

**ANALISIS PEMBELAJARAN KELOMPOK BERBASIS DIGITAL DALAM
PERSPEKTIF TEORI KOLABORATIF DAN KOPERATIF UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1
GUNUNG TABUR**

Wiwin Tresnawati
Universitas Terbuka
wiwintrisnawati89@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to identify the learning interest of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Gunung Tabur in the subject of Craftsmanship (Prakarya). The researcher conducted observation procedures and interview techniques to examine the implementation of video-based group learning activities in the Craftsmanship subject, as well as the level of interest among seventh-grade students at SMP Negeri 1 Gunung Tabur, Berau, involving one class with a total of 26 students as the research subjects. The use of visual media successfully stimulated students' enthusiasm for learning and produced various innovative food products, as the process of preparing vegetables became easier for students after they carefully observed the instructional videos presented by the teacher during classroom sessions. Internet network access limitations emerged as the main operational challenge during the implementation process. Therefore, this issue serves as an important basis for evaluation by the school and instructional media developers in order to improve the quality of learning in the future

Keywords: Group learning, Tutorial video, Craftsmanship, Learning interest

ABSTRAK

Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Tabur dalam mata pelajaran prakarya. Peneliti menjalankan prosedur observasi serta teknik wawancara guna meninjau pelaksanaan agenda belajar kelompok berbasis video pada mata pelajaran Prakarya maupun tingkat ketertarikan peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Tabur Berau yang mencakup satu kelas dengan total 26 orang sebagai subjek kajian. Pemanfaatan sarana visual tersebut berhasil memicu gairah edukasi para murid sekaligus membuahkan aneka jenis olahan makanan yang inovatif karena tata cara mengolah sayuran dirasakan menjadi lebih efisien oleh para pelajar setelah mereka menyimak secara seksama tayangan panduan yang diberikan oleh tenaga pendidik selama sesi tatap muka berlangsung. Hambatan akses jaringan internet muncul sebagai rintangan operasional utama dalam praktik di lapangan sehingga fenomena ini

menjadi landasan evaluasi mendasar bagi otoritas sekolah serta para perancang perangkat pembelajaran demi perbaikan mutu instruksional ke depannya.

Kata Kunci: Pembelajaran kelompok, Video tutorial, Prakarya, Minat belajar

A. Pendahuluan

Transformasi besar dirasakan oleh dunia pendidikan dasar seiring kemajuan teknologi digital melalui pergeseran penggunaan metode konvensional menuju pemanfaatan berbagai sarana multimedia sebagai instrumen interaksi edukatif sesuai pandangan Suyanto tahun 2005 serta didukung oleh terobosan menonjol berupa skema belajar kelompok berbasis digital yang menyatukan prinsip kooperatif maupun pemakaian perangkat interaktif dalam kelas sebagaimana diperkenalkan oleh Fitria pada tahun 2024 walaupun berbagai hambatan signifikan terkait level ketertarikan para murid masih mewarnai praktik lapangan melalui bukti rendahnya partisipasi aktif serta minimnya antusiasme maupun keterlibatan yang terbatas sehingga integrasi teknologi dirasakan belum sepenuhnya mampu mendorong keterikatan siswa secara menyeluruh.

Keberhasilan agenda edukasi sangat ditentukan oleh faktor minat belajar para peserta didik karena siswa dengan tingkat ketertarikan

tinggi memiliki kecenderungan untuk lebih fokus serta memiliki motivasi besar guna meraih capaian prestasi yang maksimal sehingga gairah belajar tersebut dapat dipacu oleh model pembelajaran tim berbasis digital melalui jalinan komunikasi sosial serta kolaborasi maupun penggunaan media interaktif yang selaras dengan profil anak era digital sebagaimana dipaparkan Fatikhasari tahun 2025 demi menghadirkan pengalaman belajar bermakna serta kontekstual guna menstimulasi kecakapan sosial sekaligus daya kreativitas para pelajar secara alami.

Kajian ini memberikan sumbangsih berarti terhadap pengembangan ranah teoretis maupun aspek aplikasi praktis dalam lingkup akademik melalui perluasan pemahaman mengenai pola instruksional kolaboratif berbasis digital pada jenjang sekolah dasar khususnya menyangkut pengaruh penggabungan kerja tim serta perangkat teknologi terhadap semangat belajar para murid agar para pendidik dapat menggunakan

temuan riset ini sebagai rujukan dalam merancang strategi pengajaran inovatif serta interaktif guna meningkatkan motivasi edukasi sekaligus menjadi dasar pertimbangan bagi otoritas sekolah dalam mengoptimalkan sarana digital demi menunjang sistem pengajaran efektif yang selaras dengan tuntutan generasi masa kini merujuk pada pemikiran Julinaldi bersama rekan-rekan tahun 2025.

Peningkatan minat serta motivasi belajar para murid di sekolah dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan metode kerja kelompok maupun penggunaan sarana digital sesuai dengan uraian hasil penelitian yang dilakukan oleh Syafaatussalamah beserta tim pada tahun 2025. Meskipun demikian, penerapan kedua pendekatan tersebut secara terpadu, khususnya pada jenjang sekolah dasar, masih memerlukan kajian lebih mendalam untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar dan keterampilan kolaboratif siswa. Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aktivitas pembelajaran kelompok berbasis digital terhadap

minat belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Tabur, Berau. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana aktivitas pembelajaran kelompok yang didukung oleh media digital dapat memengaruhi tingkat ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran kelompok berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunung Tabur, Kabupaten Berau, Kalimantan Timur. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII yang terlibat dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya (pengolahan), khususnya pada materi sayur baik bagi Kesehatan. Peneliti menetapkan lokasi kajian atas dasar pertimbangan mengenai inisiatif sekolah dalam mengintegrasikan sarana digital ke dalam agenda instruksional serta relevansi materi pengolahan pangan pada bidang studi Prakarya yang menitikberatkan pada aspek kecakapan dan daya cipta serta

penyelesaian proyek melalui skema belajar kelompok berbasis teknologi guna memacu gairah edukasi para peserta didik secara optimal.

Pelaksanaan Penelitian

Peneliti memulai agenda riset dengan sesi stimulasi serta orientasi melalui strategi kolaboratif saat para murid menyimak tayangan instruksional pada platform YouTube guna memperkuat landasan wawasan maupun memicu rasa keingintahuan terhadap topik bahasan melalui penyampaian pertanyaan pemantik serta dorongan motivasi agar diskusi mengenai manfaat sekaligus tata cara mengolah bahan pangan berlangsung aktif sementara skema pembelajaran beralih pada penataan tugas melalui pembentukan tim kecil berlandaskan asas kooperatif yang menetapkan pembagian peran spesifik mulai dari ketua serta pencatat dan pencari informasi hingga penyaji materi demi mewujudkan sinergi kelompok yang terorganisir dengan baik.

Proses penghimpunan data dijalankan dengan prinsip kooperatif saat setiap anggota tim mengumpulkan materi mengenai resep serta teknik memasak dan kandungan gizi sayuran berdasarkan mandat masing-masing di bawah

bimbingan sekaligus pengawasan pihak pengampu untuk menjamin terlaksananya tanggung jawab setiap individu kemudian konsolidasi rujukan tersebut berlanjut pada fase pemrosesan kolektif saat para siswa merumuskan urutan pengolahan secara terpadu melalui ruang diskusi bersama sebelum memasuki tahap penciptaan produk serta presentasi dan refleksi yang juga mengandalkan pola kerja sama sehingga seluruh peserta didik dapat bahu-membahu menyusun naskah paparan mengenai hasil karya di bawah arahan peneliti hingga setiap kelompok mendemonstrasikan capaian mereka di hadapan kelas sebagai penutup rangkaian edukasi yang disertai sesi evaluasi pengalaman belajar guna memperkuat pemahaman serta memacu keterikatan maupun gairah studi melalui integrasi teknologi digital dan aktivitas kelompok.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode kualitatif, yaitu:

Observasi

Peneliti memantau seluruh aktivitas belajar para murid sepanjang jalannya riset untuk dituangkan ke dalam lembar pengamatan guna

menghimpun data faktual terkait implementasi materi Prakarya dengan model kelompok digital melalui teknik observasi partisipatif demi menangkap potret riil mengenai tingkat antusiasme serta partisipasi aktif maupun ketertarikan edukatif para peserta didik secara menyeluruh.

Wawancara

Peneliti menerapkan teknik wawancara mendalam kepada para peserta didik guna menghimpun data mengenai pengalaman studi dan opini terhadap penggunaan teknologi digital serta level ketertarikan murid selama proses belajar kelompok berlangsung.

Dokumentasi

Peneliti menghimpun dokumentasi sebagai data pelengkap riset yang berisi potret aktivitas pembelajaran dan hasil produk pengolahan siswa serta beragam berkas penting lainnya yang relevan. Data dokumentasi ini berfungsi untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan hasil observasi, mayoritas siswa kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Tabur menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dalam aktivitas kelompok berbasis video pada mata pelajaran Prakarya (pengolahan). Rincian skor rata-rata per kelompok ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 : Skor Individu siswa

N	Sis	K	M	M	B	M	M	M	U	M	K	K
1	S1	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
2	S2	K	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
3	S3	K	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5
4	S4	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
5	S5	K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	S6	K	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
7	S7	K	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
8	S8	K	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5
9	S9	K	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
1	S10	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
1	S11	K	5	4	4	4	4	5	4	5	3	5
1	S12	K	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
1	S13	K	4	4	4	4	5	4	4	5	3	5
1	S14	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
1	S15	K	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5
1	S16	K	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
1	S17	K	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
1	S18	K	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
1	S19	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
2	S20	K	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
2	S21	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
2	S22	K	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5
2	S23	K	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5
2	S24	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5
2	S25	K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	S26	K	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan Aktivitas

Pembelajaran Kelompok Berbasis

Video pada Mata Pelajaran

Kode Indikator

MV Menonton video sampai selesai

ML Memperhatikan langkah

BT Bertanya

MS	Memberi saran
MD	Saling mendengarkan
MT	Membagi tugas
UK	Urutan kerja
MVd	Mengikuti langkah video
KR	Kreativitas
KS	Kerja sama

Tabel 2. Rata-rata Skor Partisipasi dan Praktik per Kelompok

N o	Indikator	Ke l. 1	Ke l. 2	Ke l. 3	Ke l. 4	Ke l. 5	Rat a- rat a
1	Menonton video sampai selesai	4,8	4,6	4,8	4,6	4,7	4,6
2	Memperhatikan langkah	4,2	4,2	4,2	4,2	4,2	4,2
3	Mengajukan pertanyaan	4,2	4,2	4,2	4,0	4,2	4,2
4	Memberi saran	4,0	3,8	4,0	4,0	4,0	4,0
5	Saling mendengarkan	4,2	4,2	4,4	4,0	4,2	4,2
6	Membagi tugas	4,4	4,4	4,4	4,2	4,3	4,3
7	Menentukan urutan	4,2	4,2	4,4	4,2	4,2	4,3
8	Mengikuti langkah video	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8
9	Kreativitas	3,8	3,8	3,6	3,8	3,8	3,8
10	Kerja sama kelompok	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8	4,8
	Rata-rata Kelompok	4,42	4,34	4,42	4,26	4,38	4,42

Tabel 3. Rata-rata Minat Belajar per Kelompok

Indikator	Kel. 1	Kel. 2	Kel. 3	Kel. 4	Kel. 5	Rata-
Antusias memulai	4,4	4,4	4,6	4,4	4,5	4,5
Semangat	4,6	4,6	4,6	4,6	4,5	4,6
Rasa ingin tahu	4,2	4,4	4,4	4,2	4,3	4,3
Rata-rata Minat	4,40	4,47	4,53	4,40	4,43	4,47

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kolaborasi efektif dan tingkat keterlibatan belajar yang baik ditunjukkan oleh kelompok 3 dengan skor rata rata yaitu 4,42 dan minat belajar dengan skor yaitu 4,53
2. Partisipasi rendah sebesar 4,26 oleh kelompok 4 menandakan bahwa aspek diskusi dan kreatifitas masih perlu ditingkatkan lagi
3. Strategi pembelajaran untuk mendorong inovasi dan eksplorasi ide secara individu dan kelompok harus dilakukan peningkatan melalui strategi pembelajaran. Hal ini dikarenakan indikator kreatifitas pada seluruh kelompok lebih rendah dibanding indikator lainnya (3,6-3,8)
4. Konsistensi tinggi terlihat pada indikator menonton

video sampai selesai, mengikuti langkah video, dan kerja sama kelompok dengan skor rata-rata antara 4,6–4,8, yang menunjukkan bahwa media video tutorial efektif dalam mendukung keterlibatan dan kolaborasi siswa.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat partisipasi dan praktik siswa berada pada kategori sangat tinggi, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 4,42. Terlihat dari konsistensi skor tinggi pada beberapa indikator utama seperti menonton video sampai selesai, mengikuti langkah video, dan kerja sama kelompok yang berada pada rentang 4,6–4,8. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran didorong oleh penggunaan media video tutorial, secara individu maupun dalam kerja kelompok.

Kelompok 3 menunjukkan kinerja terbaik dengan keseimbangan antara partisipasi dan minat belajar yang tinggi. Sebaliknya, Kelompok 4 rata-rata sedikit lebih rendah, terutama dalam hal diskusi dan interaksi. Namun, seluruh kelompok mendapatkan skor tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran

berbasis video dan kerja kelompok memberikan dampak positif yang relatif merata pada semua siswa.

Indikator kreativitas menuntut atensi lebih mendalam lantaran memiliki capaian rata-rata paling rendah di kisaran 3,6 sampai 3,8 jika dibandingkan dengan variabel penilaian lainnya dan fakta tersebut menggambarkan kecenderungan para murid untuk sekadar menduplikasi tahapan operasional alih-alih merancang gagasan secara mandiri sekalipun mereka sudah sanggup menjalankan arahan dengan presisi maka implementasi strategi pengajaran susulan yang menitikberatkan pada asahan daya cipta melalui penugasan proyek terbuka serta aktivitas modifikasi karya wajib diupayakan guna memacu pertumbuhan nalar inovatif peserta didik sementara mayoritas siswa pun mengakui kemudahan dalam menangkap setiap prosedur olahan makanan lewat tayangan visual video berdasarkan hasil penggalian informasi melalui sesi wawancara.

"Kan cuma dijelasin guru, saya susah bayangin bentuknya. Tapi kalau liat videonya, jadi gampang." – Siswa 1

Dua kutipan tambahan:

"Saya senang bisa nonton videonya dulu, baru praktek. Jadi lebih jelas siapa yang harus ngelakuin apa di kelompok." – Siswa 2

"Video bikin saya bisa ngulang langkah-langkah yang belum saya ngerti, jadi pas praktik nggak bingung." – Siswa 5

Penelitian "Pembelajaran Berbasis Video untuk Kreativitas Kerajinan Limbah Tekstil pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI di SMA Pangudi Luhur Sukaraja" menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial secara signifikan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam mengolah limbah tekstil menjadi produk kerajinan yang bernilai jual. Siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis video lebih mudah meniru teknik pembuatan, merencanakan langkah kerja, dan mengekspresikan ide kreatif secara mandiri (Febri Yanti et al., 2024)

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian saat ini di SMP Negeri 1 Gunung Tabur, di mana penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan

Prakarya pengolahan sayur membantu siswa memahami prosedur memasak secara lebih jelas, sistematis, dan mudah diikuti, mulai dari persiapan bahan hingga teknik pengolahan. Selain itu, video juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelompok, mendorong kolaborasi, serta menstimulasi kreativitas dalam mengembangkan variasi olahan. Sebagai media visual yang interaktif, video tutorial berperan sebagai scaffolding yang mendukung siswa dalam memecahkan masalah dan merencanakan langkah-langkah proyek, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Namun, kendala teknis tetap menjadi perhatian penting. Faktor seperti akses internet yang tidak stabil dan perbedaan perangkat digital antar siswa dapat menghambat kelancaran pembelajaran berbasis video, sehingga mengurangi efektivitas media digital sebagai alat pembelajaran (Lanna Musna Sananta et.al,2022) Temuan ini menegaskan bahwa meskipun video tutorial efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kolaborasi, keberhasilan implementasinya sangat bergantung

pada kesiapan infrastruktur dan keseragaman akses teknologi di lingkungan sekolah. Pelaksanaan aktivitas ini dianalisis menggunakan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2009). Teori ini menekankan bahwa pengolahan informasi secara simultan melalui saluran visual dan auditif memungkinkan siswa membangun pemahaman efektif sambil mengurangi cognitive load. Video tutorial memberikan demonstrasi visual beserta narasi langkah-langkah, sehingga siswa dapat meniru prosedur dengan lebih akurat dan efisien. Temuan observasi bahwa siswa lebih mudah membayangkan bentuk prakarya menunjukkan bahwa multimedia learning berfungsi sebagai scaffolding kognitif, memfasilitasi pemahaman prosedur praktis yang kompleks.

b. Minat Belajar Siswa dalam Aktivitas Prakarya Berbasis Video

Hasil angket dan wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki minat belajar tinggi selama kegiatan prakarya berbasis video. Indikatornya mencakup:

1) Antusias menonton video tutorial

2) Aktif berdiskusi dalam kelompok

3) Kreatif dalam mengolah sayuran

Beberapa kutipan wawancara:

"Saya senang masak sayur. Videonya gampang banget, jadi saya bisa liat hasil akhirnya dulu sebelum mulai buat." – Siswa 3

"Ngobrol sama teman di kelompok bikin ide saya berkembang. Kadang dapat saran agar rasa sayur lebih enak." – Siswa 7

"Saya lebih semangat membuat prakarya ketika bisa melihat video dulu, daripada hanya mendengar penjelasan guru." – Siswa 10

Hasil kajian ini mengonfirmasi temuan Bargi tahun 2019 mengenai keampuhan media video interaktif dalam memacu dorongan psikologis serta andil para murid saat mereka memperoleh keleluasaan beraktivitas secara mandiri sekaligus memperkuat argumen Muliyardari bersama Rahmatillah tahun 2024 tentang signifikansi jalinan sosial di dalam kelompok melalui ruang diskusi serta kolaborasi guna mendongkrak

semangat sekaligus partisipasi aktif para pelajar secara konsisten.

Landasan Self-Determination Theory dari Deci bersama Ryan tahun 1985 menjelaskan fenomena kenaikan gairah studi melalui pemenuhan tiga pilar psikologis berupa kompetensi serta otonomi dan keterhubungan sosial saat tayangan panduan visual berhasil memicu rasa percaya diri murid dalam mempraktikkan tata cara mengolah hasil kebun pada mata pelajaran Prakarya sementara aktivitas tim mempererat relasi antarmanusia melalui sinergi kelompok yang secara otomatis meningkatkan dorongan internal siswa dalam bentuk antusiasme serta daya cipta maupun keaktifan belajar walaupun durasi video yang terlalu lama atau rumit justru berisiko menurunkan minat sehingga kurasi konten yang ringkas serta lugas dan selaras dengan taraf pemahaman peserta didik menjadi kunci utama demi menjaga efektivitas sekaligus kegembiraan dalam menyerap ilmu pengetahuan.

c. Hubungan timbal balik antara agenda belajar kelompok berbasis sarana visual dengan tingkat ketertarikan peserta didik terungkap

lewat hasil triangulasi data yang dihimpun melalui teknik pengamatan serta penyebaran angket dan pelaksanaan wawancara mengingat para pelajar dengan keaktifan menyimak tayangan serta beradu argumen dan mempraktikkan materi secara langsung terbukti memiliki dorongan edukasi yang jauh lebih tinggi apabila disandingkan dengan kelompok murid yang bersikap pasif sepanjang rangkaian kegiatan di dalam kelas.

Kutipan wawancara:

"Kelompok kami saling membantu. Kalau ada yang salah, teman lain memberi saran. Jadi lebih seru dan semangat." – Siswa 3

"Kerja kelompok bikin saya lebih berani coba hal baru, soalnya ada teman yang dukung." – Siswa 6

"Liat teman berhasil bikin olahan sayuran membuat saya termotivasi buat nyoba juga dan nggak nyerah." – Siswa 9

Handayani & Hapsari (2025) menegaskan bahwa kombinasi video tutorial interaktif dengan kerja

kelompok dapat secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik, kreativitas, dan keterampilan kolaboratif siswa. Fenomena tersebut didorong oleh terpenuhinya tiga pilar kebutuhan psikologis mendasar yang meliputi kompetensi serta otonomi dan jalinan relasi dalam Self-Determination Theory walaupun berbagai rintangan operasional semacam jaringan internet yang tidak stabil serta minimnya bahan baku maupun dinamika internal tim turut memengaruhi mutu pengajaran digital sebagaimana diungkapkan oleh Wahyudi bersama rekan-rekan pada tahun 2025.

Peneliti menggunakan Social Interdependence Theory dari Johnson serta Johnson tahun 1999 untuk menelaah kaitan antara agenda tim berbasis video dengan penguatan gairah edukasi melalui penekanan pada asas ketergantungan positif saat kontribusi setiap personel sangat menentukan keberhasilan kolektif dalam alur terencana yang mencakup kegiatan menyimak konten serta berdiskusi dan merancang proyek hingga eksekusi lapangan demi melahirkan mekanisme interaksi yang memperkuat dorongan intrinsik serta

kolaborasi maupun minat belajar para murid karena tim yang proaktif dalam berbagi gagasan serta menuntaskan rintangan secara kolektif memperlihatkan level keterlibatan yang jauh lebih intens daripada kelompok dengan koordinasi rendah melalui penyediaan kerangka konseptual yang mampu menjelaskan cara kerja sama kolaboratif memacu partisipasi aktif serta kreativitas dan motivasi belajar siswa secara berdaya guna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, angket, dan wawancara, serta analisis pembahasan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

Pelaksanaan Aktivitas Pembelajaran Kelompok Berbasis Video pada Mata Pelajaran Prakarya

Tenaga pendidik menjalankan agenda belajar Prakarya bagi murid kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Tabur melalui mekanisme kerja tim berbasis tayangan YouTube terutama pada materi pemrosesan hasil tani berupa sayuran saat para peserta didik menyimak panduan tata boga sekaligus beradu argumen dalam lingkup kecil serta menyusun skema kerja maupun mengeksekusi praktik

lapangan secara mandiri guna mempermudah pemahaman prosedur teknis serta mendongkrak sinergi kelompok sekaligus mewadahi asahan daya cipta dalam mengubah bahan mentah menjadi kreasi pangan yang estetik maupun fungsional walaupun hambatan operasional semacam rintangan akses internet serta disparitas kepemilikan gawai masih memerlukan atensi khusus demi kelancaran program ke depannya.

Minat Belajar Siswa dalam Aktivitas Prakarya Berbasis Video

Peningkatan minat studi dirasakan oleh sebagian besar peserta didik sepanjang rangkaian instruksional audio visual melalui bukti nyata berupa semangat tinggi menyimak tayangan dan keaktifan bertukar pikiran dalam tim serta kemunculan daya cipta mengolah komoditas nabati pada jam pelajaran Prakarya lantaran kejelasan panduan tutorial secara gamblang dan terciptanya jalinan komunikasi konstruktif melalui aktivitas kelompok serta adanya keleluasaan menuangkan gagasan inovatif secara bebas walaupun penurunan antusiasme tetap berisiko muncul manakala konten berdurasi terlalu

lama atau terasa rumit sehingga kurasi materi secara akurat menjadi langkah krusial dalam menjaga fokus belajar.

Keterkaitan antara Aktivitas Kelompok Berbasis Video dan Minat Belajar

Agenda tim berbasis audio visual membuahkan korelasi positif pada ketertarikan edukasi murid lantaran siswa yang antusias menyimak tayangan serta beradu argumen dan mengeksekusi praktik langsung memperlihatkan dorongan belajar lebih kuat melalui sajian arahan gamblang dari multimedia sementara pola kerja tim memicu jalinan kerja sama serta pertukaran gagasan maupun pemecahan masalah meskipun faktor luar semacam ketersediaan bahan serta stabilitas internet dan suasana kelompok memengaruhi keterlibatan tetapi pengelolaan matang sanggup mendongkrak minat secara masif.

Peningkatan pemahaman tata cara serta asahan daya cipta maupun sinergi kolektif dan gairah studi pada murid kelas VII SMP Negeri 1 Gunung Tabur berhasil dicapai melalui efektivitas metode Prakarya yang memadukan tayangan digital serta aktivitas berkelompok sehingga skema tersebut layak diadaptasi

sebagai referensi instruksional pada berbagai materi kreatif lainnya lewat pengawasan ketat terhadap rintangan teknis serta akurasi pemilihan instrumen media yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dalam pengajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(1). <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/muftadiin/article/view/82>
- Aprilia, N. (2025). Efektivitas pembelajaran digital berbasis platform kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPDR/article/view/XXX>
- Aprilia, Z., et al. (2025). Efektivitas penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran terhadap proses belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional di SMPN 6 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(4), 470–481.
- Apriono, D. (2021). Cooperative learning sebagai sumber pemerolehan bahasa kedua/asing, keterampilan sosial dan keberhasilan akademik. *Neliti*. <https://media.neliti.com/media/publications/218563-cooperative-learning-sebagai-sumber-pemerolehan-bahasa-sumber-peme.pdf>
- A'yun, Q. (2021). Analisis tingkat literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA kelas VII secara daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1). https://repository.syekhnurjati.ac.id/17008/4/2108107050_7_dafpus.pdf
- Bargi. (2019). Efektivitas metode discovery dan media YouTube terhadap siswa kelas V SD N Tlahap dalam materi fotosintesis. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 121–133. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.15>
- Fatikhasari, V. H. (2025). Membangun minat belajar siswa generasi Z melalui inovasi digital dalam materi pendidikan agama Islam. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(3), 1–10. <https://doi.org/10.61722/jmia.v2i3.4443>
- Febri Yanti, V., Rohmah, M., & Rahmadani, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kreativitas kerajinan limbah tekstil pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. *JECO: Journal of Economic Education*, 3, 7–14.
- Fitria, U. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital dan efikasi diri terhadap minat belajar siswa SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran

- 2023/2024. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 13(2), 1–13.
- Handayani, S., & Hapsari, F. S. (2025). Dampak video pembelajaran interaktif (YouTube) terhadap motivasi belajar siswa: Analisis studi literatur. *SINASIS (Seminar Nasional)*, 6(1), 178–189.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna*. <https://repo.undiksha.ac.id/19069/8/2029041007-DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Huda, M. (2023). Model pembelajaran cooperative learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12581>
- Huljanah, M., & Zai, E. K. (2025). Efektivitas media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(5), 54–62.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2022). Social interdependence theory: An empirical view. *Theory Into Practice*, 61(3), 219–231.
- Julinaldi, J., et al. (2025). Optimalisasi teknologi digital dalam pembelajaran untuk guru SD Negeri 013 Desa Perkebunan Sungai Parit. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 5(4), 82–90. <https://doi.org/10.31004/abdira.v5i4.957>
- Lanna Musna Sananta, et al. (2022). Inhibiting factors for students in online learning during the COVID-19 pandemic. 17, 32–37.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Model pembelajaran kolaboratif: Tinjauan literatur. (2024). *Jurnal Pentagon*.
- Model pembelajaran kolaboratif JIRE: Teori dan aplikasi. (2024). Universitas Negeri Gorontalo Repository.
- Muliyandari, A., & Rahmatillah, R. (2024). Penerapan model cooperative learning dalam peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 15(2), 99–111.
- Nugrahani, F., et al. (2026). Siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. 6, 460–469.
- Pembelajaran kolaboratif dalam pendidikan perguruan tinggi. (2024). *Neliti*.
- Pembelajaran kooperatif dan kolaboratif perspektif pendidikan Islam. (2025). *Jurnal AIJ*.
- Penerapan model pembelajaran aktif berbasis kolaboratif untuk mata pelajaran PAI. (2023). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Peningkatan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match. (2024).

- Jurnal Penelitian Tindakan Kelas.
- Rahmawati, F. (2021). Media audio dalam pembelajaran menyimak. Universitas Sebelas Maret.
- Ratnaningsih, D., & Septiana. (2022). Pembelajaran kolaboratif dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Bhinneka: Jurnal PBSI*.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness. Guilford Press.
- Schiefele, U. (1991). Interest, learning, and motivation. *Educational Psychologist*, 26(3–4), 299–323.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning in elementary schools. *Education Digest*, 79(9), 25–29.
- Suyanto, M. (2005). Konsep dasar pendidikan anak usia dini.
- Syafaatussalamah, A., et al. (2025). Efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(3), 11–24.
- Wahyudi, D., Fauziati, E., & Maryadi. (2025). Peran ICT dalam pembelajaran pada program digital class. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 309–328.