1), 80-91.
- Riana., Waruwu, A., & Harefa, N. A. J. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Meaningful Instructional Design* (MID) pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Warta Dharmawangsa*, 16(4): 968-980.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. 2022. Penggunaan Berbagai Media untuk Mendongeng sebagai Upaya Penerapan Sastra Anak di Era Digital. *Sinistra*, 1: 427-435.
- Santoso, S. A. 2025. Korelasi Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar Muhammadiyah Gresik. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(2): 214-223.
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1): 21-30.



- Slamet, F. A. 2022. *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. 2022. Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7): 2070-2080.
- Syandri, G. 2023. Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Konteks *English for Spesific Purpose* (ESP) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat. *Inovasi Pendidikan*, 10(1): 19-28.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Blooming, IN: Indiana University, Center for Innovation in Teaching the Handicapped.
- Titin., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Viranda, V. 2023. Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran. *Journal Education and Technology*, 4(2): 111-123.
- Ucha Jr, G. V., Putra, H. D., Irfannisa, I., & Kinasih, M. S. 2024. Pemanfaatan Media Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Mencapai Tujuan Instruksional. *Jurnal Ilmu Kateketik Pastoral Teologi, Pendidikan, Antropologi, dan Budaya*, 07(01): 49-57.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Depdiknas.
- Utami, R. P. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2): 394-401.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, M. H.S., Ayubi, M. D. A., & Godzali, G. A. 2024. Pengaruh Penggunaan *Background* untuk Meningkatkan Konversi pada Bisnis Digital. *Indonesian Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1): 25-33.
- Widiarti, G., Sitepu, G. T. B., & Pandiangan, E. J. B. 2024. Persepsi Guru Pamong terhadap Pelaksanaan Asistensi Mengajar Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Quality di SDN 173404 Sirisiris Dolok Sanggul. *Curere*, 8(2): 97-101.