

***Development of Visual Video-Based Learning Media to Improve Students'
Understanding of Economic Activity Material***

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Visual untuk Meningkatkan
Pemahaman Siswa dalam Materi Kegiatan Ekonomi**

**Muhammad Luthfi Hamzah¹, Billi Gilman², Dery Rahmayana Efendi³, Randi Gusnali Pratama⁴,
Rista Yulanda⁵, Serly Amelya Putri⁶**

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau^{1,2,3,4}

Email : muhammad.luthfi@uin-suska.ac.id

*Corresponding Author

Received : 20 Mei 2025, Revised : 20 Juni 2025, Accepted : 04 Juli 2025

ABSTRACT

This study aims to develop visual video-based learning media and examine its effect on improving students' understanding of economic activity material. The research employed a quantitative method with an experimental approach. The experimental method was chosen to determine the influence of a specific treatment—in this case, the use of visual video media—under controlled conditions. The study involved two groups: an experimental class that used visual video-based media and a control class that followed conventional teaching methods. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure students' comprehension levels before and after the intervention. The data analysis using the Mann-Whitney U test revealed an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is less than 0.05. This indicates a significant difference between the experimental and control classes. Therefore, it can be concluded that the use of visual video-based learning media has a positive and significant impact on enhancing students' understanding of economic activity concepts.

Keywords: learning media, visual video, student understanding, economic activity, experimental research.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video visual dan mengkaji pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode eksperimen dipilih untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa penggunaan media video visual dalam kondisi yang terkontrol. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media video visual dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis data menggunakan uji Mann-Whitney U menunjukkan bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video visual berpengaruh secara positif terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam materi kegiatan ekonomi.

Kata Kunci: media pembelajaran, video visual, pemahaman siswa, kegiatan ekonomi, eksperimen.

1. Pendahuluan

Pendidikan ekonomi merupakan komponen penting dalam kurikulum sekolah karena bertujuan membekali siswa dengan pemahaman mengenai konsep-konsep dasar ekonomi, perilaku konsumen, dan dinamika pasar. Namun, dalam praktik pembelajaran, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi yang sering kali bersifat abstrak dan kompleks. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya minat belajar serta

keterbatasan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep ekonomi dalam kehidupan sehari-hari (Agustin et al., 2024; Suarlin, 2021).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu solusi yang potensial adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video visual. Media ini memanfaatkan kekuatan gabungan antara elemen visual dan audio, yang mampu menyajikan informasi secara interaktif dan menyenangkan. Penggunaan video tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Azmi et al., 2024; Mustami, 2024; Pamusu, 2024; Kusum et al., 2023; Prinanda, 2025).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, pemanfaatan media video dalam pembelajaran menjadi semakin relevan. Media video tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, khususnya dalam menghadapi isu-isu ekonomi di dunia nyata. Dengan menampilkan contoh konkret seperti interaksi antara produsen dan konsumen, serta dampak keputusan ekonomi terhadap masyarakat, siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi kehidupan yang actual (Zahwa & Syafi'i, 2022; Ikhlas & Suyanta, 2024; Hafizah, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru, pengembang kurikulum, dan praktisi pendidikan dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital saat ini.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa calon guru dalam mengenal lingkungan dan dinamika dunia pendidikan secara langsung di sekolah. Melalui keterlibatan aktif, mahasiswa dapat merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran yang berkualitas serta adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, kegiatan ini juga melatih keterampilan komunikasi yang efektif dan sesuai kaidah, yang merupakan aspek penting dalam profesi pendidik. Pengalaman ini diharapkan dapat membentuk karakter dan kompetensi mahasiswa agar menjadi pendidik yang profesional di masa depan. Lebih jauh lagi, kegiatan ini juga memberikan pemahaman mengenai efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis video visual dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi, sehingga dapat dijadikan dasar dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan peserta didik (Muthi et al., 2023; Attalina et al., 2024).

2. Metode Penelitian

R&D (Research and Development) dalam media pembelajaran merupakan proses pengembangan produk atau teknologi pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut: Definisi R&D dalam Media Pembelajaran R&D dalam media pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengembangkan, menguji dan mengimplementasikan produk atau teknologi pembelajaran yang baru atau yang telah diperbarui (Okpatrioka, 2023; Wulandari et al., 2024).

Tujuan R&D dalam Media Pembelajaran

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Mengembangkan teknologi pembelajaran yang inovatif.
3. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.
4. Mengembangkan produk pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pengguna.
5. Meningkatkan kemampuan kompetitif dalam pendidikan.

Manfaat R&D dalam Media Pembelajaran

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Menghemat waktu dan biaya.
3. Meningkatkan kemampuan kompetitif.
4. Mengembangkan teknologi pembelajaran yang inovatif.
5. Meningkatkan motivasi belajar.

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

B. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas XII E dan F, di SMA 15 PEKANBARU sebanyak 28 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran Ekonomi Ibu Winda, sampel dalam penelitian ini yaitu 14 siswa kelas XII E sebagai kelas eksperimen dan 14 siswa kelas XII F sebagai kelas kontrol di SMA 15 Pekanbaru. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah Purposive Sampling. Purposive Sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, Metode Penelitian Kuantitatif, R&D Pertimbangan yang digunakan atas dasar rekomendasi guru mata pelajaran Ekonomi ibu Winda.

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Kelas
1	XII E	14	E
2	XII F	14	F

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pemilihan teknik dalam kegiatan pengumpulan data dilakukan agar kita memperoleh data penelitian sesuai dengan permasalahan peneliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes, observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah penjelasan teknik observasi, dokumentasi dan tes. Tes yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk soal objektif tipe pilihan ganda (Multiple Choice Test). Peneliti memilih tes karena tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat pre test dan post tes. Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan dan pemahaman dengan penerapan metode Kuantitatif, R&D. Hasil tes yang dikerjakan siswa selanjutnya diberi skor agar diperoleh data kuantitatifnya. Jawaban tes objektif apabila bernilai benar maka diberi skor = 6,6 untuk jawaban bernilai salah maka diberikan skor=0. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, instrumen tes digunakan untuk mengetahui pengaruh kemampuan pemahaman siswa kelas XII F yang diberi perlakuan metode Video Visual dan Kelas XII E yang menggunakan konvensional dengan bentuk soal pilihan berganda.

D. Observasi

Instrumen penelitian untuk observasi adalah menggunakan lembar observasi berupa pengamatan ranah kemampuan pemahaman. Data yang dikumpulkan berupa ranah kognitif, afektif, psikomotor siswa kelas XII E dan F yang diamati saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode Audio Visual. Peneliti menggunakan observasi terstruktur, karena dalam penelitian ini objek yang diteliti seperti informan, data maupun tempatnya sudah jelas dan pasti. Adapun lembar observasi pengamatan ini untuk meninjau aktivitas guru dengan menggunakan metode Audio Visual.

E. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal yang berupa catatan, buku, majalah, dan prasa. Media dokumentasi dalam penelitian ini adalah foto-foto siswa kelas XII E dan F SMA 15 Pekanbaru, serta hasil belajar siswa kelas XII E dan F SMA 15 Pekanbaru, dan foto-foto tim peneliti. Instrumen dari dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan lembar data / daftar data yang dibutuhkan peneliti yang didapat dari SMA 15 Pekanbaru.

3. Hasil Dan Pembahasan

A. Validitas

Persentase dan rentang skor masing-masing angket dapat diperoleh pada tabel berikut ini :

INTERVAL	KRITERIA	KETERANGAN
81%- 100%	Sangat Valid	Tanpa Revisi
61%- 80%	Valid	Tanpa Revisi
41- 60%	Cukup Valid	Tanpa Revisi
21%- 40%	Kurang Valid	Revisi
0%- 20%	Tidak Valid	Revisi

1. Validitas Ahli Materi

Untuk penilaian angket validasi materi:

Skor item : 16 soal
 Skor Riterium : $16 \times 4 = 64$
 Penilaian kelayakan : 47
 Persentase : $\frac{47}{64} \times 100\% = 73\%$

Jadi dapat dikatakan bahwa penilaian kelayakan materi ini adalah **valid**.

2. Validasi Ahli Media

Untuk penilaian angket validasi media:

Skor item : 24 soal
 Skor Riterium : $24 \times 4 = 96$
 Penilaian kelayakan : 90
 Persentase : $\frac{90}{96} \times 100\% = 93,75\%$

Jadi dapat dikatakan bahwa penilaian kelayakan media ini adalah **sangat valid**.

B. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	14	53	73	63,00	7,285
Post-Test Eksperimen	14	86	92	88,79	2,751
Pre-Test Kontrol	14	53	73	63,36	8,949
Post-Test Kontrol	14	53	79	71,71	7,610
Valid N (listwise)	14				

- Nilai paling kecil pre-test eksperimen adalah 53, sedangkan nilai paling tinggi pre-test adalah 73.
- Nilai rata-rata pre-test eksperimen adalah 63.
- Nilai paling kecil post-test eksperimen adalah 86, sedangkan nilai paling tinggi post-test adalah 92.
- Nilai rata-rata post-test eksperimen adalah 88,79.
- Nilai paling kecil pre-test kontrol adalah 53, sedangkan nilai paling tinggi pre-test adalah 73.
- Nilai rata-rata pre-test kontrol adalah 63,36.
- Nilai paling kecil post-test kontrol adalah 53, sedangkan nilai paling tinggi post-test adalah 79.
- Nilai rata-rata post-test kontrol adalah 71,71.

C. Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	,260	14	,011	,841	14	,017
	Post-Test Eksperimen	,273	14	,006	,763	14	,002
	Pre-Test Kontrol	,234	14	,037	,788	14	,004
	Post-Test Eksperimen	,210	14	,095	,838	14	,015

- Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikansi (Sig.) untuk uji kolmogorov-Smirnov $> 0,05$, namun uji shapiro-wilk tidak semuanya $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian TIDAK NORMAL.
- Karena data penelitian berdistribusi tidak normal, maka kita tidak menggunakan statistik parametrik tetapi menggunakan uji Wilcoxon dan Uji Mann Whitney U

D. Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	14 ^b	7,50	105,00
	Ties	0 ^c		
	Total	14		
Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol	Negative Ranks	0 ^d	,00	,00
	Positive Ranks	11 ^e	6,00	66,00
	Ties	3 ^f		
	Total	14		

- Post-Test Eksperimen $<$ Pre-Test Eksperimen
- Post-Test Eksperimen $>$ Pre-Test Eksperimen

- c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen
- d. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol
- e. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol
- f. Post-Test Kontrol = Pre-Test Kontrol

Test Statistics ^a		
	Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol - Pre- Test Kontrol
Z	-3,306 ^b	-2,961 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001	,003

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output “Test Statistics”, diketahui Asymp.Sig(2-tailed) bernilai 0,001. Karena nilai 0,001 lebih kecil dari 0,005 (0,001 , 0,005) maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya, ada perbedaan antara hasil belajar video visual untuk Pre-Test dan Post-Test, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “ada pengaruh video visual terhadap siswa kelas 12”

E. Uji Homogenetis

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	8,266	1	26	,008
	Based on Median	5,185	1	26	,031
	Based on Median and with adjusted df	5,185	1	14,609	,038
	Based on trimmed mean	6,594	1	26	,016

- a. Berdasarkan output diatas, diketahui Signifikasi (Sig.) Based on Mean adalah sebesar 0,008 > 0,005, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data Post-Test kelas eksperimen dan data Post-Test kelas kontrol adalah tidak sama atau heterogen.
- b. Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sample t-test tidak terpenuhi, maka selanjutnya akan menggunakan cara alternative dengan menggunakan Mann Whitney U test.

F. Uji Mann Whitney U

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar Biasa
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	105,000
Z	-4,565
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b
--------------------------------	-------------------

a. Grouping Variable: Kelas

b. Not corrected for ties.

Cara Baca:

Berdasarkan output “Test Statistics”, diketahui bahwa nilai Asymp.Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan Video Visual antara kelas Eksperimen dengan kelas Kontrol. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa “ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Video Visual untuk meningkatkan pemahaman siswa”.

4. Penutup

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis video visual terhadap siswa kelas XII di SMAN 15 Kota Pekanbaru. Melalui analisis menggunakan uji Wilcoxon, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari batas kritis 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) menggunakan media video visual, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Selain itu, berdasarkan uji Mann-Whitney U, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 juga menunjukkan tingkat signifikansi yang tinggi ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis video visual memberikan pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi.

Daftar Pustaka

- Agustin, S., Saputri, Y. W., & Setiawan, B. (2024). Permasalahan Pembelajaran IPS Mengenai Minimnya Pemahaman Tentang Isu Globalisasi. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 25-37.
- Attalina, S. N. C., Efendi, A., Niswah, N., & Nugroho, V. A. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis virtual reality (VR) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 11(1), 31-43.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211-226.
- Dahlan, R. (2024). *Pendidikan Ekonomi Berbasis Ekologi Dalam Perspektif Al-Qur'an* (Doctoral dissertation, Universitas PTIQ Jakarta).
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675-1688.
- Ikhlas, S., & Suyanta, S. (2024). Peningkatan Literasi Digital Siswa Di Min 11 Banda Aceh Melalui Peran Aktif Guru Dalam Menerapkan Teknologi Informasi Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif. *TADBIRUNA*, 4(1), 151-159.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 67-75.
- Muthi, A. Z., Fadhillah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran ips pada siswa smp. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104-116.

- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pamusu, R. S. (2024). *Analisis Media Belajar Audio Visual dan Kreativitas Guru terhadap Minat Belajar Siswa di TK GBI Pemulihan Bahomakmur* (Doctoral dissertation, Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja).
- Prinanda, D. (2025). Analisis Problematika Guru dalam Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)*, 2(2), 329-353.
- Suarlin, S. P. (2021). BAB 4 Peran Pendidikan Kewirausahaan Bagi Ekonomi Berbasis Pengetahuan. *Pendidikan Kewirausahaan Dalam Perspektif Pembangunan Ekonomi: Menggagas Peran Kewirausahaan Sebagai Pilar Ekonomi Bangsa*, 51.
- Wulandari, R., Amiza, I. P. D., & Annas, F. (2024). Pengembangan Model Inovasi Pembelajaran Berbasis Research and Development di SMP N 3 Pasaman Barat. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(02), 117-124.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.