

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN QUIZIZZ PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS
VII SMP**

Arif Budi Prasertya¹, Alwen Bentri², Abna Hidayati³, Ulfia Rahmi⁴

^{1,2,3,4} Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Alamat e-mail : 1arifbudip21@gmail.com , 2alwenbentri@fip.unp.ac.id

3abnahidayati@fip.unp.ac.id 4ulfiarahmi@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

The development of this interactive instructional video was motivated by the limited use of creative and innovative learning media in English language teaching. This condition makes students less interested in participating in the learning process and leads to low learning outcomes. The purpose of this study was to produce an interactive learning video for Grade VII Junior High School English subjects that is valid, practical, and effective. This study employed Research and Development (R&D) using the 4-D model. The development procedure consisted of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The validation process involved two media experts and one material expert. Practicality and effectiveness tests were conducted with 30 students. The material expert validation obtained a score of 3.26, categorized as "Very Valid". The first and second media expert validations obtained scores of 3.61 and 3.92, respectively, also categorized as "Very Valid". The practicality test produced a score of 3.65, indicating "Very Practical", based on responses from 30 students. The effectiveness test showed that the media was effective, as indicated by improvements in student learning outcomes and classical mastery, with an average pre-test score of 46.83 increasing to a post-test average of 77.67. Based on these findings, the interactive instructional video for Grade VII English subjects is declared valid, practical, and effective for use in the learning process.

Keywords: Video pembelajaran interaktif, Quizizz, Pelajaran bahasa inggris, Model 4D, Research and Development (R&D).

ABSTRAK

Pengembangan media video pembelajaran interaktif ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini membuat siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model 4-D. Prosedur

pengembangan pada penelitian ini terdiri dari empat tahap: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Validitas dilakukan pada dua ahli media dan satu ahli materi. Untuk uji praktikalitas dan efektivitas dilakukan pada 30 orang peserta didik. Hasil penilaian uji validitas ahli materi memperoleh skor 3,26 dengan kategori kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian uji validitas ahli media I dan ahli media II memperoleh nilai 3,61 dan 3,92 dengan kategori "Sangat Valid". Hasil penilaian pada uji Praktikalitas produk mendapatkan nilai 3,65 yang dikategorikan "Sangat praktis" dari 30 orang peserta didik. Hasil penilaian uji Efektivitas dinyatakan efektif dengan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik dan ketuntasan klasikal pada nilai rata-rata pre-test 46,83 dan rata-rata post-tes 77,67 dengan kategori "Efektif". Berdasarkan data tersebut, media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran bahasa inggris kelas VII SMP dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Interaktif, Quizizz, Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Keberhasilan proses pendidikan tidak terlepas dari efektivitas pembelajaran di kelas, termasuk bagaimana guru memanfaatkan media pembelajaran untuk mendukung pencapaian kompetensi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris di SMP, kualitas proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru menghadirkan strategi dan media yang mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa.

Hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Tanjung Raya menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas pada buku teks, papan tulis, serta beberapa video YouTube. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dan lemahnya pemahaman konsep. Hal ini selaras dengan rendahnya capaian hasil belajar siswa kelas VII, di mana sebagian besar nilai berada di bawah KKM, sehingga menunjukkan perlunya inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan retensi belajar peserta didik. Media video interaktif, yang mengombinasikan elemen audio, visual, teks, dan interaktivitas, dinilai mampu menstimulasi keterlibatan siswa secara lebih menyeluruh. Berbagai penelitian sebelumnya (Anggrayni, 2023; Aurellia, 2024; Laura & Sujana, 2022; Lestari et al., 2023) telah menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

Namun demikian, penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran interaktif yang dipadukan dengan platform kuis digital seperti Quizizz masih terbatas. Padahal, Quizizz telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar melalui fitur permainan, umpan balik langsung, dan kompetisi edukatif yang mendorong keterlibatan siswa. Integrasi video interaktif dengan Quizizz dinilai relevan untuk pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada materi *Describing Things* yang membutuhkan pemahaman visual sekaligus penguasaan kosakata.

Secara teoretis, penggunaan media video interaktif juga didukung oleh *Cone of Experience* dari Edgar Dale yang menekankan efektivitas pengalaman belajar konkret dan audio-visual, serta kerangka ICAP (Interactive, Constructive, Active, Passive) yang menegaskan bahwa keterlibatan interaktif menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam. Integrasi kedua teori tersebut memperkuat urgensi pengembangan media interaktif yang tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga mengaktifkan respons siswa.

Berdasarkan permasalahan empiris, dukungan teoretis, serta kesenjangan penelitian yang ada, pengembangan media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz menjadi penting untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas VII SMP. Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi *Describing Things*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and*

Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz yang valid, praktis, dan efektif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah 4-D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel, yang meliputi empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran yang terstruktur dan teruji secara sistematis.

1. Tahap Define

Tahap pendefinisian dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, analisis materi Describing Things, dan analisis kondisi pembelajaran aktual. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan guru Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 1 Tanjung Raya. Tahap ini bertujuan merumuskan masalah pembelajaran dan menentukan spesifikasi awal media yang akan dikembangkan.

2. Tahap Design

Tahap perancangan dilakukan untuk menghasilkan rancangan awal (draft) media video interaktif berbantuan Quizizz. Komponen yang dirancang meliputi struktur konten, penyusunan naskah video, pemilihan aset visual dan audio, serta desain elemen interaktif. Pada tahap ini ditentukan pula instrumen penelitian, yaitu lembar validasi ahli, angket praktikalitas, dan instrumen tes untuk mengukur efektivitas media.

3. Tahap Develop

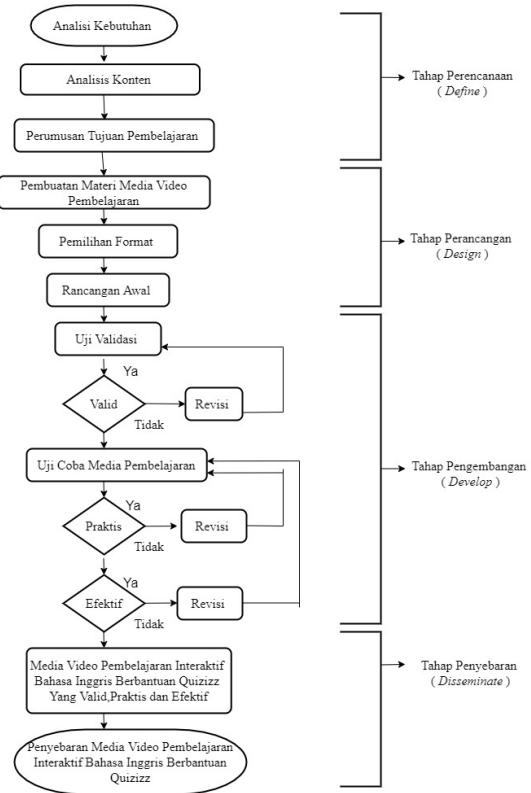
Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk awal menggunakan perangkat lunak Wondershare Filmora dan integrasi elemen interaktif melalui platform Quizizz. Produk awal tersebut kemudian divalidasi oleh dua ahli media dan satu ahli materi menggunakan lembar validasi yang telah dirancang. Setelah dinyatakan valid, produk diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas VII untuk memperoleh data praktikalitas dan efektivitas.

- a. Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon siswa terhadap aspek kemudahan

- penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan media.
- b. Uji efektivitas dilakukan melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* guna mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

4. Tahap Disseminate

Tahap penyebaran dilakukan secara terbatas melalui penyampaian produk kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris serta rekomendasi penggunaan media dalam pembelajaran. Tahap ini bertujuan memperluas pemanfaatan produk dan memberikan peluang untuk implementasi lebih lanjut.



Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara kuantitatif.

- Skor validitas yang diberikan oleh para ahli dianalisis menggunakan kategori kualifikasi kelayakan untuk menentukan tingkat kevalidan produk.
- Data praktikalitas dianalisis menggunakan rerata skor respon siswa.
- Efektivitas dianalisis dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Metode ini memungkinkan pengembangan media yang teruji dari segi isi, desain, dan kebermanfaatannya dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Describing Things*.

C. Hasil Penelitian & Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP yang divalidasi melalui uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Berikut temuan utamanya.

1. Hasil Validitas Media dan Materi

Validitas dilakukan oleh dua ahli media dan satu ahli materi untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Hasil penilaian ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validitas Media dan Materi

Komponen Validasi	Skor Rata-Rata	Kategori
Ahli Materi	3,26	Sangat Valid
Ahli Media I	3,61	Sangat Valid
Ahli Media II	3,92	Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang

dikembangkan memenuhi standar validitas dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Praktikalitas diuji pada 30 siswa kelas VII dengan menilai kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kejelasan penyajian media.

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas

Responden	Skor Rata-Rata	Kategori
Siswa (n = 30)	3,65	Sangat Praktis

Media dinilai sangat mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi *Describing Things* secara lebih efektif.

3. Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas diukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test setelah penggunaan media video pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Jenis Tes	Nilai Rata-Rata	Kategori
Pre-test	46,83	Rendah Efektif
Post-test	77,67	(Tuntas Secara Klasikal)

Peningkatan sebesar **30,84 poin** menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang

dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz memenuhi seluruh kriteria kelayakan. Dari aspek validitas, media dinyatakan sangat valid baik dari segi materi maupun tampilan media. Hasil uji praktikalitas juga menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat praktis sehingga mudah digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain itu, uji efektivitas memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media, sehingga membuktikan bahwa media ini mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi *Describing Things* di kelas VII SMP.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz memenuhi seluruh kriteria kelayakan, yaitu valid, praktis, dan efektif.

Tingginya nilai validitas dari ahli materi dan ahli media mengindikasikan bahwa konten, desain visual, serta struktur penyajian materi telah sesuai dengan standar pedagogis dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Describing Things*. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa kualitas isi dan desain visual merupakan komponen utama yang menentukan keberhasilan media pembelajaran.

Temuan praktikalitas menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh siswa dan mendukung proses belajar secara efisien. Interaktivitas melalui fitur Quizizz berkontribusi terhadap meningkatnya keterlibatan dan motivasi siswa, sesuai dengan teori ICAP yang menyatakan bahwa aktivitas interaktif menghasilkan keterlibatan kognitif yang lebih tinggi.

Efektivitas media juga terbukti melalui peningkatan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi visual, audio, dan elemen interaktif mampu memperkuat pemahaman konsep serta retensi materi. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa video interaktif dapat

meningkatkan minat, fokus, dan hasil belajar.

Secara keseluruhan, media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz tidak hanya layak digunakan, tetapi juga menunjukkan potensi kuat sebagai alternatif media pembelajaran pada materi *Describing Things* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII SMP.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz yang dikembangkan melalui model 4-D dan dirancang untuk memperkuat keterlibatan serta kemandirian belajar siswa pada materi *Describing Things* di kelas VII SMP. Produk yang dihasilkan memadukan elemen teks, gambar, audio, video, dan fitur interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media berada pada kategori Sangat Valid, baik dari aspek materi (rerata 3,26) maupun aspek media (rerata 3,61 dan 3,92 dari dua ahli media). Uji praktikalitas memperoleh skor rerata 3,65 dengan kategori

Sangat Praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, tercmin dari peningkatan nilai rata-rata pre-test sebesar 46,83 menjadi 77,67 pada post-test, dengan nilai *N-gain* 0,57 (kategori sedang). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif berbantuan Quizizz mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik.

Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris khususnya pada materi *Describing Things*.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati et al. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Journal of Student Research.
- Andjani, T. R. (2022). *Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran*. Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah.
- Anisa & Sya (2022). *Pembelajaran Bahasa Inggris... Karimah Tauhid*.

- Baharuddin et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia.* Al Asma: Journal of Islamic Education.
- Beege & Ploetzner (2025). *Explanations, Navigation, and Cognitive Load.* Instructional Science
- Bentri, A., Hidayati, A., & Sunarti, V. (2022). *Training in Making IT-Based Learning Media in Successful Independent Learning for Vocational School Teachers.*
- Hendi et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.* Jurnal Cendekia.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). *How Video Production Affects Student Engagement (MOOC Study).*
- Husein, B. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif.* Semarang: Fatawa.
- I Komang Sukendra. (2019). *Instrumen Penelitian.*
- Lestari et al. (2023). *Pengembangan Video YouTube sebagai Media Pembelajaran.*
- Moto, M. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan.*
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). *Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test.* Prosiding Simposium Nasional Ilmiah.
- Sembiring et al. (2015). *Metodologi Penelitian.* PT MAFY Media Literasi Indonesia.
- Sastramiharja et al. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Belajar.* Edutech.
- Wijayanti & Gunawan (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Media Youtube.* RESONA.
- Yernita Putri Zai et al. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif.* JIPTI.