

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIKTIF (VIDEO INTERAKTIF) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SDN BEJI I

Yuliana Risyah Mursiati Ningsih<sup>1</sup>, Iis Daniati Fatimah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

<sup>1</sup> Email: [Annatiningsih@gmail.com](mailto:Annatiningsih@gmail.com)

<sup>2</sup> Email: [iisdaniati@gmail.com](mailto:iisdaniati@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Beji 1, dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Beji 1 Kecamatan Jenu Kabupaten Tuban. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan, analisis data kepraktisan, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media Video interaktif yang dikembangkan memiliki kriteria valid untuk digunakan dengan persentase untuk ahli materi 94,2%, ahli bahasa 97,1%, dan ahli media 97,5%. Hasil persentase yang diperoleh dari angket respon guru adalah 95,5% dan hasil persentase untuk angket respon siswa adalah 91% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dan berdasarkan hasil tes siswa yang dilakukan pada uji coba menghasilkan 81%. Dengan demikian media Video interaktif ini dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran; Video Interaktif; IPA

### PENDAHULUAN

Pendidikan meningkatkan pengalaman, nilai, aktivitas kognitif dan psikomotor generasi muda yang akan datang sebagai upaya generasi sekarang dalam mempersiapkan tujuan hidup generasi berikutnya baik secara fisik maupun mental. Menurut [1] menjelaskan bahwa pendidikan adalah kegiatan sadar dan terstruktur dari orang-orang yang membentuk individu-individu yang positif dan mengembangkan bakat dan keterampilan pada orang-orang sehingga tujuan dan sasaran tertentu dalam hidup dapat terwujud. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya menyiapkan generasi muda penerus yang memiliki pengalaman, pengetahuan dan kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah yang prosesnya berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat baik secara mental maupun fisik. Pendidikan seseorang dibekali dengan pengetahuan, keterampilan dan juga pentingnya berbagai macam tatanan kehidupan yang baik. Dalam pembelajaran yang paling utama adalah penguasaan konsep dan materi dalam pembelajaran, namun sebagian guru memberikan materi pembelajaran hanya sebagai pelengkap materi dan mengabaikan fakta bahwa siswa tidak mendapatkan konsep dasar dalam pembelajaran. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Pembelajaran di kelas V membutuhkan terciptanya seorang pendidik yang mengarahkan pendidikan khususnya mata pelajaran IPA yang tidak hanya membutuhkan transfer materi dari guru ke siswa, tetapi juga pemahaman terkait konsep pembelajaran untuk mereka peroleh, yang berkaitan dengan belajar ilmu alam mempelajari lingkungan alam sekitar. Ilmu pengetahuan alam atau sains

merupakan ilmu yang mempelajari tentang kondisi alam beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah [2].

Meningkatkan mutu pengajaran diperlukan pembentukan sumber daya manusia untuk membentuk sumber daya manusia diperlukan interaksi edukatif melalui proses belajar mengajar antara guru dan murid. Proses pembelajaran di kelas tidak lepas dari peran guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan perpaduan berbagai unsur manusia, tata cara, bahan, ruang dan peralatan yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menerapkan proses pembelajaran diperlukan beberapa prinsip pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Salah satu prinsip pembelajaran yang menarik perhatian siswa, yaitu dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan cara menemukan sesuatu yang baru, kompleks dan kontroversial. Untuk menciptakan pembelajaran yang melibatkan siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran. Minat belajar siswa adalah kecenderungan seorang siswa untuk melakukan kegiatan tertentu yang outputnya akan membuat mereka senang dan tertarik. Minat belajar siswa dapat berbeda-beda tergantung dari banyak faktor, seperti kepribadian, lingkungan, dan materi yang diajarkan. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan mencapai prestasi yang lebih baik daripada siswa yang minat belajarnya rendah. Dengan meningkatnya hasil belajar juga akan meningkat. Menurut [3] mengungkapkan hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik mengenai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut [4] menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang akan dicapai atau dikuasai siswa setelah menerima proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim sebagaimana telah dikutip oleh [5] mengklaim bahwa di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini, profesionalisme guru diperlukan untuk mengelola berbagai informasi yang diterima dan lingkungan untuk memfasilitasi proses tersebut. Pada kegiatan belajar, guru dan siswa adalah kunci dalam terwujudnya tujuan pembelajaran. Guru dituntut memiliki kemampuan untuk menciptakan situasi belajar yang aktif, efektif, mengesankan dan menarik dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA. Tujuan mempelajari IPA adalah untuk mengarahkan dan membentuk keterampilan siswa, yaitu kemampuan berpikir kritis, analitis, sistematis dan kreatif, serta kemampuan berkolaborasi dengan siswa dalam pembelajaran. Banyak metode dan lingkungan belajar yang berbeda diperlukan untuk memahami pembelajaran ilmiah, karena dalam IPA dibutuhkan penguasaan konsep. Sehingga diperlukan bagi guru untuk memiliki inovasi atau inisiatif untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Menurut [6] bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, salah satunya adalah media video interaktif. Media pembelajaran video interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam media pembelajaran seperti pembelajaran saintifik, yang diharapkan dapat membentuk hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Video dapat diartikan sebagai gambar yang mengeluarkan suara pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup yang ditayangkan pada pesawat televisi. Menurut [7] menjelaskan bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial". Menurut [8] menyatakan bahwa media video pembelajaran merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Menurut [9] mengungkapkan bahwa, video interaktif merupakan media yang didalamnya menggabungkan berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada guru kelas V ibu Firada, S.Pd SDN Beji 1 pada tanggal 15 Maret 2023 dalam proses pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran hanya

menggunakan papan tulis dan mengandalkan buku paket, guru kurang dalam memberikan media yang dapat menunjang keaktifan sehingga hal ini membuat proses pembelajaran menjadikurang menarik dan tidak aktif, sehingga membuat siswa mengalami kejenuhan dan bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran supaya siswa berperan langsung dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan diharapkan media pembelajaran ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran VIKTIF (Video Interaktif) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Beji I.”

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu [12]. Prosedur pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 (lima) langkah yang meliputi *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi) [13]. Model desain pembelajaran ADDIE dapat dilihat dari gambar 1 berikut.



Gambar 2. 1 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE [14]

Penelitian dan pengembangan media video interaktif (VIKTIF) ini berlokasi di SDN Beji I. Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan video interaktif (VIKTIF) pada materi ekosistem kelas V sekolah dasar adalah para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, guru, dan siswa kelas V SDN Beji I yang berjumlah 14 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan video interaktif (VIKTIF) ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari data hasil wawancara dan observasi pembelajaran di kelas, tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi tim ahli kelayakan produk video interaktif (VIKTIF) dengan menggunakan skor dari lembar validasi dari para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket respon guru dan siswa saat uji kepraktisan produk video interaktif (VIKTIF), dan hasil tes siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar wawancara, lembar validasi para ahli, lembar respon guru dan siswa, dan lembar tes siswa. Selanjutnya data yang telah diperoleh pada tahap pengembangan dan implementasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan pada kualifikasi valid, efektif, praktis.

Data hasil validasi pengembangan media video interaktif (VIKTIF) oleh para ahli dijadikan landasan dalam melakukan perbaikan. Rumus yang digunakan dalam menilai validasi adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Rentang persentase yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan. Kriteria kevalidan media video interaktif (VIKTIF) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan video interaktif (VIKTIF) [13]

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat valid

61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0 - 20%	Tidak valid

Dari tabel di atas diperoleh persentase akhir validasi dari rentang 1-100. Kriteria kevalidan media video interaktif (VIKTIF) baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media video interaktif (VIKTIF) tersebut masuk dalam kategori kurang valid sehingga memerlukan revisi. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media video interaktif (VIKTIF) dikategorikan cukup valid sehingga layak untuk diujicobakan.

Tingkat keefektifan media video interaktif (VIKTIF) dapat diperoleh dari hasil tes siswa. Nilai maksimal pada siswa adalah 100 dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rumus yang digunakan dalam menilai efektifitas adalah sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

**Keterangan:**

S : nilai yang diharapkan (dicari)

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum dari tes tersebut

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keefektifan video interaktif (VIKTIF) [14]

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Efektif

Dari tabel di atas diperoleh persentase akhir keefektifan dari rentang 1-100. Kriteria keefektifan media video interaktif (VIKTIF) baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media video interaktif (VIKTIF) tersebut masuk dalam kategori kurang efektif. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media video interaktif (VIKTIF) dikategorikan cukup efektif.

Tingkat kepraktisan media video interaktif (VIKTIF) dapat diperoleh dari lembar angket respon guru dan siswa. Rumus yang digunakan dalam menilai kepraktisan adalah sebagai berikut.

$$\text{Tingkat Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kepraktisan video interaktif (VIKTIF) [15]

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0 - 20%	Tidak Praktis

Dari tabel di atas diperoleh persentase akhir kepraktisan dari rentang 1-100. Kriteria kepraktisan media video interaktif (VIKTIF) baruang telah dipaparkan pada tabel di atas, apabila tingkat ketercapaiannya kurang dari nilai 41% maka media video interaktif (VIKTIF) tersebut masuk dalam kategori kurang praktis. Apabila ketercapaiannya melebihi nilai 40% maka media video interaktif (VIKTIF) dikategorikan cukup praktis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V di SDN Beji I. Adapun pengembangan media pembelajaran video interaktif (VIKTIF) ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Sesuai model penelitian pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE maka paparan video interaktif (VIKTIF) yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

### 1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis yang dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di SDN Beji I. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara wawancara kepada guru kelas V. Pada tahap ini peneliti akan menganalisis permasalahan yang saat ini terjadi di SD Negeri Beji 1. Analisis terdiri dari tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum.

#### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran SDN Beji 1 khususnya pada mata pelajaran IPA Berdasarkan hasil wawancara informasi diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan

No	Hasil yang Diperoleh
1	Kondisi kelas sangat ramai karena siswa kurang tertarik pada pembelajaran, oleh karena itu guru hanya menggunakan metode ceramah, sering bepatok pada buku paket, papan tulis dan tidak menggunakan media pembelajaran.
2	Saat menjelaskan materi, siswa kurang antusias dalam pembelajaran, siswa merasa cepat bosan karena pembelajaran yang digunakan metode ceramah.
3	Kurang menguasai mata pelajaran, sehingga siswa kesulitan dalam menyampaikan pendapat, guru belum bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik.
4	Pendidikan yang tidak sesuai profesi dan kurangnya fasilitas disekolah.
5	Belajar diluar kelas untuk mencari contoh yang nyata, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

#### b. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum peneliti mengembangkan produk video interaktif (VIKTIF) untuk bahan ajar yang berkaitan dengan lingkungan sekolah dasar kelas lima. Pada titik ini, hasil berikut telah dicapai.

Tabel 5. Analisis Karakteristik Siswa

No	Hasil yang Ditemukan
1	Subjek dalam penelitian ini terdiri dari subjek uji coba terbatas. Subjek uji coba terbatas adalah siswa kelas V SDN Beji 1 14 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki.
2	Dari subjek uji coba terbatas terdapat 1 siswa dengan kemampuan rendah yaitu 11 siswa berkemampuan sedang dan 2 siswa kemampuan tinggi.

#### c. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti menganalisis berbagai kurikulum yang berlaku. Tujuan analisis ini adalah merumuskan hasil belajar dan tujuan pembelajaran berdasarkan pemahaman yang bermakna terhadap SDN Beji 1. Seperti diketahui, SDN Beji 1 menggunakan kurikulum Kurikulum 2013 untuk belajar IPA, sehingga semua kurikulum dikaitkan dengan kurikulum Kurikulum 2013. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Mengamati sebuah video interaktif di layar monitor	Melalui pengamatan video interaktif siswa mampu menjelaskan pengertian ekosistem dan jenis-jenis ekosistem.

Membuat karya tentang konsep jaring- Mendiskusikan dan siswa mampu membuat jaring makanan dalam suatu ekosistem diorama tentang jenis-jenis ekosistem

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang video interaktif (VIKTIF) pada materi IPA kelas V sekolah dasar yang akan dikembangkan. Didalam penyusunan perencanaan ada empat langkah pada tahap desain ini, diantaranya pemilihan media pembelajaran, merancang materi pembelajaran, menyusun desain Video interaktif (VIKTIF), dan menyusun instrumen penilaian video interaktif yang dikembangkan. Berikut adalah hasil rancangan video interaktif pada materi IPA kelas V sekolah dasar.

Tabel 7. Rancangan Pembuatan Video interaktif

No.	Tahap Desain	Hasil yang Diperoleh
1.	Pemilihan Bahan Ajar	Media pembelajaran yang dipilih video interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva di hp.
2.	Merancang Materi Pembelajaran	Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kurikulum Kurikulum 2013 yang sedang dipakai SDN Beji 1. Perancangan materi pembelajaran diharapkan dapat membuat video interaktif yang lebih mudah dipahami dari bahan ajar lainnya. Referensi buku yang digunakan adalah dari kemendikbud dan materi-materi dari internet.
3.	Menyusun Desain Video interaktif	Penyusunan desain video interaktif meliputi: 1) Judul. 3) Edisi merupakan bulan video interaktif dibuat. 4) Salam redaksi merupakan sapaan dari penyusun. 5) Berita utama merupakan materi yang akan disampaikan.
4.	Menyusun Instrumen Penilaian video interaktif	Penyusunan instrumen penilaian validasi Video interaktif untuk mengetahui tingkat kevalidan, penilaian angket respon siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan, dan penilaian hasil tes siswa untuk mengetahui tingkat keefektifan.

## 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah rancangan selesai peneliti mengoreksi ulang terlebih dahulu sebelum media video interaktif (VIKTIF) siap untuk divalidasi oleh para ahli. Setelah semua komponen dalam pembuatan media video interaktif (VIKTIF) siap, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media video interaktif (VIKTIF) yang dikembangkan. Pada saat validasi peneliti melakukan validasi pada tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Jika dalam pengujian kevalidan oleh para ahli terdapat kekurangan maka produk harus direvisi atau diperbaiki. Indikator kevalidan produk media video interaktif (VIKTIF) menggunakan pedoman penilaian sebagai berikut.

Skor 5: Sangat Baik

Skor 4: Baik

Skor 3: Cukup

Skor 2: Kurang

Skor 1: Sangat Kurang

### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli materi.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
----	---------------------	------

1	Kompetensi dasar terkait Ekosistem dapat dipadukan dengan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF	5
2	Indikator pembelajaran terkait Ekosistem dapat dipadukan dengan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF	4
3	Kesesuaian materi dalam media Pembelajaran VIDEO INTERAKTIF dengan kurikulum.	5
4	Kesesuaian media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF dengan KD dan tujuan pembelajaran.	5
5	Materi dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
6	Soal pertanyaan dalam media Pembelajaran VIDEO INTERAKTIF sesuai dengan materi pembelajaran.	5
7	Jawaban dari pertanyaan dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF sesuai dengan materi Pembelajaran	4
<b>Jumlah skor</b>		<b>33</b>
<b>Presentase</b>		<b>94,2%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi, media *video interaktif (VIKTIF)* memperoleh nilai persentase 94,2% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli bahasa.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada petunjuk penggunaan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF mudah dipahami.	4
2	Urutan penjelasan pada petunjuk penggunaan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF mudah dipahami.	5
3	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik, benar dan mudah dipahami.	5
4	Pemilihan tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF sesuai dengan perkembangan peserta didik.	5
5	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF dapat merangsang peserta didik untuk mencari jawabannya secara mandiri.	5
6	Kata dan kalimat dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF tidak menimbulkan makna ganda.	5
7	Tanda baca yang digunakan dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF benar dan sesuai kaidah EYD	5
<b>Jumlah skor</b>		<b>34</b>
<b>Presentase</b>		<b>97,1 %</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli bahasa, media *video interaktif (VIKTIF)* memperoleh nilai persentase 97,1% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian kelayakan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor masing-masing indikator dalam lembar validasi ahli media.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Penataan tata letak pada tampilan luar Media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF menarik, padu dan selaras.	4
2	Pemilihan warna yang digunakan dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF menarik dan sesuai.	5
3	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf pada media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF.	5
4	Jenis huruf dan ukuran sesuai dengan tingkatan membaca peserta didik.	5
5	Keterpaduan antara ilustrasi dengan huruf, warna dan layout dalam media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF	5
6	Desain tampilan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF menarik.	5
7	Tampilan media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF secara keseluruhan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik.	5
8	Media pembelajaran VIDEO INTERAKTIF dapat digunakan dengan mudah.	5
<b>Jumlah skor</b>		<b>39</b>
<b>Presentase</b>		<b>97,5 %</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media, media *video interaktif (VIKTIF)* memperoleh nilai persentase 97,5% yang termasuk kedalam kriteria sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk media video interaktif (VIKTIF) dinyatakan layak oleh tim validator, media video interaktif (VIKTIF) dapat langsung diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 14 siswa dan dilaksanakan satu kali pertemuan dengan pembelajaran tatap muka. Setelah penerapan media dalam proses pembelajaran selesai, guru dan siswa diberikan angket untuk mengetahui kepraktisan produk video interaktif (VIKTIF). Di akhir pembelajaran, siswa diberikan soal evaluasi untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media video interaktif (VIKTIF) yang telah diterapkan.

##### a. Hasil Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa. Penilaian kepraktisan media ini dilakukan hingga mendapatkan kriteria minimal cukup valid. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Berikut ini perolehan skor dari hasil angket respon guru dan siswa

Tabel 11. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Keterangan	Persentase
1.	Angket Respon Guru	95,5%
2.	Angket Respon siswa	91%



Hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95,5%, sedangkan hasil respon angket siswa menunjukkan persentase 91 %. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b.

c. Hasil Uji Keefektifan

Hasil uji keefektifan dilihat dari lembar tes siswa. Lembar tes yang diujikan memuat 10 soal pilihan ganda. Siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditentukan atau  $\geq 75$ . Berikut hasil tes siswa.

Tabel 12. Hasil Tes Siswa

No.	NAMA SISWA	Nilai	Ketuntasan KKM
1	A S	91	Tuntas
2	D I S	86	Tuntas
3	F A S	94	Tuntas
4	M P	98	Tuntas
5	M R	62	Tidak tuntas
6	M F N	95	Tuntas
7	N E F	91	Tuntas
8	R D A	81	Tuntas
9	S R	90	Tuntas
10	S R I	90	Tuntas
11	T R	94	Tuntas
12	M H E	85	Tuntas
13	Y O	91	Tuntas
14	Z N B	76	Tuntas
<b>Jumlah total</b>			<b>1.134</b>
<b>Persentase</b>			<b>81 %</b>
<b>Kriteria</b>			<b>Sangat Efektif</b>

Berdasarkan hasil tes siswa, media video interaktif (VIKTIF) memperoleh nilai persentase 81% yang termasuk kedalam kriteria sangat efektif.

##### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengelola data kuantitatif yang didapatkan pada saat tahap pengembangan dan implementasi yaitu data para ahli, lembar tes siswa, serta lembar angket respon guru dan siswa. Hasil dari penelitian media video interaktif (VIKTIF) menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase dari ahli dari ahli materi 94,2, ahli bahasa 97,1%, dan ahli media 97,5%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95,5%, sedangkan hasil respon angket siswa menunjukkan persentase 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk data tes siswa menunjukkan hasil 81% dengan kriteria sangat efektif, hal tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) ini efektif digunakan. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) telah valid, praktis, dan efektif.

## KESIMPULAN

Pengembangan media video interaktif (VIKTIF) yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Peneliti menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media video interaktif (VIKTIF). Hasil dari penelitian media video interaktif (VIKTIF) menunjukkan bahwa pengembangan media memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan persentase dari ahli dari ahli materi 94,2, ahli bahasa 97,1%, dan ahli media 97,5%, serta telah dilakukan revisi produk sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil angket respon guru menunjukkan persentase 95,5%, sedangkan hasil respon angket siswa menunjukkan persentase 91%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk data tes siswa menunjukkan hasil 81% dengan kriteria sangat efektif, hal

tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) ini efektif digunakan. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif (VIKTIF) telah valid, praktis, dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Trihati.(2015). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Di Sekolah Dasar*.
- [2] Admin Sekolah.(2020). Ekosistem dan Hubungan Makhluk Hidup Materi IPA Tema 5 Kelas V SD Kurikulum 2013.
- [3] Susanto.(2013) . Pengertian Hasil Belajar menurut para ahli dan faktor yang mempengaruhi hasil belajar <https://blog.widiyanata.com/pendidikan/pengertian-hasil-belajar-menurut-para-ahli-dan-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar-siswa/>
- [4] Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [5] Daryanto. (2013) *Media Pembelajaran: Peranannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [6] Adam dkk. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2):78-90.
- [7] Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Yrma Widya.
- [8] Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- [9] Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [10] Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.Bandung : Alfabeta.
- [11] Sugihartini, N & Jayanta, N. L. (2017). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2): 221
- [12] Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.Bandung : Alfabeta.
- [13] A. E. Damayanti dkk, “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis,” in *Indones. J. Sci. Math. Educ*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 63–70.
- [14] Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan Problem Solving untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan masalah Matematis Peserta didik. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* , 1 (2), 51-63.
- [15] D. N. Efendi dkk, “Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor,” in *J. Pembelajaran Fis*, 2021, vol. 10, no. 2, pp. 49.