

ABSTRAK

Lukman. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Sony Vegas Pro 11 Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Ekonomi Kelas X SMA N 10 Kota Jambi*: Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fkip Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Rosmiati, S.Pd., M.Pd. (II) Dra. Refnida, M.E.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Video, Ekonomi, *Sony Vegas Pro 11*

Dalam Pembelajaran di era digital ini, masih banyak ditemukan guru yang menggunakan metode pembelajaran secara konvensional dan sedikit yang menggunakan metode pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang dalam pembelajaran mempengaruhi aktivitas belajar mengajar, jarang nya penggunaan media pembelajaran membuat kegiatan pembelajaran menjadi monoton. Dalam hal ini *Sony Vegas Pro 11* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual berbentuk video menggunakan *Sony Vegas Pro 11* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 10 Kota Jambi; (2) mengetahui kelayakan dari media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *Sony Vegas Pro 11* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 10 Kota Jambi.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 SMAN 10 Kota Jambi yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan observasi dan angket.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini menunjukkan media pembelajaran berbasis video ini telah memenuhi syarat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran disekolah. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi oleh ahli media yang memperoleh hasil sebesar 88% dengan kategori “sangat baik” dan validasi ahli materi sebesar 86% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh sebesar 91,67% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Dan dari hasil ujicoba kelompok besar diperoleh sebesar 85,46% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan uraian hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video menggunakan *Sony Vegas Pro 11* pada materi ekonomi layar untuk dijadikan media pembelajaran di dalam kelas dan mendapat respon positif dari siswa.