

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV  
DI MI WAHID HASYIM 02 KABUPATEN MALANG**

**TESIS**

**Oleh**

**YUSMILDA**

**NIM : 210103220006**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2024**

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV  
DI MI WAHID HASYIM 02 KABUPATEN MALANG**

**TESIS  
OLEH  
YUSMILDA  
NIM. 210103220006**

**Prof. Dr. Hj. Sutiah M.Pd  
NIP. 196510061993032003**

**Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si  
NIP. 197312122006042001**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH  
IBTIDAIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

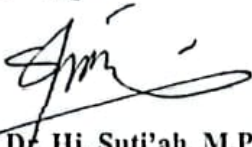
**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN TESIS

Tesis dengan judul Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas IV di MI Wahid Hasyim 02 Dau Kabupaten Malang. telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 29 November 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd  
NIP. 197312122006042001

Pembimbing II



Dr. H. Ni'matuz Zuhroh, M.Si  
NIP.196510061993032003

Mengetahui

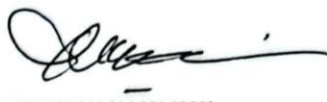
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. H. Samsul Susilawati, M.Pd.  
NIP. 19760619 200501 2 005

## LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul **Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang**, telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis pada tanggal 18 Januari 2024.

| Dewan Penguji                                                       | Tanggal  | Tanda Tangan                                                                          |
|---------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Penguji Utama                                                       |          |                                                                                       |
| <u>Prof. Dr. Hj. Ulfa Utami, M.Si</u><br>NIP. 19650509 199903 2 002 | 07-02-24 |    |
| Ketua Penguji                                                       |          |                                                                                       |
| <u>Dr. Eko Budi Minarno, M.Pd.</u><br>NIP. 19630114199903 1001      | 07-02-24 |    |
| Penguji/Pembimbing I                                                |          |                                                                                       |
| <u>Prof. Dr. Hj. Sutiah M.Pd</u><br>NIP. 196510061993032003         | 07-02-24 |  |
| Sekretaris/Pembimbing II                                            |          |                                                                                       |
| <u>Dr. Hj. Ni'Matuz Zuhroh, M.Si</u><br>NIP. 197312122006042001     | 07-02-24 |  |

Mengesahkan,  
Direktur Pascasarjana

  
Prof. Dr. H. Walidmurni, M.Pd, Ak.  
NIP. 19690303 200003 1 002

## SURAT ORISISNALITAS PENELITIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yusmilda

NIM : 210103220006

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Proposal Tesis : Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

Menyatakan bahwa tesis ini benar-benar karya saya sendiri bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhannya. Pendapat atau temuan dari orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 29 November, 2023

Hormat saya



Yusmilda

21010220006

## **MOTO**

“Pertanyaannya bukan lagi seberapa besar cita-cita kita. Tapi, seberapa besar kita untuk cita-cita itu. Sebab ada harga yang harus dibayar untuk sebuah mimpi besar”

-Dr. Gamal Albinsaid-

## PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan Tesis ini kecuali persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan Syukur atas rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terimakasih tesis ini penulis persembahkan untuk :

1. Cinta pertamaku, Ayahanda H. Badrun (Alm), terimakasih karena menjadi salah satu orang yang tidak pernah melihat mimpi penulis sebagai sesuatu yang mustahil untuk dilakukan. Bahwa Ayahanda selalu percaya, penulis pasti bisa menggapai keberhasilan itu dengan rasa bangga seperti hari ini.
2. Pintu Surgaku, Ibunda Hj. Sawiyah yang tak henti – hentinya memberikan kasih sayang yang penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta do'anya. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis dan memberikan dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai selesai. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, ibunda harus selalu ada dalam setiap Langkah pencapaianku. *Love you more,,*
3. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya Suamiku, Rumah ternyamanku, Henky Andema M.kom. sandaran terkuat dari kerasnya dunia. terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis, telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat untuk pantang menyerah,
4. keluarga tercinta, Ka rina, Ka Ani, Ka Yanti, dan adik kesayangan penulis yaitu Syahri Ramadhan yang ikut memberikan dukungan yang tak pernah putus sampai hari ini, hingga akhirnya penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan baik.
5. kepada mertua terkasih, yang sudah seperti ibu kandungku, Syamsila, S.Pd, salah satu orang terdepan yang memberikan support terbaik untukku, terimakasih untuk kepercayaannya untukku bisa sampai pada titik ini,terimakasih karena doanya penulis bisa menyelesaikan tesis ini dengan baik.
6. Kepada para dosen M-PGMI yang telah mendidik selama ini, terimakasih ilmu yang telah diberikan.

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Umum

Transliterasi yang digunakan ascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibarhim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Mentreri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0542.b/U/1987. Sebagaimana tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*A Guide Arabic Transliteration*). INIS Fellow 1992.

### 2. Konsonan

|   |   |    |   |   |    |   |   |   |
|---|---|----|---|---|----|---|---|---|
| ا | = | A  | ز | = | Z  | ق | = | Q |
| ب | = | B  | س | = | S  | ك | = | K |
| ت | = | T  | ش | = | Sy | ل | = | L |
| ث | = | Ts | ص | = | Sh | م | = | M |
| ج | = | J  | ض | = | Dl | ن | = | N |
| ح | = | H  | ط | = | Th | و | = | W |
| خ | = | Kh | ظ | = | Zh | ه | = | H |
| د | = | D  | ع | = | ‘  | ء | = | ‘ |
| ذ | = | Dz | غ | = | Gh | ي | = | Y |
| ر | = | R  | ف | = | F  |   |   |   |

Hamzah (ء) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak di awal kata maka dalam transliterasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan namun apabila terletak di tengah atau di akhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma di atas(‘). Berbalik dengan koma (,), untuk oengganti lambang “ع”.

### 3. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dhomah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara sebagai berikut:

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

Khusus untuk bacaan “ya” nisbat, maka tidak boleh digunakan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan “ya” nisbat diakhirinya. Begitu juga untuk suara diftong, “wawu dan ya” setelah *fathah* ditulis

او = aw

أي = ay

و = u

ي = i

## ABSTRAK

Yusmilda, 2023. Pengembangan Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, (1) Prof. Dr. Hj. Sutiah M.Pd (2) Dr. Hi. Ni'matuz Zuhroh. M.Si.

---

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Motivasi Belajar Kognitif, dan Video Interaktif.

Video interaktif adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu dalam pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video interaktif merupakan bahan ajar yang menyajikan audio, visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ materi pembelajaran. Beberapa karakteristik media video interaktif antara lain yaitu memiliki pesan yang jelas, bersahabat dan akrab dengan penggunaannya, dapat merepresentasikan isi, materi dikemas secara multimedia yang didalamnya terdapat teks, animasi, sound dan video, Sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar yang berupa video interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV Kabupaten Malang. Adapun tujuan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui desain produk pengembangan media video interaktif dalam meningkatkan Motivasi dan hasilbelajar siswa IPA siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang (2) Mengetahui validitas media video interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa IPA siswa kelas IV MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang (3) Mengetahui keefektifan media video interaktif dalam meningkatkan Motivasi dan hasil belajarsiswa pada mata Pelajaran IPA kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa video interaktif yang dibuat dengan 3 aplikasi bantuan yaitu capcut, pinterest, dan Canva.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reseach and Development (R&D), dengan mengacu pada model ADDIE yang diadopsi menjadi 5 langkah langkah yaitu Analisis data, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan yaitu (1) desain produk pengembangan berupa media video interaktif (2) hasil validitas media berupa video interaktif (3) hasil Keefektifan media video interaktif dalam meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. Hasil analisis dari media video interaktif ini memilikivaliditas dari para ahli (1) ahli isi/materi sebesar 94%, (2) ahli desain sebesar 85%. (3) ahli pembelajaran sebesar 86%. Sedangkan kefektifan media Video Interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, uji N-Gainmenunjukkan siswa MI Wahid Hasyim yang memiliki skor  $Ngain \geq 0,7$  sebanyak 11 orang, siswa MI Wahid Hasyim yang mendapatkan skor  $Ngain \geq 0,7$  sebanyak 18 orang, siswa mendapatkan skor  $0,7 > (g) \geq 0,3$  sebanyak 0 orang. Hasil penilaian kemenarikan oleh siswa sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik.

## ABSTRACT

Yusmilda, 2023. Development of Interactive Videos to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Class IV Science Subjects at MI Wahid Hasyim, Malang Regency. Thesis, Master of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Postgraduate Program at Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor, (1) Prof. Dr. Hj. Sutiah M.Pd (2) Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

---

Keywords : Learning Outcomes, Cognitive Learning Motivation, and Interactive Video.

Interactive video is a media that presents audio and visuals containing good learning messages containing concepts, principles, procedures, theory and application of knowledge to assist in understanding learning material. Interactive videos are teaching materials that present audio and visuals that can be used to convey messages/learning materials. Some of the characteristics of interactive video media include having a clear message, being friendly and familiar to users, being able to represent content, material packaged in multimedia which includes text, animation, sound and video, so it can be used to improve the quality of science learning.

This research produces teaching material products in the form of interactive videos for class IV science subjects in Malang Regency. The research objectives discussed in this study are: (1) Knowing the design of interactive video media development products in increasing the motivation and learning outcomes of science students in class IV at MI Wahid Hasyim 02 Malang Regency (2) Knowing the validity of interactive video media in increasing motivation and results learning science students in class IV MI Wahid Hasyim Malang Regency (3) Knowing the effectiveness of interactive video media in increasing students' motivation and learning outcomes in science subjects class IV MI Wahid Hasyim 02 Malang Regency. This research produces a product in the form of an interactive video made with 3 applications, namely Capcut, Pinterest and Canva.

This research uses the Research and Development (R&D) research method, referring to the ADDIE model which is adopted into 5 steps, namely dataanalysis, design, development, implementation, evaluation. The results of the research and development are (1) product development design in the form of interactive video media (2) results of the validity of the media in the form of interactive videos (3) results of the effectiveness of interactive video media in increasing students' motivation and learning outcomes in class IV science subjects at MI Wahid Hasyim 02 Malang Regency. The analysis results of this interactive video media have validity from experts (1) content/material experts of 94%, (2) design experts of 85%. (3) learning experts at 86%. Meanwhile, the effectiveness of Interactive Video media in increasing motivation and learning outcomes, the N-Gain test shows that 11 students of MI Wahid Hasyim had an N-gain score of

0.7 > (g) >= 0.3, MI Wahid Hasyim students who got an Ngain score)  $\geq 0.7$  as many as 18 people, students got a score of 0.7 > (g) >= 0.3 as many as 0 people. The results of students' attractiveness assessment were 91% with very good qualifications.

## خلاصة

تطوير مقاطع فيديو تفاعلية لزيادة تحفيز الطلاب ونتائج التعلم في مواد العلوم للصف ، Yusmilda2023 رسالة ماجستير في تعليم معلمي المدرسة . MI Wahid Hasyim ،Malang Regency. الرابع في الابتدائية، برنامج الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف (1) أ.د. (2) دكتور. هج. سوتياه إم بي دي دكتور. هج. نعمتوز زهرة، ماجستير.

نية: مخرجات التعلم، دافعية التعلم المعرفية، والفيديو التفاعلي

الفيديو التفاعلي هو وسيلة تقدم ملفات صوتية ومرئية تحتوي على رسائل تعليمية جيدة تحتوي على مفاهيم ومبادئ وإجراءات ونظرية وتطبيق المعرفة للمساعدة في فهم المواد التعليمية. مقاطع الفيديو التفاعلية هي مواد تعليمية تقدم مقاطع صوتية ومرئية يمكن استخدامها لنقل الرسائل/المواد التعليمية. تتضمن بعض خصائص وسائط الفيديو التفاعلية وجود رسالة واضحة، وأن تكون ودية ومألوفة للمستخدمين، والقدرة على تمثيل المحتوى والمواد المعبأة في الوسائط المتعددة والتي تتضمن النص والرسوم المتحركة والصوت والفيديو، بحيث يمكن استخدامها لتحسين الجودة. لتعلم العلوم .

ينتج هذا البحث منتجات مواد تعليمية على شكل مقاطع فيديو تفاعلية لمواد العلوم للصف الرابع في محافظة مالانج. أهداف البحث التي تمت مناقشتها في هذه الدراسة هي: (1) معرفة تصميم منتجات تطوير وسائط الفيديو التفاعلية في زيادة الدافعية ونتائج التعلم لدى طلاب العلوم في الصف الرابع بجامعة MI وحيد هاشم 02 محافظة مالانج (2) معرفة صلاحية الفيديو التفاعلي الوسائط في زيادة دافعية الطلاب ونتائج التعلم طلاب العلوم، طلاب الصف الرابع في (3) MI Wahid Hasyim Malang Regency معرفة فعالية وسائط الفيديو التفاعلية في زيادة دافعية الطلاب ونتائج التعلم في مواد العلوم للصف الرابع في MI Wahid Hasyim 02 Malang Regency. ينتج هذا البحث منتج على شكل فيديو تفاعلي مصنوع من 3 تطبيقات وهي Capcut وPinterest وCanva.

يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير (R&D) ، بالإشارة إلى نموذج ADDIE الذي تم اعتماده في 5 خطوات، وهي تحليل البيانات، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. نتائج البحث والتطوير هي (1) تصميم تطوير المنتج على شكل وسائط فيديو تفاعلية (2) نتائج صلاحية الوسائط على شكل فيديوهات تفاعلية (3) نتائج فعالية وسائط الفيديو التفاعلية في زيادة دافعية الطلاب ونتائج التعلم في المواد العلمية للصف الرابع MI Wahid Hasyim 02 Malang Regency. تتمتع نتائج تحليل وسائط الفيديو التفاعلية هذه بصلاحية الخبراء (1) خبراء المحتوى/المواد بنسبة 94%، (2) خبراء التصميم بنسبة 85%، (3) خبراء التعلم بنسبة 86%. وفي الوقت نفسه، فإن فعالية وسائط الفيديو التفاعلية في زيادة التحفيز ونتائج التعلم، يظهر اختبار N-Gain أن 11 طالبًا من طلاب MI Wahid Hasyim حصلوا على درجة Ngain قدرها  $0.7 \leq (g) >$  0.3، وحصل 11 طالبًا من MI Wahid Hasyim على درجة Ngain من  $0.7 \leq$  لما يصل إلى 18 شخصًا، حصل الطلاب على درجة  $0.7 >$  (ز)  $0.3 \leq$  ما يصل إلى 0 شخص. وكانت نتائج تقييم جاذبية الطلاب 91% بموئل جيد جداً.

## KATA PENGANTAR

Ucapan Syukur yang mendalam penulis panjatkan kepa Allah SWT yang telah menganugerahkan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan tesis ini. hanya dengan karunia dan pertolongan-Nya, karya ini dapat diwujudkan. Shalawat dan salam semoga dapat etteap terlimpahan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengarahkan kita kepada jalan kebaikan.

Banyak pihak yang telah membantu menyelesaikan tesis ini, untuk itu penulis sampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat :

7. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA. danpara Wakil Rektor
8. Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. H. Wahid Murni, M.Pd atas semua layanan dan fasilitas yang baik, yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
9. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd atas motivasi dan kemudahan layanan selama studi.
10. Kepada pembimbing 1. Prof Dr. Hj Suti'ah, M.Pd atas bimbingan, saran,kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
11. Kepada pembimbing 2. DR. Hj Ni'Matuz Zuhroh, M.Si atas bimbingan, saran,kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
12. Semua dosen Pascasarjana yang telah mencurahkan ilmu pengetahuan,

wawasandan inspirasi bagi penulis untuk meningkatkan kualitas akademik

13. Semua staf dan tenaga kependidikan Pascasarjana yang telah banyak memberikankemudahan-kemudahan layanan akademik dan administratif selama penulis menyelesaikan studi.

14. Teman-teman kelas MPGMI yang senantiasa membagikan ilmu dan semangatnya. Serta teman-teman yang telah mendampingi saya dalam suka duka sehingga dapat menyelesaikan penelitian dan tesis ini.

15. Terakhir, untuk kedua orang tua, ayahanda Baharuddin dan ibunda Mardiana yangtidak henti-hentinya memberikan motivasi dan do'a kepada penulis serta suami, kakak- kakak dan adik saya yang telah memberikan support terbaiknya untuk saya.

Penulis hanya bisa menyampaikan ucapan terimakasih dan berdo'a semoga amal shalih yang telah mereka semua lakukan diberikan balasan yang berlipat ganda oleh Allah SWT.

Malang, 03 Desember 2023

Penulis,

Yusmilda

## DAFTAR ISI

|                                                              |               |
|--------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL.....</b>                                   | <b>i</b>      |
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                                   | <b>ii</b>     |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN TESIS.....</b>                         | <b>iii</b>    |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN TESIS .....</b>                         | <b>iv</b>     |
| <b>SURAT ORISINILITAS PENELITIAN.....</b>                    | <b>v</b>      |
| <b>MOTTO .....</b>                                           | <b>vi</b>     |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                                      | <b>vii</b>    |
| <b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>                           | <b>x</b>      |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                         | <b>xii</b>    |
| <b>ABSTRACT.....</b>                                         | <b>xiii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                   | <b>xvi</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                       | <b>xviii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL DAN GAMBAR.....</b>                          | <b>xx</b>     |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                                 | <b>xxi</b>    |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                            | <br><b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                                      | 1             |
| B. Rumusan Masalah.....                                      | 10            |
| C. Tujuan Penelitian .....                                   | 11            |
| D. Manfaat Penelitian .....                                  | 11            |
| E. Spesifikasi Produk Pengembangan.....                      | 13            |
| F. Pentingnya Penelitian Pengembangan .....                  | 14            |
| G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan ..... | 14            |
| H. Penelitian Terdahulu dan Orisinal Penelitian .....        | 15            |
| <br><b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                         | <br><b>23</b> |
| A. Video Sebagai Media Pembelajaran Interaktif .....         | 23            |
| B. Motivasi dan Hasil Belajar.....                           | 32            |
| C. Pembelajaran IPA Kelas IV .....                           | 43            |
| D. Materi Pembelajaran IPA.....                              | 45            |
| E. Kerangka Berpikir.....                                    | 51            |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                   | <br><b>52</b> |

|                                                            |            |
|------------------------------------------------------------|------------|
| A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan.....            | 52         |
| B. Model Penelitian dan Pengembangan.....                  | 53         |
| C. Prosedur Pengembangan.....                              | 55         |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                   | <b>74</b>  |
| A. Desain Video Media Interaktif.....                      | 74         |
| 1. Analisis Kebutuhan .....                                | 74         |
| 2. Tujuan Pembelajaran.....                                | 77         |
| 3. Analisis Karakteristik Peserta Didik .....              | 78         |
| 4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran.....                     | 80         |
| 5. Menentukan Model Pembelajaran.....                      | 82         |
| 6. Membuat Desain Materi.....                              | 83         |
| 7. Desain Penilaian.....                                   | 85         |
| 8. Desain Video Interaktif .....                           | 87         |
| B. Hasil Validitas .....                                   | 109        |
| 1. Validasi Ahli Desain .....                              | 109        |
| 2. Hasil Validasi Ahli Materi .....                        | 114        |
| 3. Validasi Ahli Pembelajaran.....                         | 120        |
| 4. Hasil Analisis Data Motivasi Media Video Interaktif.... | 125        |
| 5. Keefektifan Video Interaktif .....                      | 132        |
| 6. Hasil Analisis Data Kemenarikan Media.....              | 136        |
| 7. Hasil Revisi Produk .....                               | 141        |
| <b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>                        | <b>141</b> |
| A. Kajian Produk yang telah direvisi.....                  | 141        |
| B. Kesimpulan .....                                        | 145        |
| C. Saran .....                                             | 157        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                 | <b>150</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                       | <b>154</b> |

## DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

### A. Tabel

|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.1 Orisinalitas Penelitian .....                                | 21  |
| 2.1 Format penentuan Tingkat kognitif Soal .....                 | 39  |
| 3.1 Kisi-kisi indikator validasi Ahli Materi .....               | 60  |
| 3.2 Kisi-kisi indikator validasi ahli Desain .....               | 60  |
| 3.3 Kisi-kisi Indikator Validasi Ahli Praktisi Lapangan .....    | 61  |
| 3.4 Kisi-kisi indikator validasi motivasi belajar.....           | 62  |
| 3.5 Kisi-kisi Indikator Respon Peserta Didik.....                | 63  |
| 3.6 Kriteria Validator .....                                     | 64  |
| 3.7 Kriteria Kevalidan Produk .....                              | 71  |
| 3.8 Kategori tafsiran N-gain.....                                | 72  |
| 3.9 Kriteria Kemenarikan Produk .....                            | 73  |
| 4.1 Tabel Tujuan Pembelajaran.....                               | 78  |
| 4.2 Grafik Gaya Belajar .....                                    | 79  |
| 4.3 Deskripsi Validasi Ahli Desain .....                         | 109 |
| 4.4 Deskripsi Validasi Ahli Materi .....                         | 114 |
| 4.5 Deskripsi Validasi Ahli Pembelajaran .....                   | 120 |
| 4.6 Hasil Motivasi Siswa terhadap Produk Pengembangan .....      | 126 |
| 4.7 Hasil pretest dan posttest Hasil Belajar Siswa .....         | 132 |
| 4.8 Kategori tafsiran N-gain.....                                | 132 |
| 4.9 Hasil Analisis data Kemenarikan Media Video Interaktif ..... | 136 |
| 4.10Hasil Revisi Produk.....                                     | 139 |

### B. Gambar

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 2.1 Kerangka Berpikir .....      | 51 |
| 3.1 Alur Pengembangan ADDIE..... | 53 |
| 4.1 Media Video Interaktif ..... | 92 |
| 4.2 Kompetensi Dasar .....       | 93 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 4.3 Profil Pengembang..... | 108 |
|----------------------------|-----|

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Permohonan Izin Penelitian .....                 | 155 |
| Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... | 156 |
| Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....           | 157 |
| Lampiran 4 Validasi Ahli Desain .....                       | 164 |
| Lampiran 5 Validasi Ahli Materi .....                       | 164 |
| Lampiran 6 Validasi Ahli Pembelajaran .....                 | 164 |
| Lampiran 7 Hasil Pretest .....                              | 165 |
| Lampiran 8 Hasil Post Test .....                            | 167 |
| Lampiran 9 Lampiran Hasil Data N-Gain .....                 | 169 |
| Lampiran 10 Lampiran Angket Motivasi Belajar .....          | 171 |
| Lampiran 11 Hasil Respon Siswa .....                        | 173 |
| Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi .....               | 175 |
| Lampiran 13 Lembar Validasi Soal Pretest – Posttest .....   | 179 |
| Lampiran 14 Lembar Validasi RPP.....                        | 182 |
| Lampiran 15 Angket Respon Peserta Didik .....               | 186 |
| Lampiran 16 Angket Respon Siswa .....                       | 187 |
| Lampiran 18 Soal Pretest .....                              | 188 |
| Lampiran 19 Soal Post Test.....                             | 194 |
| Lampiran 20 Angket Respon Siswa .....                       | 201 |
| Lampiran Indikator soal .....                               | 202 |
| Lampiran Analisis Gaya Belajar Peserta Didik .....          | 203 |
| Lampiran PPT MI Wahid Hasyim.....                           | 204 |
| Lampiran Analisis kebutuhan media pembelajaran.....         | 206 |
| Lampiran Analisis Kebutuhan Media.....                      | 207 |
| Lampiran Analisis Kebutuhan siswa .....                     | 28  |
| Lampiran Gambar Dokumentasi .....                           | 218 |
| Lampiran 20 Profil Pengembang.....                          | 222 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) Media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut Adam, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak.

Menurut Gerlach & Ely kelebihan media adalah : Pertama, memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.<sup>1</sup> Wiratmojo mengatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan belajar bahkan

---

<sup>1</sup> Septy Nurfadhillah, dkk. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III.

berpengaruh kepada psikologis siswa dalam melaksanakan pembelajaran.<sup>2</sup> Salah satu media yang efektif digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran adalah media audio visual berupa video interaktif.<sup>3</sup>

Prastowo, berpendapat bahwa video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video merupakan bahan ajar yang menyajikan audio, visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ materi pembelajaran.<sup>4</sup> video interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi yang terlihat abstrak, dapat tergambar dengan bantuan ilustrasi yang ditampilkan dalam bentuk video.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti tentang kondisi media yang ada di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 bahwa pemanfaatan media pembelajaran selama pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi informasi, artinya penerapan media pembelajaran dengan menggunakan media Proyektor telah dilakukan di sekolah tersebut. Di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang hampir semua guru telah menggunakan media pembelajaran berupa visual (gambar-gambar yang terkait dengan pembelajaran), Dengan beberapa variasi media yang digunakan untuk membuat

---

<sup>2</sup> 15 P Wiratmojo and Sasonoharjo, '*Media Pembelajaran (Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan)*', 2002.

<sup>3</sup> Lia Pradilasari., dkk. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education).

<sup>4</sup> Miftahul Khairina, dkk, "Study Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," dalam *Jurnal Biolokus* 2, no. 1 (2019): 160

siswa menjadi semangat belajar. Adapun media pembelajaran dan sumber belajar yang tersedia di MI Wahid Hasyim yaitu PPT, Poster, alat peraga, LCD, Laptop, Speaker, buku siswa dan LKS. Meskipun demikian masih saja terdapat beberapa permasalahan terkait media yang ada di MI Wahid Hasyim.

Fakta lapangan yang ada di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang, guru telah memberikan materi dengan menggunakan media bergambar berupa slide PPT, namun sebagian siswa tetap terlihat kurang bersemangat dan dalam belajar. Hal ini dibuktikan dengan bentuk PPT yang digunakan guru, terlihat bentuk PPT yang digunakan masih terlalu banyak teks, gambar yang digunakan kurang jelas, PPT masih belum berbentuk Interaktif. Hal ini dapat dibuktikan juga dari perilaku siswa siswa yang terlihat kurang tertarik dengan media yang diberikan. Dari fakta lapangan diatas, diasumsikan peneliti bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar meskipun telah diberikan media pembelajaran berupa slide PPT. Hal yang sama juga disampaikan oleh Firdha Mashlihcatul Chasanah, bahwa penggunaan PPT Belum tentu bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ria Yusfita Ernawati berpendapat bahwa PPT yang baik adalah dengan menyajikan materi dengan singkat dan jelas, selain itu tulisan PPT juga jangan menggunakan huruf yang sulit di baca siswa, media PPT sebaiknya Bersifat Interaktif dan jangan terlalu banyak tulisan. Hal ini akan membuat siswa tidak tertarik dengan media yang akan di tampilkan oleh guru. Selain fakta diatas, waktu dan kesempatan yang membuat guru tidak memiliki kesempatan untuk mengupgrade media yang PPT yang ada. Hal ini disebabkan media yang belum sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan pada teori perkembangan kognitif Piaget bahwa siswa sekolah dasar termasuk pada tahap operasional konkret yang mana pada tahap ini merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti, anak hanya bisa diajak berfikir logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret.<sup>5</sup> Oleh karena itu, guru harus mampu memahami tahap perkembangan kognitif anak didiknya serta dapat memilih dan media yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. maka dari itu penting bagi guru untuk bisa menyesuaikan materi dan media yang sesuaidengan kebutuhan peserta didik, terkhusus pembelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA khususnya terekait materi daur hidup hewan. Materi ini merupakan materi yang cukup sulit dijelaskan, karena proses metamorfosis hewan sulit dilihat secara langsung, karena prosesnya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk setiap proses tahap perkembangannya. Selain itu membutuhkan waktu untuk melihat proses yang terjadi di dalam perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan atau struktur setelah kelahiran atau penetasan, perubahan fisik yang terjadi pada hewan. Hal ini di didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh Nicolas, dkk, bahwa materi daur hidup hewan sulit dijelaskan secara oral karena prosesnya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk setiap proses setiap tahap pertumbuhannya.

Faktanya mata pelajaran IPA terkadang dianggap sulit sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menjadi rendah. Sunarti Rahman berpendapat bahwa Seseorang yang tidak termotivasi tidak akan mendapatkan

---

<sup>5</sup> Tian Zhao (2023). *A Strategic Study on The Adaptation Period of Primary School Freshmen from The Perspective of Preschool Connection*. International Journal of Education and Humanities.

hasil yang maksimal.<sup>6</sup> Faktanya saat guru memberi arahan dengan meminta siswa menyebutkan perbedaan hewan dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, terlihat siswa masih belum bisa menyebutkan perbedaan keduanya, siswa masih belum dapat menggolongkan dan menganalisis hewan dengan metamorfosis sempurna dan hewan dengan metamorfosis tidak sempurna, Padahal guru telah memberikan materi dengan menggunakan media bergambar, namun siswa tetap belum bisa menyebutkannya dengan benar. selain itu siswa terlihat pasif, sibuk bermain sendiri, tidak memperhatikan saat guru menjelaskan dan tidak menjawab beberapa pertanyaan dari guru terkait materi tersebut, sebagian yang lain tidak merespon dan mengabaikan tugas dari guru. Hal ini berhubungan dengan hasil belajar tipe kognitif dan Motivasi belajar siswa khususnya pembelajaran IPA Materi daur hidup hewan.

Hasil belajar kognitif berfokus pada kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, mengetahui maksud dan tujuan yang guru sampaikan terkait materi pembelajaran. Sedangkan motivasi belajar siswa berhubungan dengan semangat dan keinginan siswa untuk mencapai tujuan dalam belajar. Motivasi dan hasil belajar sangat berhubungan erat. jika seseorang termotivasi untuk belajar maka akan berdampak pada keinginannya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pula.

untuk mengetahui motivasi seseorang dapat diukur menggunakan instrumen angket yang dikembangkan berdasarkan indikator skala sikap motivasi. Sedangkan hasil belajar dari tingkat keberhasilan peserta didik dalam

---

<sup>6</sup> Sunarti Rahman (2022). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*.  
In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar

mempelajari mata pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes materi daur hidup hewan.

Peneliti saat melakukan pra-observasi di sekolah MI Wahid 02 Kabupaten Malang, pembelajaran IPA di kelas 4 materi daur hidup hewan membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan praktis dan dapat menarik minat belajar siswa agar motivasi belajar pada materi metamorfosis hewan lebih meningkat.

Dari analisis kebutuhan dan hasil diskusi dengan wali kelas empat Peneliti menawarkan sebuah solusi dengan mengembangkan media video interaktif. Video interaktif sendiri menawarkan banyak kemudahan jika dioperasikan oleh peserta didik. Video Interaktif berfungsi menjembatani penyampaian materi IPA kepada peserta didik. Selain itu dengan menggunakan video interaktif dapat dapat mengubah dari yang berpikir abstrak menjadi konkrit. Sebagaimana diketahui bahwa proses metamorfosis mulai dari telur hingga menjadi kupu-kupu dewasa membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melihat proses tersebut, maka dari itu melalui video interaktif dapat mengilustrasikan proses tersebut dengan waktu yang lebih jelas dan lebih singkat.

video interaktif sendiri memiliki keunggulan seperti (1) dapat meningkatkan motivasi (2) Makna pesan dapat dijelaskan dengan cara yang dapat dimengerti oleh siswa dan memungkinkan pengelolaan dan pencapaian tujuan pembelajaran, (3) dapat memberikan informasi yang lebih cerdas dan cepat, (4) siswa tidak mudah bosan. (5) memudahkan guru dalam menyampaikan

materi. Hal ini juga dipaparkan oleh Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, bahwa video interaktif dapat (1) mengefisienkan waktu, (2) kesempatan belajar yang lebih aktif bagi peserta didik, (3) video dapat membantu menjelaskan materi dengan jelas (4) gaya belajar masing-masing individu berbeda sehingga dengan video semua aspek tersebut terpenuhi, dan (5) mengurangi beban guru untuk menggunakan model ceramah dalam proses belajar mengajar.<sup>7</sup>

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan materi yang mudah dimengerti siswa, hal ini dibuktikan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra Dkk bahwa peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPA di SD Muhammadiyah Karangwaru sudah terbukti nyata, dapat dibuktikan ketika pembelajaran yang diberikan menggunakan video pembelajaran lebih mudah dimengerti siswa dari pada dengan secara manual atau menggunakan media tradisional.<sup>8</sup>

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Video Interaktif.<sup>9</sup> Dengan media pembelajaran video interaktif, siswa dapat secara langsung melaksanakan pengamatan, mengamati proses terjadinya sesuatu, berpikir kritis, serta mampu menarik kesimpulan. Ini bukan berarti siswa tidak perlu melakukan pengamatan lagi. Justru dengan adanya sumber lain dalam

---

<sup>7</sup> Ketut Agustini & Jero Gede Ngarti (2020). *Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran.

<sup>8</sup> Lovandri Dwanda Putra., dkk.(2023). *Analisis Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan.

<sup>9</sup> Dewa Ayu Made Manu Oka Priantini (2020). *The development of teaching video media based on Tri Kaya Parisudha in educational psychology courses*. Journal of Education Technology.

belajar, diharapkan siswa termotivasi untuk dapat membuktikan kebenarannya secara langsung.

Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada perangkat aplikasi untuk membuat video, yaitu berupa aplikasi Pinterest, Capcut dan Canva. Canva digunakan untuk mendesain video dengan menggunakan template yang tersedia. Untuk video dan gambarnya peneliti mencari inspirasi menggunakan aplikasi *pinterest*. *pinterest* Menurut Nida Rifqiyati Rafida *pinterest* merupakan media yang memanfaatkan gambar bahkan video untuk dikombinasi dengan materi yang mudah disampaikan melalui media visual seperti materi IPA.<sup>10</sup> selain itu *pinterest* memiliki pengguna dari seluruh penjuru dunia yang bisa mengupload karya mereka dan hasilnya lebih jernih dan HD. Hal ini memudahkan peneliti untuk mencari refrensi terkait media yang akan peneliti buat. selain *Pinterest*, peneliti menggunakan *Capcut* untuk mempermudah pengeditan video yang sudah di download di *Pinterest*. Setelah video di edit menggunakan *Canva*, videopun di edit kembali untuk menyesuaikan audio dan video di aplikasi *Capcut*.

Menurut Luvita Fariska Deriyan, *Capcut* memiliki Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh para youtuber, dan konten kreator lain seperti konten kreator tiktok.<sup>11</sup> Selain itu *Capcut* bisa digunakan secara gratis, selain itu

---

<sup>10</sup> Nida Rifqiyati Rafida., Dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Pinterest Pada Materi Pemanasan Global Untuk Kelas VII SMP*. Jurnal Pendidikan Sains Dan Terapan.

<sup>11</sup> Luvita Fariska Deriyan (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sd*. Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa.

aplikasi ini bisa digunakan tanpa terhubung dengan jaringan. Aplikasi ini juga tidak mengharuskan penggunaan *watermark*. aplikasi ini membantu pembuatan video dengan menyisipkan foto, video, animasi, atau powerpoint tanpa harus berganti-ganti aplikasi.<sup>12</sup> Hal ini mempermudah peneliti dalam proses pembuatan Video Interaktif.

Video interaktif merupakan tema yang sudah pernah diangkat dalam penelitian oleh Firmansyah & Firdaus tahun 2020 dengan tema Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III, didapatkan hasil penelitian bahwa video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe layak digunakan untuk proses belajar mengajar dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>13</sup>

Penelitian lainnya adalah penelitian oleh Lele Inggit Katsuri dengan tema Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada pelajaran IPA siswa kelas V SDN 2 Batujai, ditemukan peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ditunjukkan secara umum bahwa media pembelajaran interaktif sudah memenuhi kriteria sangat layak dengan pemrolehan skor validator ahli media dengan persentase 87% dengan kategori sangat layak dan skor dari validator ahlimateri memperoleh hasil persentase 69% dengan kategori layak sedangkan

---

<sup>12</sup> Juan Markus Perangin Angina & Trisnawati Hutagalung (2022). *Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi Capcut Video Editing Di Kelas Xi Ips 1 Sma Negeri 1 Kutabuluh Kabupaten Karo*. Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan.

<sup>13</sup> <sup>13</sup>Firmansah & Firdaus (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III*. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.

respon peserta didik memperoleh skor persentase 93% dengan kategori sangat layak.

Dari penjelasan diatas di atas menjadi bukti bahwa video interaktif memiliki pengaruh cukup besar dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga peneliti berpendapat jika video interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Letak persamaan penelitian yang direncanakan dengan kedua penelitian tersebut adalah untuk mengukur pengaruh video interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Perbedaanya, video interaktif yang dibuat dengan meletakkan soal, kuis, dan diintegrasikan dengan Islam, selain itu video ini dibuat dengan melakukan interaksi dua arah. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa di usia sekolah dasar khususnya MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Video Interaktif pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini difokuskan pada :

1. Bagaimana desain pembelajaran media video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang ?

2. Bagaimana validitas video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang?
3. Bagaimana keefektifan video vnteraktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan :

1. Desain media video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.
2. Validitas video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.
3. Keefektifan video interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berikut beberapa manfaat dari diadakannya penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan untuk pengembangan teori media pembelajaran interaktif berbasis motivasi dan hasil belajar di tingkat Pendidikan dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menambah wawasan guru mengenai langkah pembuatan dan pengembangan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru dapat menilai efektivitas penggunaan video pembelajaran berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh melalui latihan soal.

### b. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar siswa dengan media video pembelajaran berbantu aplikasi Canva, Pinterest, dan CapCut pada materi Daur Hidup Hewan. Siswa juga dapat memberikan pendapat mengenai proses pembelajaran dengan media video dalam meningkatkan kemampuan dan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan melalui video, memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat, Dapat merangsang minat belajar peserta didik, Selain itu Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

### c. Bagi Penelitian selanjutnya

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dapat memberikan gagasan atau pandangan pada peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian pengembangan media video interaktif dengan menggunakan bantuan aplikasi yang mudah digunakan kapanpun dan dimanapun.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah media video interaktif. Spesifikasi produknya sebagai berikut:

1. Spesifikasi produk dalam pengembangan ini dibuat dalam bentuk video interaktif.
2. Video interaktif dibuat dengan bantuan 3 aplikasi yaitu Canva, CapCut dan Pinterest.
3. Video interaktif yang dibuat dapat di download melalui group wa kelas 4 MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.
4. Materi yang termuat dalam video interaktif adalah materi Daur Hidup Hewan yang berfokus pada pembahasan metamorfosis.
5. Media video interaktif dapat diakses dan di download melalui smartphone dan laptop.
6. Durasi video pembelajaran ini 14.23 menit.
7. Video Interaktif ini bisa diakses kapan saja dan dimana saja menggunakan wifi atau jaringan internet.

### **F. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menyempurnakan media yang ada. Melalui pengembangan media Video Interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran lebih optimal dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Selain itu pengembangan media Video Interaktif diharapkan mampu menambah referensi guru/pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang

sesuai kebutuhan siswa.

Keberhasilan dalam mengembangkan media video interaktif tidak terlepas dari fakta yang ada di lapangan, bagaimana ide tersebut muncul, proses penyusunan, rancangan produk yang dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar mampu mengubah perilaku siswa (*behaviour change*) dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam video interaktif ini diantaranya yaitu :

1. Guru dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan video interaktif yang telah dikembangkan.
2. Siswa dapat mengakses video interaktif dan belajar secara mandiri di rumah dengan mengakses video interaktif dengan bantuan buku panduan yang telah diberikan. Hal ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.
3. Video interaktif pada mata pelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

Selanjutnya beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Materi yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada mata pelajaran IPA kelas 4 Tema 6 Subtema 1 materi Daur Hidup Hewan, khususya membahas metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
2. Materi dalam video interaktif ini mengacu pada kurikulum 2013.

3. Pengembangan dalam video interaktif ini terbatas pada 3 Aplikasi bantuan yaitu Canva, Pinterest, dan Capcut.
4. Tempat penelitian ini dilakukan di sekolah MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

#### **H. Penelitian Terdahulu dan Orisinil Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti melakukan *pra-research* dengan melakukan survei tesis dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem.** <sup>14</sup> Tujuan ini untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dari pengembangan media pembelajaran video interaktif yang layak untuk proses pembelajaran siswa kelas V Jatirahayu III Bekasi. Penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Metode analisis data dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, dan verifikasi atau simpulan data serta menggunakan metode deskriptif prosentase. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 24 dengan presentase 93% ini merupakan hasil yang dikategorikan sangat layak.

---

<sup>14</sup> Laksono, dkk (2020). Pengembangan media pembelajaran video interaktif powtoon pada mata pelajaran ipa materi komponen ekosistem. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III.

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III.** <sup>15</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III. Tahap uji coba melibatkan 41 orang peserta didik (15 peserta didik uji coba kelompok kecil dan 26 peserta didik uji coba kelompok besar) dan 2 orang guru dilibatkan untuk melihat keefektifan video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe tersebut. bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi sangat baik (3,727) dan nilai kelayakan oleh ahli media sangat baik (3,6105) sedangkan nilai kelayakan oleh ahli nilai-nilai keislaman sangat baik (85,71%).

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai.** Hasil penelitian menunjukkan secara umum bahwa media pembelajaran video interaktif sudah memenuhi kriteria sangat layak dengan memperoleh skor dari validator ahli media memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat layak dan skor dari validator ahli materi memperoleh persentase 69% dengan kategori layak, sedangkan dari respon peserta didik memperoleh skor persentase 93% dengan kategori sangat layak. Poin penting dalam media video interaktif yang membedakannya dengan media video yang lain yaitu dapat dilihat dari salah satu penelitian yang menggunakan program *Adobe Flash Cs 5* yang menampilkan animasi bersifat interaktif sehingga dapat memudahkan penguasaan materi fisika

---

<sup>15</sup> Firmansah & Firdaus (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.

bagi peserta didik dan juga dalam memahami (*problem solving*).

**Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi.**<sup>16</sup> Media pembelajaran berbasis video interaktif sangat bermanfaat pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi ekonomi circular diagram flow. Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Plomp dipilih sebagai jenis penelitian yang dikembangkan. Uji coba terbatas menggunakan desain One Group Pre-test-Post-test. Hasil uji coba terbatas sebagai bagian dari fase pengembangan telah mendapatkan hasil yang diharapkan. Terdapat perbedaan pemahaman sebagai hasil belajar oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dikembangkan berperan sebagai media belajar mandiri, recalling, dan mendorong proses inkuiri.

**Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat.**<sup>17</sup> Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbentuk video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat dalam pembelajaran di PAUD. Model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (*four-D*) yaitu *define, design, develop, dan disseminate* dapat diadaptasikan menjadi 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Subjek dalam penelitian ini guru-guru di PAUD Anggrek Kabupaten Kubu Raya. Dilakukan uji

---

<sup>16</sup> Setyoningtyas (2021). Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.

<sup>17</sup> Yuniarni, dkk (2019). Pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.

coba produk kepada para anak PAUD usia 4-5 tahun dan usia 5-6 tahun di PAUD Anggrek yang berjumlah 40 orang anak. Sumber data dalam penelitian ini juga melibatkan dosen-dosen prodi PG-PAUD FKIP UNTAN, Psikolog Perkembangan Anak untuk mendapatkan data validasi ahli media dan ahli materi.

**Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan pemahaman materi gaya kela IV di SDN Sukoiber 1 Jombang.** Penelitian ini berfokus menghasilkan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya. Prosedur pengembangan media video pembelajaran menggunakan model ADDIE dengan tahapan analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil keseluruhan 93.7% yang berdasarkan kriteria media valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi diperoleh hasil keseluruhan 98.7% yang berdasarkan kriteria media valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup>

**Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *Sparkoll Videoscribe*** Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Tangerang pada program studi Pendidikan Matematika tahun akademik 2018-2019. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran berbantuan aplikasi *sparkoll videoscribe*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan yang digunakan adalah observasi lapangan, pengumpulan data, desain produk,

---

<sup>18</sup> Amilia Sholikh Hidayati., dkk. (2019). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi gaya kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran).

validasi oleh ahli, revisi produk, ujicoba kelas kecil, analisis data, dan produk final. berdasarkan hasil validasi para ahli dengan mendapatkan kriteria layak untuk masing-masing kriteria yaitu 78% dan 78,7% dan hasil dari ujicoba skala kecil dengan mendapatkan respon positif dan kriteria layak yaitu 75,5%.<sup>19</sup>

**Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar.** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi PowerDirector 18 pada materi Lingkaran Matematika kelas VI sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian adalah pengembangan menggunakan model umum desain penelitian Plomp yang terdiri atas 3 tahap yaitu *preliminary research*, *prototyping phase*, *assesment phase*. Data uji validitas diperoleh melalui lembar validasi video pembelajaran, RPP. Berdasarkan uji coba praktikalitas dapat diketahui bahwa video pembelajaran dapat memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik, menarik minat guru dan peserta didik, serta berguna bagi guru untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik, sehingga diperoleh tingkat praktikalitas video pembelajaran adalah 93% pada kategori sangat praktis.<sup>20</sup>

**Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4d pada mata pelajaran agama hindu** Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran, (2)

---

<sup>19</sup> Ahmad Fadillah & Westi Bilda (2019). Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. Jurnal Gantang.

<sup>20</sup> Aulya Ilsa., dkk. (2021). *Pengembangan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi powerdirector 18 di sekolah dasar*. Jurnal Basicedu.

mendeskripsikan kualitas hasil validitas pengembangan video pembelajaran menurut para ahli dan uji coba produk, (3) mengetahui efektivitas video pembelajaran. Analisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t). model pengembangan yang digunakan adalah model 4D, video pembelajaran Agama Hindu valid dengan: Efektivitas pengembangan menunjukkan bahwa video pembelajaran Agama Hindu yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar Agama Hindu ( $t_{hitung} = 11,368 > t_{tabel} = 2,042$  pada taraf signifikansi 5%). artinya produk terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu.<sup>21</sup>

**Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Benda Tunggal dan Campuran (mitucam) berbasis PBL untuk Mengurangi Miskonsepsi Siswa SD.** Penelitian pengembangan ini bertujuan mengembangkan media MITUCAM berbasis PBL melalui android untuk materi benda tunggal dan campuran kelas V sekolah dasar, untuk mengukur validitas media (MITUCAM) Berbasis PBL Untuk Mengurangi Miskonsepsi Siswa, untuk mengetahui keefektifan (MITUCAM) Berbasis PBL Untuk Mengurangi Miskonsepsi Siswa, untuk mengetahui kepraktisan (MITUCAM) Berbasis PBL Untuk Mengurangi Miskonsepsi Siswa. Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D research and development) dengan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis validasi materi, dan media menggunakan skala likert sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, lembar pretestposttest menggunakan rumus

---

<sup>21</sup> Made Tegeh., dkk. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu*. Mimbar Ilmu.

homogenitas, normalitas, N-Gain, Uji T, lembar angket respon guru dan siswa menggunakan skala likert. Hasil kevalidan media MITUCAM memperoleh presentase 83 % melalui validasi media dan 85 % untuk validasi materi.

**Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian**

| No | Nama Peneliti, tahun, dan judul Penelitian                                                                       | Persamaan                                                                                                                       | Perbedaan                                                                                                                                                                                             | Orisinalitas                                                                                                                                                        |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Dwi Laksono, Herinto, Eva 2020                                                                                   | Penelitian ini sama-sama mengembangkan media Video Pembelajaran Interaktif dan Sama-sama menggunakan peneltian R & D            | Menggunakan materi komponen Ekosistem.                                                                                                                                                                | Pengembangan Media Video Interaktif<br><br>Untuk eningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa<br><br>pada Mata Pelajaran IPA<br><br>kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Dau |
| 2. | Deri Firmansyah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus, 2020                                                           | Mengembangkan media Video Pembelajaran Interaktif.                                                                              | Penelitian ini untuk meningkatkan minat belajar siswa, siswa dan Penelitian ini menggunakan aplikasi sparkol video subscribe                                                                          |                                                                                                                                                                     |
| 3. | Penulis : Lale Inggit Kasturi <sup>1*</sup> , Siti Istiningsih <sup>1</sup> , Muhammad Tahir <sup>1</sup> , 2022 | elitian ini mengembangkamedia Video Pembelajaran Interakti<br><br>elitian ini sama-sama meneliti dengan menggunakan model ADDIE | Objek Penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 2 Batujai.<br><br>Penelitian dari Lale dkk lebih fokus pada meteri tertentu, sedangkan penelitian ini berfokus pada Metamorfosis Hewan. |                                                                                                                                                                     |
| 4. | Penulis : Kiranda Yuni Setyoningtyas <sup>1</sup> , 2021. <sup>22</sup>                                          | Penelitian oleh Kiranda dkk ini sama-sama mengembangkan media Video Interaktif                                                  | Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                     |

<sup>22</sup> Setyoningtyas (2021). *Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.

|     |                                                                    |                                                                              |                                                                                                              |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|     |                                                                    |                                                                              | pembelajaran dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi ekonomi circular diagram flow. |  |
| 5.  | Desmi Yuniarni, Reni Puspita Sari, Ahmad Atiq. 2020. <sup>23</sup> | Penelitian oleh Desmi dkk ini sama-sama mengembangkan media Video Interaktif | Model Pengembangan Penelitian oleh Kiranda dkk ini beracu pada model Pengembangan 4D,                        |  |
| 6.  | Amilia Sholikh Hidayati, Eka Pramono Adi, Henry Praherdhiono, 2019 | Menggunkan model ADDIE.<br><br>Mengembangkan Video pembelajaran              | Penelitian ini menggunakan Materi gaya                                                                       |  |
| 7.  | Ahmad Fadillah 1*, Westi Bilda. 2019                               | Penelitian ini sama-sama mengembangkan media berupa video                    | video pembelajaran ini berbantuan aplikasi <i>sparkoll videoscribe</i> .                                     |  |
| 8.  | Aulya Ilsa1, Farida F2, Mardiah Harun, 2021                        | sama-sama mengembangkan media pembelakaran berupa video                      | Penelitian ini menggunakan aplikasi bantuan berupa Aplikasi Power Direktor 18                                |  |
| 9.  | I Made Teguh1, Alexander Hamonangan Simamora2, Kadek               | Sama-sama mengembangkan media pembelakaran berupa video                      | Penelitian ini menggunakan model 4D,<br><br>Mata Pelajaran Agama Hindu                                       |  |
| 10. | Haniya Zulfa Prawesti dan (2023)                                   | Sama-sama mengembangkan 3 aplikasi yaitu Canva, Capcut, dan Pinterest.       | Materi benda Tunggal dan campuran.<br><br>Untuk siswa SD kelas V                                             |  |

<sup>23</sup> Yuniarni, dkk (2019). *Pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Video Sebagai Media Pembelajaran Interaktif**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam Bahasa latin *medius* berarti ‘perantara’. Dalam bahasa arab berarti mediator atau pengantar pesan dan ditujukan pada penerima pesan.<sup>24</sup> NEA ( National Education Association) Berpendapat media bisa dikatakan bentuk komunikasi baik dalam bentuk visual, cerak, ataupun audio visual. Y. Masrianto mengatakan media merupakan segala hal yang bisa membantu merangsang untuk berpikir sehingga terdorongnya keinginan diri untuk belajar dan itu terjadi karena diri sendiri.<sup>25</sup> Salah satu tujuan adanya media yaitu meningkatkan konsentrasi murid. Hal ini akan berdampak juga pada hasil belajar yang diinginkan<sup>16</sup>

##### **2. Hakikat Video Interaktif**

Sadirman menyatakan media video Interaktif adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Prasetyo berpendapat Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang

---

<sup>24</sup> Hakop Walangadi., et all (2023). IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES THROUGH POSTER-ASSISTED DISCUSSION METHODS IN LEARNING IPS IN CLASS IV SDN 5 TELAGA, GORONTALO DISTRICT. Open Access Repository.

<sup>25</sup> Tim Dosen FIP-IKIP Yogyakarta, *Bacaan Wajib, Media Pembelajaran*

bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.<sup>26</sup>

Menurut cheppy Riyana, video interaktif adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu dalam pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan ajar yang menyajikan audio, visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ materi pembelajaran.

untuk menghasilkan video interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik maka pengembangan maka pengembangan video harus memperhatikan karakteristik agar video dapat di desain dengan menarik. Adapun karakteristik video interaktif adalah ;<sup>27</sup>

- 1) Clarity of massanger (kejelasan pesan). Artinya dengan video Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi. Memiliki isi dan tujuan yang jelas.
- 2) Video *Stand Alone* (berdiri sendiri). yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

---

<sup>26</sup> Eti Muliani & Juwita Tindaon (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di Sd Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. ABDIMAS MANDIRI.

<sup>27</sup> Miftahul Khairina, dkk, "Study Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," dalam *Jurnal Biolokus* 2, no. 1 (2019): 160

- 3) *User Friendly* (bersahabat/ akrab). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- 4) *Representasi isi*. Materi harus benar-benar representative (cakap, tepat, berkessesuaian) , misalnya materi simulasi atau demonstrasi, Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi dengan media. Materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, akurat, berproses, sulit terjangkau, sesuai dengan keilmuan ,berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap speech system computer.
- 7) Dapat digunakan secara klasikal atau individu. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media video interaktif yaitu media yang didalamnya berisikan audio, visual yang berfungsi sebagai perantara antara media dan penggunaanya.

### **3. Komponen Desain Video Interaktif**

dalam membuat video interaktif harus ada aspek pengajaran, yaitu menarik perhatian, menyebutkan tujuan pembelajaran, menstimulasi, menyajikan materi, menyediakan bimbingan pembelajaran dan memberikan umpan balik. Video interaktif memiliki beberapa komponen penting yang harus ada di dalamnya. Komponen tersebut antara lain : 1) font, 2) suara) gambar ) video) 4) animasi. Berikut penjelasan lebih lanjut.

#### **1. Font**

Anak-anak dan orang dewasa memiliki kemampuan membaca yang berbeda. Jika orang dewasa menemukan font. Jika orang dewasa menemukan tulisan dengan font yang terkesan bertumpuk atau berantakan, mereka masih bisa membacanya. Jenis huruf yang cocok untuk anak, harus memiliki tampilan yang hangat dan ramah dengan bentuk huruf yang sederhana. Bentuk font yang mudah dibaca biasanya tampak bulat dan terbuka. Tidak bersudut atau berbentuk persegi panjang. Jenis huruf dengan tinggi dan besar umumnya lebih mudah dibaca, dibandingkan dengan tinggi tapi pendek. Selain itu, untuk menghindari font terlalu banyak model, agar anak-anak tak kesulitan memahami huruf dan bacaan. Berikut ini ada rekomendasi font mudah terbaca buat anak-anak yang biasa digunakan :

scripter, Bold, Comic Sans, DM Sherif Display, Mirza Regular, Alice, Belleza, Cardo, Horizon, Libre Baskerville, Noto Sherif, Old Standar, Source Serif Pro, dan masih banyak lagi.

Cara mengkombinasikan font yaitu : 1) Perhatikan kontras; 2) jangan menggunakan lebih dari 3 jenis teks; 3) hindari double script; 4) ukuran golden teks (Body, sub judul, judul utama); 5) gunakan type shref yang sama, namun ukurannya berbeda;

## 2. Pemilihan Warna dalam Video Interaktif

Dr. Robert S. Feldman, berpendapat bahwa warna dapat mempengaruhi emosi, perasaan, dan prilaku manusia. Dalam konteks Pendidikan, penggunaan warna yang tepat dalam dalam mediapembelajaran memiliki potensi besar untuk merangsang minat belajar siswa. Warna memiliki berbagai fungsi psikologis yang berkaitan dengan sistem kognitif manusia, salah satu untuk meningkatkan kinerja memori. Berikut warna yang yang bisa dgunakan dalam video interaktif:

- a) Merah digunakan dalam media pembelajaran, ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa. Guru dapat menggunakan warna ini untuk, menyoroti teks penting atau poin utama dalam materi pembelajaran.
- b) Biru, warna yang menenangkan dan sering dikaitkan dengan kebijaksanaan, ketenangan, dan kepercayaan. Penggunaan biru dalam latar belakang atau elemen desain media pembelajaran dapat membantu siswa merasa nyaman dan rileks saat belajar..

- c) Kuning, warna yang ceria dan optimis. Kuning dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa pada informasi penting atau untuk menyampaikan pesan positif yang memotivasi.
- d) Hijau, warna yang dikaitkan dengan pertumbuhan, kesehatan, dan harmoni. Ketika hijau digunakan dalam media pembelajaran, ini dapat menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran yang produktif dan kreativitas siswa.
- e) Ungu, warna yang sering dikaitkan dengan kebijaksanaan dan kreativitas. Penggunaan ungu dalam elemen desain dapat merangsang pemikiran kreatif siswa.
- f) Orange, memberikan kehangatan dan semangat, orange juga merupakan perwujudan simbol petualangan, kepercayaan diri. f) Warna coklat untuk memberikan kesan Anggun, dan elegan. Warna coklat juga melambangkan kenyamanan.

### 3. musik/background

Background video pembelajaran harus dipakai dalam membuat video interaktif tentunya menyamakan dengan tema dari materi yang akan diberikan. Musik merupakan salah satu faktor dalam membuat sebuah video pembelajaran interaktif. Video itu sendiri sebenarnya adalah komponen audio visual dari video. Biasanya guru sering mengambil gambar dalam proses pasca produksi dan terlalu fokus pada musik terlebih dahulu. Background video pembelajaran itu sendiri bukan hanya sebagai tambahan pada video, tetapi salah satu faktor utama yang membuat

penonton merasa senang, sedih, bersemangat, dan sebagainya. Berikut situs download video interaktif gratis: 1) audio library; 2) bendsound 3) chuki beats; 4) free sound.

#### 4. Gambar

Gambar yang baik akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan motivasi, guru dapat memberikan contoh yang realistis, mudah disapatkan. Kriteria pemilihan gambar dalam video interaktif harus disesuaikan dengan peserta didik dan tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran, selain itu gambar yang dipilih harus menarik, ukuran gambar sebaiknya HD, gambar yang dipilih sebaiknya dapat mempresentasikan objek yang sebenarnya.<sup>28</sup>

#### 5. Animasi.<sup>29</sup>

Menurut Sadiman antara lain: 1) Media animasi mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada anak Media animasi merupakan media yang menarik digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya bagi pengenalan kepada anak usia dini. terlebih lagi media animasi dapat memudahkan bagi seorang guru dalam menyampaikan informasi atau materi kepada anak. 2) Media animasi dapat memunculkan rasa ingin tahu anak pada informasi yang disampaikan oleh guru Keingintahuan anak terhadap informasi atau pesan yang disampaikan guru

---

<sup>28</sup> Sirait, L. M., & Sukendro, S. (2023). Analisis Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 07-12.

<sup>29</sup> Ibnu Hadi Purwanto & Agus Purwanto (2013). Penerapan Teknik Motion Tracking Pada Pembuatan Video Music “Salah Mencintai” Lifely Band. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*.

melalui media animasi berupa video berdurasi pendek menjadi faktor salah satu faktor guru untuk menggunakan media tersebut dalam kegiatan. 3. Media animasi dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa<sup>30</sup>

## 6. Audio

Audio diartikan berbagai bunyi berbentuk digital seperti musik, suara, narasi dan lain-lain. Suara dapat didengar untuk suara latar yang menarasikan informasi/pesan dan lain-lain. Disisi lain dengan penggunaan audio dapat meningkatkan daya ingat pendengar. Dalam pembuatan audio sebaiknya disertai narasi yang dapat digunakan bersama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan

## 7. Fitur Editing

Menurut Febrianto, dalam mengaplikasikan video interaktif sebaiknya menguasai fitur tersedia di perangkat iOS dan Android atau di desktop. Di aplikasi editing seperti canva, picsart, Lumio, adobe photoshop, express, autoCAD . salah satu fitur yang ada di Canva, Video Suite memiliki berbagai fitur antara lain :

- a) .Fitur Resize, Crop, dan Rotate: Fungsionalitas ini memungkinkan pengguna untuk mengubah ukuran video dengan menggeser sudut bidang video. Selain itu, juga dapat digunakan untuk memotong ukuran video dan memutar posisi video sesuai keinginan.
- b). Fitur Animate: Fitur ini digunakan untuk memberikan efek menarik pada obyek yang muncul dalam video.

---

<sup>30</sup> Shofia Maghfiroh dan Dadan Suryana (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. Jurnal Pendidikan Tambusai.

- c). Fitur Trim: Berguna untuk memotong durasi video dan menyesuaikannya sesuai dengan platform media sosial yang dituju.
- d). Fitur Transisi: Digunakan untuk memberikan efek peralihan antara dua klip video. Pengguna dapat menambahkan transisi dengan mengklik ikon Plus (+) di antara klip dan memilih 'Add Transition'.
- e). Fitur Adjust Audio: Memungkinkan pengguna untuk menggeser audio sesuai keinginan.
- f). Fitur Zoom Page and Thumbnails: Walaupun tidak bekerja pada video, fitur ini memungkinkan pengguna untuk memperbesar atau memperkecil tampilan halaman atau thumbnail dengan mengklik ikon pada menu bawah dan menggeser tuas.
- g). Fitur Split: Alat ini berguna untuk memisahkan satu thumbnail menjadi dua bagian terpisah. Pengguna dapat melakukan ini dengan mengklik kanan pada bagian yang ingin dipisah dan memilih 'Split'.
- h). Fitur Adjust Audio : Fungsionalitas ini memungkinkan pengguna menggeser audio sehingga sesuai dengan tampilan video yang diinginkan.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Tri Umi Faridah Hayati (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. Prosiding.

## B. Motivasi dan Hasil Belajar

### 1. Hakikat Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang memiliki arti dorongan<sup>32</sup>. Motivasi didefinisikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motivasi akan aktif pada saat-saat tertentu, terutama saat akan memenuhi tujuan yang sudah ditentukan tersebut sangat terdesak untuk harus segera terpenuhi<sup>42</sup>

Motivasi didefinisikan oleh Hamzah B. Uno sebagai dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk berusaha melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhannya. Faktor yang menunjukkan motivasi adalah: (a) aktif dalam belajar, (b) senang dalam belajar, (c) tidak cepat putus asa, (d) tidak cepat putus asa dengan hasil yang di dapatkan, (e)ulet dalam menghadapi kesulitan belajar (f)memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, (g) rasa ingin tahu yang tinggi (h) adanya umpan balik.

Seperti yang dinyatakan oleh Ngalim Purwanto, setiap motif terkait dengan tujuan dan cita-cita. Semakin kuat tujuan seseorang, semakin kuat motivasinya untuk melakukan sesuatu. Ada dorongan dan kebutuhan untuk belajar, minat pada tugas, ketekunan, dan keinginan untuk mencapai tujuan

---

<sup>32</sup> Anastasia Sri Mendari, *Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*, Jurnal: Widya Warta No. 01 tahun 2010, hlm. 83 <sup>42</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 73. <sup>43</sup> Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) hlm. 70.

pembelajaran.<sup>33</sup>

Sardiman A.M (2011: 83) mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah: 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya). 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. 4) Lebih senang bekerja mandiri. 5) Cepat bosan pada tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang efektif. 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah proses yang terjadi dalam diri seseorang, baik dari internal maupun eksternal, untuk mendorong perubahan tingkah laku yang dapat diamati secara langsung dan terjadi sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Motivasi dalam pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

#### **a) Motivasi Intrinsik**

Menurut Syaiful Bahri, motivasi intrinsik atau dorongan yang aktif atau berfungsi tidak memerlukan rangsangan dari luar karena dorongan

---

<sup>33</sup> Rachmavita (2020). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. In Journal of Physics: Conference Series.

untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri setiap orang.<sup>34</sup> Menurut Singgih motivasi instrinsik adalah merupakan dorongan yang kuat berasal dari dalam diri seseorang tanpa adanya pengaruh dari luar.

Menurut Sri Hapsari, faktor yang mempengaruhi faktor internal pada umumnya terkait faktor intelegensi dan bakat dalam diri siswa<sup>35</sup>. sedangkan menurut Singgih, motivasi intrinsik dipengaruhi oleh faktor endogen, konstitusi, dan faktor dunia dalam suatu bawaan sesuai yang telah ada sejak lahir<sup>36</sup>.

Dari penjelasan berikut dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik yaitu keinginan diri sendiri untuk melakukan sesuatu tanpa adanya dorongan dari orang lain.

#### **b) Motivasi Ekstrinsik**

Sardiman mengatakan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsi karena dorongan atau stimulus dari luar. Ajakan, suruhan, atau bahkan paksaan dapat menjadi cara yang efektif untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.<sup>37</sup>

Salah satu contohnya adalah siswa belajar karena ada ujian dan jika mereka melakukannya dengan baik, mereka akan di puji bahkan mendapatkan pengakuan dari orang sekitar, guru, bahkan teman. Dalam

---

<sup>34</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi belajar* (Jakarta: PT. Rhineka Cipta, 2022), hlm. 115

<sup>35</sup> Sri Hapsari, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hlm. 74

<sup>36</sup> Singgih, *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia 2008). Hlm 50-51

<sup>37</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi* ....., 90.

kasus lain, siswa belajar karena tekanan atau dorongan dari luar untuk mendapat pengakuan atau hadiah jika mereka mampu mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan.

Menurut Supandi motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul manakala terdapat rangsangan dari luar individu<sup>38</sup>.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi terdiri dari dua macam yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Berkenaan dengan kegiatan belajar motivasi intrinsik mempunyai sifat lebih penting karena daya penggerak yang mendorong seseorang dalam belajar daripada motivasi ekstrinsik.

## **1. Faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar**

Menurut Yusuf ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajarsiswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal<sup>39</sup>

### **a) Faktor Internal**

Dalam hal ini bisa dari psikologis dan fisik. Fisik sendiri yang berkaitan dengan Kesehatan. Apa yang dimaksudkan, terutama yang berhubungan dengan panca Indera. Hal ini akan berdampak pada kelelahan, mata jadi cepat mengantuk, lesu, ini akan berdampak pada konsentrasi seseorang. Jika dilihat dari faktor psikologisnya bisa berupa diberikan hukuman akibatnya siswa menjadi terganggu

---

<sup>38</sup> Supandi, Menyiapkan Kesuksesan Anak Anda (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 2011) hlm. 61

<sup>39</sup> Syamsu Yusuf, *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah* (Bandung: Rizqi Press, 2009), hlm 23.

emosinya, melemahnya kecerdasan, mudah takut, gelisah, cemas.<sup>40</sup>

## **b) Faktor Eksternal**

Faktor eksternal, seperti infrastruktur juga fasilitasnya. Sudah jelas bahwa memiliki lingkungan belajar yang mendukung akan berdampak positif pada KBM. Hal lain juga berdampak pada minat, hasil dan motivasi belajar siswa jika pendidiknya memiliki kreativitas yang tinggi. Semakin tinggi kreativitas dalam mengajar seorang pendidik maka akan semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam mengajar.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan motivasi belajar muncul karena adanya faktor internal dan eksternal. Tidak semua siswa mempunyai motivasi belajar secara internal sehingga dukungan dari luar seperti lingkungan, guru, orangtua, dan teman diharapkan dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar tersebut sehingga diharapkan pembelajaran dan pengalaman belajar yang didapatkan optimal.

## **2. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Nasution (1995) , hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi

---

<sup>40</sup> Ria Kholifah, *Motivasi Belajar Seorang Slow Learner*, Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 11 Agustus 2015, hlm. 5

pada individu yang belajar, bukan saja perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan dan penghargaan dalam diri pribadi yang belajar.<sup>41</sup>

Indikator hasil belajar menurut Moore, indikator hasil belajar ada ranah, yaitu :

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah afektif, diantaranya penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Psikomotor, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, Graham adalah :

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode Pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku..

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Anderson dan Krathwohl, menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dimensi proses kognitif pada taksonomi Bloom yang telah direvisi yang mencakup: (1)

---

<sup>41</sup> ndah Lestari, 'Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3.2 (2015), h. 115–25

mengingat (remember), yaitu menarik kembali informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang, (2) memahami (understand), yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang ada dalam pemikiran siswa, (3) mengaplikasikan (apply), yaitu penggunaan suatu prosedur guna menyelesaikan masalah atau mengerjakan tugas, (4) menganalisis (analyze), yaitu menguraikan suatu permasalahan atau objek ke unsur-unsurnya dan menentukan saling keterkaitan antar unsur-unsur tersebut, (5) mengevaluasi (evaluate), yaitu membuat suatu pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar yang ada, dan (6) mencipta (create), yaitu menggabungkan beberapa unsur menjadi suatu bentuk kesatuan.

Taksonomi Bloom juga dapat dijadikan acuan bagi seorang guru dalam menyusun soal-soal untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Hendaknya, soal-soal tersebut meliputi seluruh tingkat atau ranah kognitif yang disusun dari yang termudah hingga ranah kognitif tertinggi. Dengan demikian, guru mengetahui ranah kognitif yang telah dicapai oleh para siswanya dan dapat menyusun suatu strategi untuk meningkatkan kemampuan siswanya.

### Format penentuan Tingkat kognitif soal

| No | Tingkat Kognitif   | Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | C1. Mengingat      | Menggunakan Kata Operasional Mengingat Kembali atau Mengenali • Kemampuan yang digunakan Mengenali atau Mengingat Kembali pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya berupa istilah, fakta konsep, prosedur, dan metode                                                                                                                                         |
| 2  | C2 Memahami        | Menggunakan kata operasional Menafsirkan, Mencontohkan, memperkirakan,, menjabarkan, memprediksi, Merangkum, Menyimpulkan, Membandingkan, atau Menjelaskan. • Kemampuan yang digunakan berupa Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru                                                             |
| 3  | C3 Mengaplikasikan | Menggunakan kata operasional Mengeksekusi atau Mengimplementasi, berisi KKO mengurutkan, menggambarkan, menemukan,, mengaitkan, memproses, • Kemampuan yang digunakan berupa Menerapkan atau menggunakan prosedur dalam keadaan tertentu.                                                                                                                         |
| 4  | C4 Menganalisis    | Menggunakan kata operasional Membedakan, berisi KKO Mengorganisasi atau Mengatribusi, mengatur, menganalisis, menominasikan, menemukan, mengkoreksi, menyeleksi, mendiagnosis. • Kemampuan yang digunakan berupa Memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan menentukan hubungan-hubungan antarbagian itu dan hubungan dengan keseluruhan struktur |
| 5  | C5 Mengevaluasi    | Menggunakan kata operasional Memeriksa atau Mengkritik berisi KKO membandingkan, menyimpulkan, menilai, memprediksi, merinci, menukur, membuktikan, memilih, memproyeksikan, mengkritik, memisahkan, • Kemampuan yang digunakan Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar                                                                         |
| 6  | C6 Membuat         | Menggunakan kata operasional Merumuskan, merencanakan, atau membuat. • Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru atau produk yang orisinal. <sup>42</sup>                                                                                                                                                                                         |

## 2. Penilaian Hasil Belajar

Kastina memberikan penjelasan tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian

<sup>42</sup> Ni L. Sudewi., dkk. (2014). Studi komparasi penggunaan model pembelajaran problem based learning (pbl) dan kooperatif tipe group investigation (gi) terhadap hasil belajar berdasarkan taksonomi Bloom

pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Lingkup penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup aspek sikap (afektif), aspek pengetahuan (kognitif), dan aspek keterampilan (psikomotorik). Penilaian hasil belajar oleh pendidik menggunakan berbagai instrumen penilaian berupa tes, Pengamatan, penugasan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.<sup>43</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan dan pengalaman belajar yang dimiliki siswa setelah melakukan aktivitas belajar yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan Bloom yang membagi hasil belajar menjadi tiga kawasan yaitu :<sup>44</sup>

#### 1) Kognitif

Kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan yang dimiliki pembelajar setelah melakukan proses pembelajaran. Kawasan kognitif dibagi atas enam macam kemampuan intelektual mengenai lingkungan yang disusun secara hirarki dari yang paling sederhana

---

<sup>43</sup> Rachmi Afriani and Irna Mustikawati, 'Analisis Penilaian Hasil Belajar IPA Pada Implementasi Kurikulum 2013 SMPN 2 Sintang Kalimantan Barat', *EDUMEDIA Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5.4 (2019).

<sup>44</sup> Mahpudin Mahpudin, 'Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Metode Eksperimen Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4.2 (2018),

sampai kepada yang paling kompleks, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

Indikator hasil belajar kognitif dapat diukur dari indikator pembelajaran seperti berikut:

| KD                                                                                                                                      | INDIKATOR                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan alam sekitar                                         | <p>3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup sekitar (C3)</p> <p>3.2.2 Menganalisis gambar siklus hewan yang ada dilingkungan sekitar. (C4)</p> <p>3.2.3 membandingkan siklus hidup makhluk hidup sekitar (C4)</p> <p>3.2.4 Mengelompokkan siklus Hidup hewan yan ada di sekitar.</p> |
| 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya, dengan mengaitkannya dengan alam sekitar. | <p>4.2.1 Berkreasi dengan menyusun gambar siklus hidup makhluk dengan benar (C6)</p> <p>4.2.2 mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup (C5)</p>                                                                                                                                     |

## 2) Afektif

Kawasan afektif menggambarkan sikap-sikap dan nilai, dengan kata lain kawasan afektif adalah sikap peserta didik yang menunjuk kearah sikap siswa seperti disiplin yang tinggi, rasa hormat,dan hanya akan terjadi apabila peserta didik menerima dengan sadar sikap dan nilai yang diterimanya, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku

dirinya sendiri.

### 3) Psikomotor

Kawasan psikomotor adalah kemampuan-kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak. Kawasan psikomotor memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan dalam bertindak, melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Adapun hierarki kemampuan dalam kawasan psikomotor adalah: imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi. Hasil belajar psikomotor mencakup kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan mengurut dan menyusun suatu pekerjaan, kemampuan dalam membaca simbol dan gambar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar oleh taksonomi Bloom terbagi menjadi 3 yaitu Kognitif yang berada pada ranah kemampuan memahami dan mengetahui sampai dengan menilai. Sedangkan afektif berada pada ranah dengan menunjukkan sikap hormat kepada orang lain, disiplin yang tinggi. Sedangkan psikomotor berada pada ranah psikomotor lebih kepada kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan dengan lebih menonjolkan kegiatan pada kegiatan fisik seperti kemampuan dalam menyusun dan menggunakan sebuah benda.

### **3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dalam faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor pendorong yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti faktor fisiologis yang

meliputi faktor jasmani, faktor kesehatan, faktor cacat tubuh dan faktor psikologis meliputi motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar dan konsentrasi. Sedangkan faktor eksternal merupakan aspek yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik seperti faktor keluarga yang meliputi faktor dari latar belakang tingkat pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, dan suasana rumah dan faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup yakni metode mengajar, metode belajar, sarana dan prasarana serta yang terakhir faktor Masyarakat.<sup>45</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah motivasi yang ada pada diri sendiri dan diluar dari diri siswa seperti keluarga, latar belakang keluarga dan susana rumah.

### **C. Pembelajaran IPA Kelas IV**

IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, dan hukum yang teruji kebenarannya. Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu pengetahuan yang bisa dikatakan gabungan antara ratio dan empirik. Rasionalisme dipahami sebagai paham dengan prinsip bahwa akal merupakan sumber utama dalam ilmu pengetahuan yang benar, sedangkan empirisme ialah dokrin atau paham yang meyakini bahwa sumber seluruh

---

<sup>45</sup> Jufrida and others, 'Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4.2 (2019), h. 31–38.

pengetahuan harus berdasarkan pengalaman indra, pengetahuan yang dibentuk terhadap apa yang dialami, pengalaman indrawi. Sehingga jika digabungkan dengan Pelajaran IPA, maka ratio dapat dipahami sebagai usaha mendapatkan ilmu pengetahuan dengan hanya mengandalkan akal, sedangkan empirik adalah usaha mendapatkan ilmu pengetahuan dari hasil pengalaman.<sup>46</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa inggris “*scientia*” yang berarti saya tahu. “*Science*” terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuansosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Mendefinisikan IPA tidaklah mudah, karena sering kurang dapat menggambarkan secara lengkap pengertian sains sendiri. Menurut H.W Fowler, “IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi.”<sup>47</sup>

Pembelajaran IPA, Harus disesuaikan dengan kebijakan yang berlaku sebagai salah satu mata Pelajaran di sekolah. Berdasarkan lampiran pembediknas nomor 22 tahun 2006 mata Pelajaran IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan Kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (*inquiri*).<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> Susanti Vera and R. Yuli A. Hambali ‘Aliran Rasionalisme dan Empirisme dalam Kerangka Ilmu Pengetahuan’, *Jurnal Penelitian Ilmu Ushuludin*, 1.2 (2021), hlm59-73.

<sup>47</sup> Trianto, “Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

<sup>48</sup> Iswatun Iswatun, Mosik Mosik, and Bambang Subali, “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan KPS Dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII,” *Jurnal*

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, perkembangan kognitif siswa SD berada pada tahap operasional konkret. Objek konkret adalah objek yang dapat di indra oleh siswa, baik itu indra penglihat, indra peraba, indra pendengar, pengecap maupun pencium. Dalam hal ini, objek konkret tersebut terwujud dalam bentuk sebuah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Video Interaktif, dengan penggunaan video interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mengilustrasikan materi yang terlihat abstrak, terutama materi daur hidup hewan dapat tergambar melalui ilustrasi yang ditampilkan melalui video interaktif terutama pada tema 6 subtema 1 materi Daur Hidup Hewan.

## **1. Materi IPA Tema 6 sub tema 1**

### **DAUR HIDUP HEWAN**

Daur Hidup adalah suatu proses dimana hewan atau makhluk hidup lainnya, yang mengalami perubahan bentuk sepanjang hidupnya. Setiap makhluk hidup pasti mengalami daur hidup, akan tetapi tidak semuanya sama. Daur hidup atau siklus hidup hewan juga sering dinamakan proses metamorfosis. berdasarkan prosesnya, terdapat dua macam metamorfosis yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

#### **a. Daur Hidup dengan Metamorfosis Sempurna**

Metamorfosis sempurna memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bentuk hewan pada telur yang menetas jauh berbeda dengan induknya.
- 2) Mengalami masa pupa atau kepompong.
- 3) Memiliki urutan metamorfosis dari telur, larva, pupa hingga hewan dewasa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, nyamuk, lalat dan katak, kumbang

#### 1) Daur Hidup Kupu – kupu.

Daur hidup kupu-kupu dimulai dari telur. Telur kupu-kupu biasanya berada pada permukaan daun. Telur menetas menjadi ulat. Ulat mempertahankan hidupnya dengan makan dedaunan. Selama sehari-hari, ulat makan. Akan tetapi, lama-kelamaan ulat makin sedikit makan. Demikian pula, gerakan ulat makin lama makin lambat. Akhirnya, ulat berhenti makan dan tampak tidak bergerak. Walaupun tidak makan dan tampak tidak bergerak, ulat itu tidak mati.

Ulat segera membuat sarang dari air liurnya. Air liurnya mengeras dan membentuk semacam benang sutera. Benang-benang itu melekat pada daun atau batang. Akhirnya, benang-benang itu menutup seluruh tubuh ulat. Keadaan ulat yang terbungkus dalam sarang benang itu disebut kepompong. Selama masa kepompong, ulat berubah menjadi kupu-kupu. Masa kepompong berlangsung selama sehari-hari. Jika telah berubah secara sempurna, kupu-kupu keluar dari kepompong. Kupu-kupu hidup dengan memakan nektar (madu) yang ada dalam bunga. Kupu-kupu dewasa berkembang biak dengan bertelur. Dari telur

ini daur hidup kupu-kupu yang baru dimulai lagi."<sup>49</sup>



Gambar 1.1 Metamorfosis Kupu-kupu

## 2) Daur Hidup Katak

Metamorfosis katak dimulai dari perubahan larva (kecebong) menjadi dewasa. Daur hidup katak dimulai dari telur. Telur katak menetas dan berudu atau kecebong dalam air. Kecebong memiliki insang, mulut dan ekor sehingga dapat berenang dalam air. Kecebong akan tumbuh, selanjutnya bermetamorfosis. Metamorfosis dimulai dari perkembangan kaki belakang, kemudian kaki depan. Paru-paru berkembang kemudian kecebong mulai berenang di permukaan air untuk bernapas. Pada katak, ekor terserap oleh tubuh sebagai fase akhir dari metamorfosis. Urutan daur hidup katak : telur - berudu/kecebong - katak berekor - katak muda - katak dewasa.

---

<sup>49</sup> *Ibid*, hlm.47-48



Gambar 1.2 Metamorfosis Katak

## 2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Bentuk hewan pada telur yang menetas sama/mirip dengan induknya
- b. Tidak mengalami masa pupa atau kepompong.
- c. Memiliki urutan metamorfosis dari telur, hewan muda hingga hewan dewasa.

Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna diantaranya yaitu Belalang, capung, kecoa, kumbang, kura-kura.

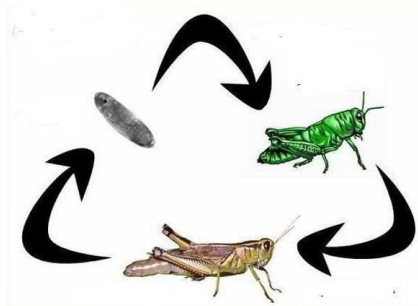
- a. Daur hidup belalang

Tahap 1: Telur Tahap pertama dari metamorfosis tidak sempurna adalah telur. Setelah sang induk meletakkan telur-telurnya, mereka akan mengalami perkembangan selama beberapa waktu. Setelah itu, telur-telur serangga akan menetas menjadi bentuk yang disebut \_nimfa.

Tahap 2: Nimfa Nimfa pada dasarnya adalah versi kecil dari serangga dewasa. Belalang di tahap nimfa sangat mirip dengan belalang dewasa, hanya berbeda ukuran. Nimfa biasanya memiliki kerangka

luar yang tipis dan tidak memiliki sayap. Nimfa juga makan makanan yang sama dengan induk mereka dan tinggal di tempat yang sama.

Tahap 3: Dewasa Saat nimfa belalang tumbuh lebih besar, kerangka luarnya menjadi terlalu ketat dan mereka harus menggantinya. Begitu nimfa tumbuh melebihi kerangka luarnya, ia akan melalui proses yang disebut ganti kulit. Kulit baru nimfa akan mengeras dan menjadi kerangka luar yang baru. Proses ini akan terjadi berkali-kali hingga akhirnya belalang tersebut tumbuh menjadi sebesar belalang dewasa



Gambar 1.3 Metamorfosis Belalang

#### b. Daur Hidup Kecoa

Fase pertama dalam siklus hidup kecoa adalah telur. Telurkecoa betina diyakini mampu bertelur sebanyak 16 hingga 40 telur. Fase telur pada kecoa akan berlangsung selama 24- 38 hari tergantung pada kondisi lingkungan dan jenis spesiesnya.

Fase kedua adalah Nimfa. Fase ini nimfa akan mengalami pergantian kulit hingga mencapai usia dewasa. Saat pergantian kulit kecoa yang berwarna putih akan perlahan berubah menjadi warna gelap dan tubuhnya yang lunak juga akan berubah besar serta mengeras.

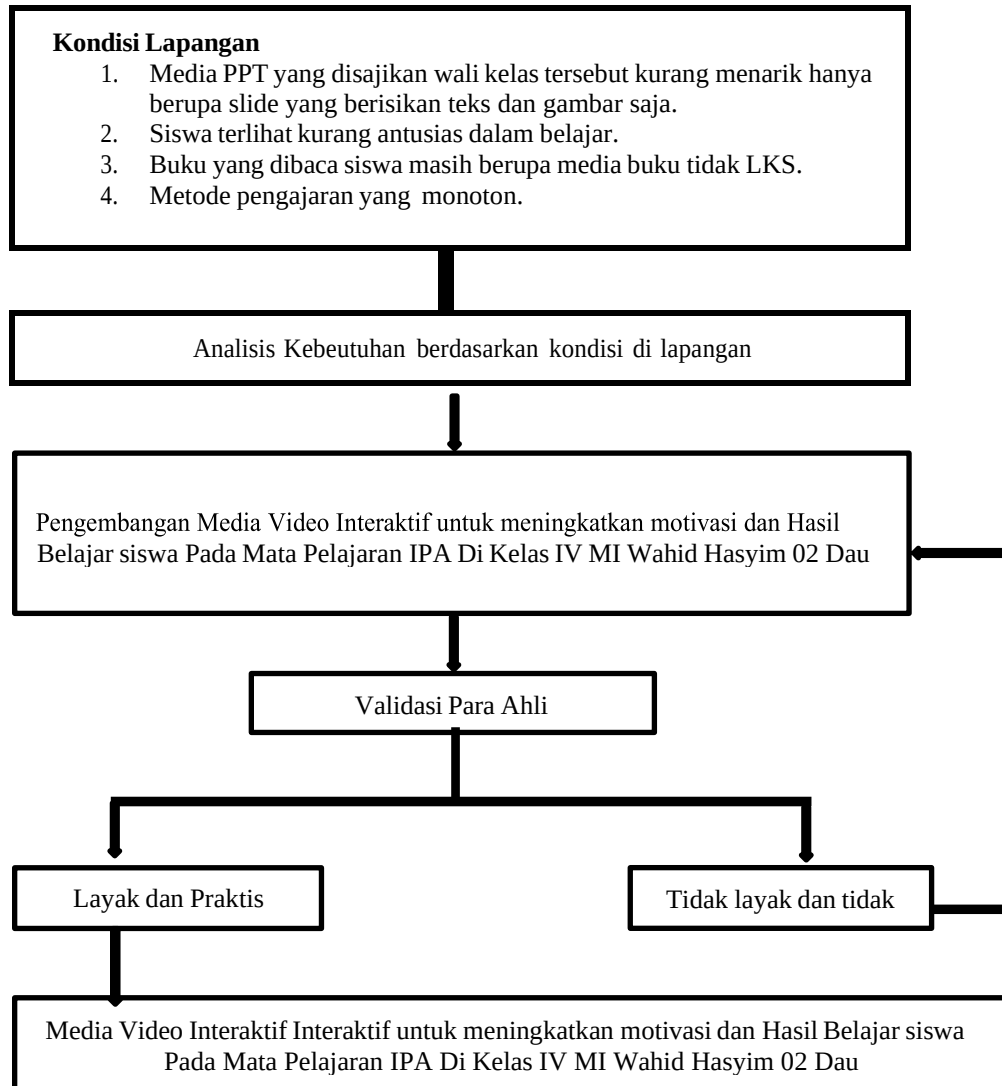
Fase ketiga, kecoa dewasa. Ini adalah fase terakhir dari daur hidup kecoa. Pada tahap ini kecoa sudah berganti kulit dan memiliki sepasang sayap. Meskipun mereka bisa mencapai tahap dewasa, metamorfosis kecoa dianggap sebagai metamorfosis tidak sempurna.



Gambar 1.4 Metamorfosis Keco

### Kerangka Berfikir

#### Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



## **BAB III**

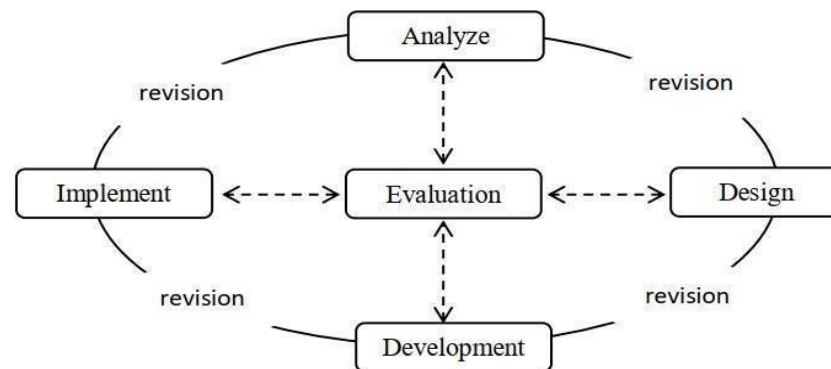
### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media video interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas empat MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang pada pembelajaran IPA materi daur hidup hewan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti akan mengembangkan sebuah produk yang dibutuhkan siswa kelas empat MI Wahid Hasyim 02 Dau agar motivasi dan hasil belajar meningkat, maka Penelitian ini termasuk jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Tujuan dari penelitian R&D tentu saja untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Media pembelajaran Video Interaktif ini adalah bentuk produk pengembangan peneliti. Selain itu penelitian R&D Dapat menguji kevalidan dan keefektivitasan video interaktif. Sehingga produk-produk yang telah dibuat memiliki nilai efektivitas yang lebih tinggi.

Dari analisis kebutuhan ini peneliti memilih mengembangkan model ADDIE. ADDIE memiliki lima tahapan diantaranya Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur. dengan tahapan sebagai berikut : 1) Analisis (*analyze*), 2) Desain (*Design*) (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*Evaluation*). Berikut gambar alur pengembangan ADDIE

**Gambar 3.1 Alur Pengembangan ADDIE**



## B. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. Branch menyatakan bahwa ADDIE merupakan akronim dari kata Analisis (*analyze*), Desain (*Design*) Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Pemilihan model ADDIE sendiri sebagai model pengembangan dikarenakan model ADDIE memiliki beberapa kelebihan, diantaranya, yaitu :

1. Pendekatan Sistematis: Model ADDIE mengadopsi pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran. Setiap tahap memiliki fokus yang jelas dan urutan yang terstruktur. Hal ini membantu dalam perencanaan yang terorganisir dan memastikan bahwa semua aspek penting dalam pengembangan pembelajaran tercakup secara komprehensif.
2. Fleksibilitas: Model ADDIE sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran yang berbeda. Setiap tahap dapat disesuaikan atau diadaptasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, peserta didik, dan

lingkungan pembelajaran yang spesifik. Fleksibilitas ini memungkinkan pengembang pembelajaran untuk menyesuaikan model dengan cara yang paling efektif dan relevan.

3. Berorientasi pada Hasil: Model menempatkan penekanan yang kuat pada pencapaian hasil pembelajaran yang diinginkan. Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dalam tahap Analisis, perumusan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik dilakukan. Pada tahap Desain dan Pengembangan, strategi dan materi pembelajaran dikembangkan dengan mempertimbangkan tujuan tersebut. Pada tahap Implementasi, pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dirancang. Dan pada tahap Evaluasi, hasil pembelajaran dievaluasi untuk memastikan pencapaian tujuan.

4. Evaluasi yang Komprehensif: Model ADDIE menempatkan evaluasi sebagai tahap terakhir, tetapi sangat penting. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran, menilai apakah tujuan pembelajaran tercapai, dan mengidentifikasi area perbaikan. Dengan melibatkan evaluasi yang komprehensif, model ADDIE membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikembangkan dan memastikan bahwa proses pengembangan berbasis bukti.

Secara keseluruhan, model ADDIE menawarkan kerangka kerja yang jelas dan terstruktur dalam pengembangan pembelajaran. Keunggulan-keunggulan ini membantu dalam menghasilkan pembelajaran yang efektif, relevan dan

berkualitas tinggi.

### **C. Prosedur Pengembangan**

Berikut adalah penjabaran prosedur pengembangan pada model ADDIE:

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

Pada tahap ini peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan yaitu dengan mewawancarai Kepala Sekolah terkait media yang terdapat di MI Wahid Hasyim, dalam hal ini ditemukan fakta bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran sebagian guru telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media yang ada di MI Wahid Hasyim untuk ketersediaan media yang ada di MI Wahid Hasyim sendiri yaitu media Laptop, LCD, audio sistem, printer, aksesoris elektronik. Yang bisa digunakan guru untuk menunjang proses keterlaksanaan pembelajaran.

Dalam pelaksanaan pembelajaran wali kelas IV juga telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan LCD untuk menampilkan PPT yang akan di tampilkan di depan kelas. Untuk buku sendiri guru masih menggunakan media PPT, dalam hal ini PPT yang digunakan belum berbentuk interaktif.

Dari proses pembelajaran terlihat sebagian besar siswa terlihat kurang fokus. Terlihat siswa yang tidak mendengarkan penjelasan dari guru, sebagian lagi sibuk bicara dengan teman sebangkunya. Siswa terlihat kurang antusias ketika di tanya oleh guru terkait materi daur hidup hewan, khususnya metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Faktanya, ketika di tanyakan mengenai proses metamorfosis hewan, siswa masih belum bisa membedakan, mengelompokkan, dan menyebutkan hewan mana saja yang bermetamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Hal ini disebabkan media yang digunakan guru terlihat kurang menarik. Akibatnya, motivasi dan hasil belajar siswa menjadi

rendah.

Dari analisis ini ditemukan simpulan sementara bahwa di MI Wahid Hasyim membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik. Dari sini peneliti memberikan solusi berupa videointeraktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang..

## **2. Desain (Design)**

Dalam tahap ini peneliti melakukan tahap desain dengan cara membuat naskah video pembelajaran dengan berfokus pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan dengan KD 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Untuk pembuatan video peneliti membuat naskah berisikan materi daur hidup hewan dengan berfokus pada metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Perangkat software yang digunakan yaitu Canva, Capcut dan Pinteres untuk mencari refrensi mengenai materi daur hidup hewan. Untuk perangkat hardware yang digunakan yaitu Handphone/Laptop, flashdisk, earphone.

setelah selesai mendesain produk video pembelajaran peneliti melakukan tahapan yang ketiga yaitu tahapan pengembangan (*Development*).

## **3. Pengembangan (Development)**

Dalam tahap ini peneliti membuat video interaktif dengan bantuan alat-alat dan bahan yang diperlukan. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi produk kepada ahli praktisi (Pembelajaran), ahli materi dan ahli media (desain), untuk dievaluasi dan untuk mengetahui layak atau tidaknyamedia ini. Jika sudah layak, media akan diimplementasikan.

Untuk tahapan pembuatan media video interaktif sebagai berikut :

a. Tahapan Pembuatan Video Pembelajaran.

Pada tahapan ini peneliti menyediakan naskah materi daur hidup hewan untuk di rekam, proses rekaman ini menggunakan earphone agar suara lebih jernih. Proses perekaman suara dilakukan sesuai dengan pembagian *scene* dan dilakukan secara terpisah.

Selanjutnya peneliti melakukan tahap *editing* dan mendesain menggunakan canva, untuk langkah-langkahnya peneliti login terlebih dahulu melalui Google, kemudian setelah masuk peneliti bisa memilih template desain video yang diinginkan untuk proses editing. Kemudian peneliti mulai mengedit dengan memasukkan template gambar binatang bergerak untuk menarik perhatian siswa. peneliti memanfaatkan template yang disediakan, seperti gambar bergerak, dengan memberikan warna pada gambar, menggunakan huruf yang mudah dibaca, gambar bergerak, dan video metamorfosis hewan. Untuk video dan gambar peneliti mendownload melalui *Pinterest* untuk mendapatkan kualitas video dan gambar yang HD. Untuk jenis font peneliti memilih jenis “Comic Sans” dan “Shomlo Stam” . ukuran besar font mulai dari 17-87.

Setelah selesai melakukan tahapan peneditan pada *Canva* peneliti menyimpannya dengan mengklik tanda panah pada pojok atas. Setelah selesai menyimpan peneliti melanjutkan dengan mengedit audio pada aplikasi *Capcut*.

Selanjutnya, untuk mengedit rekaman suara, peneliti mengeditnya melalui menu edit yang ada pada aplikasi capcut, pengeditan dengan menekan menu “audio” untuk menyesuaikan video dengan suara telah di rekam di aplikasi

capcut. Untuk memotong video di tekan manu “bagi” agar bisa menyesuaikan video dan audio. Untuk memberikan efek pada tulisan peneliti menggunakan menu “efek” . untuk menarik perhatian siswa. Setelah selesai peneliti mengklik tanda panah pada pojok atas untuk menyimpan video. Setelah video selesai di edit peneliti lalu mengupload video tersebut di Youtube untuk di bagikan pada grub WA kelas 4 MI Wahid Hasyim 02 Dau.

*b. Mengembangkan panduan bagi guru (develop guidance for the student)*

Petunjuk penggunaan Video Interaktif untuk siswa diberikan secara terpisah berupa bahan cetak berisi tentang pencarian video interaktif yang telah diupload di youtube, tata cara mendownload video interaktif persiapan sebelum menggunakan video interaktif, step by step tata cara penggunaan video interaktif dan bagaimana, sampai pada menutup Kembali video interaktif yang telah putar melalui Android, dan laptop.

*c. Melakukan Revisi Formatif*

Model pengembangan ADDIE terdapat 2 evaluasi untuk melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif sebelum tahap implementasi dan evaluasi sumatif dilakukan sesudah tahap implementasi. Evaluasi formatif dalam pengembangan video interaktif ini dilakukan dengan uji validasi ahli materi, ahli media bahan ajar, ahli Bahasa dan praktisi lapangan.

*d. Uji Ahli*

Setelah menyelesaikan tahap pembuatan media, maka sebelum melangkah pada tahap implementasi perlu dilakukan, tahap uji validasi para ahli. Validator ahli materi, ahli pembelajaran (praktisi), dan ahli media (desain)

dilakukan pada tahap awal yakni dalam uji validitas skenario video pembelajaran. Selanjutnya setelah video pembelajaran selesai dikembangkan, maka diuji validitasnya oleh ahli media. Dalam tahap uji ahli diperoleh nilai kuantitatif dari instrumen angket dan nilai kualitatif dari kritik dan saran validator. Jika terdapat kesalahan dalam video pembelajaran maka diperbaiki lagi hingga dinyatakan valid oleh para ahli.

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

Dalam tahap implementasi ini peneliti menerapkan video pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah diuji validitas oleh para ahli. Video pembelajaran diujikan kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

Berikut penjelasan tahapan validasi beserta kriteria validator:

- a. Langkah pertama, penyusunan angket validasi. Berikut indikator angket validasi yang ditujukan untuk ahli materi/konten isi, ahli media/konstruksi desain, ahli praktisi, dan motivasi belajar siswa kelas empat.

Kisi-kisi Angket validasi yang ditujukan untuk ahli materi/konten isi

**Tabel 3.1 Kisi-kisi indikator validasi ahli materi/isi konten dan ahli pembelajaran**

| No | Indikator              | No. Butir | Jumlah butir |
|----|------------------------|-----------|--------------|
| 1. | <i>Self intruction</i> | 1,2,3,4,5 | 5            |
| 2. | <i>Self contained</i>  | 6 dan 7   | 2            |
| 3. | <i>Stand alone</i>     | 8         | 2            |
| 4. | <i>Adaptive</i>        | 12        | 1            |
| 5. | <i>Use friendly</i>    | 13        | 1            |

(Sumber: Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008).

Kisi-kisi Angket validasi yang ditujukan untuk Ahli media/konstruksi desain

**Tabel 3.2 Kisi-kisi indikator validasi ahli media/konstruksi desain**

| No | Indikator                 | Sub indikator          | No. Butir       | Jumlah butir |
|----|---------------------------|------------------------|-----------------|--------------|
| 1  | Desain Media Pembelajaran | Tata letak cover media | 1,2,3,4,5,6     | 6            |
|    |                           | Tipografi cover media  | 7,8,9,10, 11,12 | 6            |
|    |                           |                        |                 |              |

|   |                               |                       |                       |   |
|---|-------------------------------|-----------------------|-----------------------|---|
|   |                               | Ilustrasi kulit media | 13 dan 14             | 2 |
| 2 | Desain isi media pembelajaran | Tata letak isi media  | 15,16,17,<br>18,19,20 | 6 |
|   |                               | Tipografi isi media   | 21,22,23,<br>24,25    | 5 |

**Sumber: Sugiarto, H. (2019, Maret 19). Komponen Kelayakan Kegrafikan**

Kisi-kisi Angket Validasi yang ditunjukkan untuk Ahli pembelajaran  
(Praktisi) Lapangan

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Indikator Validasi Ahli Praktisi Lapangan**

| No.       | Aspek yang Dinilai                                                | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----------|-------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|           |                                                                   | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>A.</b> | <b>Kesesuaian dengan Kompetensi Dasar</b>                         |                 |   |   |   |   |
| 1.        | Memuat materi pembelajaran yang dibutuhkan                        |                 |   |   |   |   |
| 2.        | Materi yang disajikan sesuai dengan KD yang harus dikuasai siswa. |                 |   |   |   |   |
| <b>B.</b> | <b>Keakuratan Materi</b>                                          |                 |   |   |   |   |
| 3.        | Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan            |                 |   |   |   |   |
| 4.        | Jabaran materi memenuhi tuntutan kurikulum                        |                 |   |   |   |   |
| 5.        | Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan keilmuan.      |                 |   |   |   |   |
| <b>C.</b> | <b>Penyajian Materi</b>                                           |                 |   |   |   |   |
| 6.        | Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu siswa             |                 |   |   |   |   |
| 7.        | Materi yang disajikan sesuai dengan pendekatan keilmuan           |                 |   |   |   |   |
| 8.        | Media yang disajikan sesuai sumber belajar                        |                 |   |   |   |   |
| 10.       | Modul sesuai dengan karakteristik siswa                           |                 |   |   |   |   |
| <b>D.</b> | <b>Kesesuaian Bahasa</b>                                          |                 |   |   |   |   |
| 11.       | Ketepatan penggunaan ejaan                                        |                 |   |   |   |   |
| 12.       | Ketepatan penggunaan istilah                                      |                 |   |   |   |   |
| 13.       | Ketepatan penyusunan struktur kalimat                             |                 |   |   |   |   |
| 14.       | Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman anak              |                 |   |   |   |   |
| 15.       | Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa                    |                 |   |   |   |   |
| <b>E.</b> | <b>Penggunaan</b>                                                 |                 |   |   |   |   |
| 16.       | Kemampuan media dalam menarik siswa                               |                 |   |   |   |   |
| 17.       | Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang bagi siswa          |                 |   |   |   |   |
| 18.       | Memberikan dorongan untuk belajar                                 |                 |   |   |   |   |

|      |                                                        |  |  |  |  |  |
|------|--------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| 19.. | Mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya      |  |  |  |  |  |
| 20.  | Kemampuan media untuk memahami dan mengingat informasi |  |  |  |  |  |
| 21.  | Kemudahan media dalam praktik pembelajaran             |  |  |  |  |  |
| 22.  | Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari.   |  |  |  |  |  |
| 23.  | Kemampuan media sebagai stimulus belajar               |  |  |  |  |  |
| 24.  | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa            |  |  |  |  |  |
| 25.  | Kesesuain media dengan lingkungan belajar              |  |  |  |  |  |

Sumber : (Akbar 2017 dan BNSP 2008)

Hasil validasi berupa skor total dan persentase serta saran dan komentar untuk memperbaiki *Video Interaktif* , kemudian dilakukan evaluasi formatif yang diberikan kepada siswa. Evaluasi formatif dilakukann melalui uji coba lapangan dilakukan pada siswa siswi kelas IV, Dengan kisi-kisi instrument sebagai berikut.

Kisi-kisi Indikator peningkaan motivasi belajar siswa kelas empat.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi indikator validasi motivasi belajar**

| No | Indikator                                     | No. Butir          | Jumlah butir |
|----|-----------------------------------------------|--------------------|--------------|
| 1  | Aktif dalam belajar                           | 1,2,3,4,5,6, dan 7 | 7            |
| 2. | Senang dalam belajar                          | 8.9,10, dan 11     | 4            |
| 3. | Tidak cepat putus asa                         | 12 dan 13          | 2            |
| 4. | Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan | 14                 | 1            |
| 5. | Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar       | 15                 | 1            |
| 6. | Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran | 16                 | 1            |
| 7. | Rasa ingin tahu                               | 17 dan 18          | 2            |
| 8. | Adanya umpan balik                            | 19 dan 20          | 2            |

Sumber: Uno, (2010). Teori Motivasi & Pengukurannya. PT Bumi Aksara.

### Kisi-kisi Angket yang ditujukan untuk Respon Peserta Didik

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Indikator Respon Peserta Didik**

| No | Indikator                         | No Butir        | Jumlah Butir |
|----|-----------------------------------|-----------------|--------------|
| 1  | <i>Penyajian Video Interaktif</i> | 1,2,3,4,5 dan 6 | 6            |
| 2  | <i>Tampilan Video Interaktif</i>  | 7, 8, 9, 10     | 4            |

#### b. Tahapan Implementasi

Pada tahap ini adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *Video interaktif* yang telah dibuat dan direvisi berdasarkan hasil uji coba pada tahap *develop*. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut.

##### a. Persiapan Guru

Guru yang akan melaksanakan pembelajaran ini adalah guru kelas IV dan instrument yang telah dikembangkan. Pelaksanaan penelitian melibatkan asisten guru kelas sebagai observer, yaitu guru kelas IV dan berpengalaman minimal 5 tahun. Peneliti mempersiapkan guru observer dengan melakukan sosialisasi mengenai video interaktif dan pendekatan yang digunakan, serta jadwal pelaksanaan implementasi video interaktif. Guru kelas melakukan proses pembelajaran dengan model PBL. sedangkan

asisten guru kelas mengamati proses pembelajaran yang berlangsung serta membuat laporan observasi berkaitan dengan keterlaksanaan komponen pembelajaran serta catatan observasi siswa sebagai bahan evaluasi.

b. Mempersiapkan siswa (*prepare the student*)

Persiapan siswa meliputi identifikasi dan observasi kelas, menyepakati jadwal pelaksanaan bersama guru, distribusi video interaktif yang akan digunakan dan persiapan teknis yang akan dilakukan oleh siswa. Pada awal pembelajaran siswa diberikan *pretest* dan pada akhir pembelajaran diberikan *posttest*. Tahap ini menggunakan desain *pre-eksprerimental* dengan cara membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan produk.

c. Langkah kedua, yaitu penetapan kriteria validator yang dipaparkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.6 Kriteria Validator**

| Validator     | Kriteria                                                                                                                             |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ahli Media    | Dosen yang ahli di bidang media pembelajaarn MI.SD<br>Pendidikan terakhir minimal S2<br>Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun |
| Ahli Materi   | Dosen yang ahli di pembelajaarn IPA MI.SD<br>Pendidikan terakhir minimal S2<br>Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun          |
| Ahli Praktisi | Guru kelas empat<br>Pendidikan terakhir minimal S1<br>Memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun                                   |

- d. Peneliti memberikan surat ketersediaan menjadi ahli validator dan praktisi pembelajaran kepada validator yang sudah memenuhi kriteria validator.
- e. Pengisian angket validasi oleh kedua ahli validator dan praktisi pembelajaran
- f. Revisi produk, sesuai saran dan kritik validator

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini adalah tahapan akhir dari seluruh proses yang ada di ADDIE. Tahap ini merupakan proses untuk melihat pengembangan media yang di kembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapan evaluasi ini juga dapat diterapkan pada 4 tahap sebelumnya dalam kebutuhan revisi untuk penyempurnaan produk yang akan dikembangkan.

### a. Menentukan kriteria evaluasi (*determine evaluation criteria*)

Penentuan kriteria evaluasi dilakukan dengan menentukan kriteria untuk validitas video interaktif dan hasil respon peserta didik. dengan rincian sebagai berikut.

### b. Memilih alat evaluasi (*select evaluation tools*)

Pemilihan alat evaluasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Video interaktif : Lembar validasi dan lembar praktisi lapangan
- 2) Motivasi Belajar : Lembar instrument motivasi belajar

c. Mengadakan evaluasi (*conduct evaluations*)

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan setelah seluruh proses pembelajaran selesai dengan bantuan tim pelaksana kegiatan pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan penelitian dan tindak lanjut yang diperlukan.

#### 4. Uji Coba Produk

Uji coba produk mencakup desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Berikut penjelasan masing-masing:

##### 1. Desain Uji Coba

Uji coba adalah tahapan mencobakan produk pendidikan hasil pengembangan yang bertujuan untuk menemukan efektifitas produk. Pada tingkat pengujian ini, akan diberikan kewenangan kepada ahlimateri terkait materi Daur Hidup Hewan, ahli desain pembelajaran, gurumata pelajaran terkait di sekolah yang dituju, dan siswa-siswi bersangkutan

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan, yang diketahui dari hasil analisis kegiatan uji produk melalui beberapa tahap, yaitu:

- a) Validasi oleh ahli isi atau materi (IPA materi daur hidup hewan)
- b) Validasi oleh ahli desain produk

c) Validasi oleh praktisi pembelajaran

d) Uji lapangan

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk adalah para ahli isi atau ahli materi, ahli desain dan ahli praktisi. Sedangkan sasaran dari subjek uji coba adalah siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

## 3. Jenis Data

Data kualitatif didapatkan dari validasi para ahli berupa kritik, saran, masukan, dan komentar untuk memperbaiki bahan ajar yang telah dikembangkan. Selain itu data kualitatif yang didapatkan dari hasil uji coba *video* interaktif adalah jawaban dari siswa saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan *video* interaktif yang dikembangkan. Sedangkan Data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan instrumen data berupa angka.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan berupa wawancara, angket atau kuisioner, dan dokumentasi. Angket yang disusun tersebut terdiri dari angket validasi yang ditujukan untuk para ahli dan angket motivasi belajar yang ditujukan untuk siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber yang hasil wawancara dapat dicatat atau direkam. Peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Untuk wawancara terstruktur digunakan peneliti untuk wawancara.

kepada beberapa siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. terkait sebelum dan sesudah penggunaan video. Wawancara tidak terstruktur juga dilakukan peneliti sebagai penunjang data angket yang digunakan sebagai penelitian sebelum dilakukannya penelitian untuk mencari informasi lebih detail terkait subyek yang akan diteliti.

b. Angket

Angket dimaksudkan untuk memperoleh data-data secara lengkap dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Angket yang disusun yakni angket mengenai validasi video yang ditujukan kepada para ahli, sedangkan angket peningkatan motivasi belajar ditujukan kepada subjek uji coba produk yakni siswa kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

Masing-masing kuisisioner (angket) yang diberikan kepada para ahli dan siswa memiliki indikator yang berbeda yang didasari dengan prinsip penyusunan angket.

c. Observasi

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang peneliti dapat saat melakukan observasi itu sendiri, observasi dilakukan di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang tepatnya di kelas IV dan peneliti menemukan sumber data utama yaitu wali kelas IV dan siswa kelas IV.

d. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan dokumentasi data berupa tulisan dan juga gambar seperti foto kegiatan, gambar hidup, dan lain sebagainya. Teknik dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu foto kegiatan pembelajaran di sekolah menggunakan *video* interaktif dan foto siswa ketika belajar menggunakan *video interaktif* di sekolah/dirumah.

e. Pretest dan Protest

*Pre-Test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa terkait materi daur hidup hewan sebelum diberikan perlakuan. Sementara *Post-Test* digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan berupa pengajaran menggunakan *videol* interaktif.

b) Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data kemudian diolah dengan menggunakan teknik analisis data. Teknik yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis respon siswa. Teknik analisis data tersebut digunakan sesuai dengan karakter masing-masing data yang akan dijelaskan berikut:

a. Analisis kevalidan

Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data berupa jawaban, saran, komentar, dan masukan dari para ahli validator yang didapatkan dari angket yang telah dibuat. Angket yang berisi jawaban, kritik, saran dan masukan kemudian di kuantitaifkan dengan menggunakan *skala likert* yang dianalisis dengan perhitungan presentasi skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Rumus yang bisa digunakan dalam menentukan presenatsi tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase kelayakan

$\Sigma X$  = jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma X_i$  = jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

**Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Produk**

| Skala Nilai (skor) | Presentase (%) | Kualifikasi        | Kriteria kelayakan     |
|--------------------|----------------|--------------------|------------------------|
| 5                  | 90-100         | Sangat baik        | Tidak ada perlu revisi |
| 4                  | 75-89          | Baik               | Tidak perlu ada revisi |
| 3                  | 65-74          | Cukup baik         | Perlu direvisi         |
| 2                  | 55-64          | Kurang baik        | Perlu direvisi         |
| 1                  | 0<55           | Sangat Kurang Baik | Perlu revisi semua     |

Sumber: (Sudjana. 1990)

Berdasarkan kriteria tabel kualifikasi tingkat kevalidan diatas, video interaktif dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $< skor \leq$  dari seluruh unsur angket penilaian ahli isi materi, ahli desain, ahli praktisi, dan siswa. Video interaktif yang dikembangkan harus sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, jika belum memenuhi skor yang ditentukan maka proses perbaikan harus dilakukan agar video interaktif yang dikembangkan dapat menempuh skor yang menyatakan video interaktif tersebut layak.

#### b. Analisis Efektivitas Produk

Pengujian produk dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas dari produk yang sudah dikembangkan. Produk yang digunakan adalah pengembangan video interaktif pada materi pembelajaran IPA materi daur hidup hewan sekolah dasar. Desain uji coba dilakukan dengan cara *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest*. Pemilihan desain ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui efektivitas video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan. Adapun desain penelitian yang akan digunakan

dapat dilihat sebagai berikut.

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan :

- = Perlakuan berupa video interaktif.
- = awal pada kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa video interaktif.
- = akhir pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa video interaktif.

Setelah hasil kuesioner siswa didapatkan, maka peneliti dapat mempresentasikan data dengan cara sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Kategori tafsiran efektifitas N-gain dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 3. 8 Kategori tafsiran N-gain**

| Nilai                | Kategori       |
|----------------------|----------------|
| $(g) \geq 0,7$       | Tidak Efektif  |
| $0,7 > (g) \geq 0,3$ | Kurang Efektif |
| $(g) < 0,3$          | Cukup Efektif  |

**Sumber: (Hake, 1999)**

#### c. Analisis Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk akan dianalisis berdasarkan hasil angket respon siswa dan disesuaikan dengan tabel kriteria berikut ini:

**Tabel 3.9 Kriteria Kemenarikan Produk**

| <b>Presentase (%)</b> | <b>Kualifikasi</b> |
|-----------------------|--------------------|
| 90-100                | Sangat Baik        |
| 75-89                 | Baik               |
| 65-74                 | Cukup Baik         |
| 55-64                 | Kurang Baik        |
| 0 < 55                | Sangat Kurang Baik |

Sumber: (Sudjana. 1990)

Berdasarkan dengan kriteria yang dipaparkan di atas, video bisa dikatakan menarik apabila skor yang diperoleh berada pada kisaran 75-100.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Desain Video Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa MI Wahid Hayim 02 Kabupaten Malang**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mendesain media pembelajaran video interaktif, hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. Sebelum melakukan desain video interaktif peneliti melakukan analisis kebutuhan. Dalam bidang pendidikan analisis kebutuhan merupakan proses penting karena melalui kegiatan ini dapat dilakukan sebuah evaluasi pelaksanaan pembelajaran serta memberikan gambaran yang jelas mengenai kesenjangan antara kondisi nyata (riil) dengan kondisi yang diinginkan (harapan) siswa. Berikut hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di MI Wahid Hasyim02 Kabupaten Malang:

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan pada peneliti kepada kepala sekolah terkait media, cara mengajar guru dan proses belajar siswa di kelas. Hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV MI Wahid Hasyim, Malang, peneliti mendapati fakta pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal. Ada beberapa hal yang membuat hal ini terjadi, pertama media yang guru gunakan kurang menarik. Kedua, proses pembelajaran yang dilakukan guru hanya terpusat pada guru saja, media yang digunakan tidak dalam bentuk

media interaktif, hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak berminat dan tidak termotivasi dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran dari siswa di dapatkan fakta bahwa hasil belajar siswa khususnya pada mata Pelajaran IPA masih tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai KKM siswa yang Sebagian besar masih belum mencapai nilai KKM. Sebagian siswa masih belum bisa membandingkan dan mengelompokkan jenis metamorfosis pada makhluk hidup, siswa belum mampu menjawab pertanyaan terkait materi. Dalam tahap menganalisis siswa masih memiliki kelemahan dalam menguraikan suatu permasalahan dan menentukan bagaimana saling keterkaitannya antar unsur tersebut. Padahal guru telah menggunakan media yang bisa menunjang pelaksanaan pembelajaran untuk memberikan pemahaman terkait materi yang diajarkan.

Dari hal ini dapat disimpulkan keterampilan pemahaman pada aspek kognitifnya rendah. Selain itu, terkait motivasi belajar siswa, penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan media yang digunakan guru berupa PPT yang kurang menarik.

Fakta lapangan yang ada di MI Wahid Hasyim, mengenai PPT yang dibuat sebagai berikut:

1. PPT yang dihasilkan kurang berwarna.
2. Teks yang di lampirkan terlalu banyak.
3. Materi yang disajikan tidak singkat.
4. Tidak berbentuk media interaktif.

5. Tidak menunjukkan tujuan pembelajaran
6. Tidak memberikan kesimpulan di akhir PPT. (dapat dilihat pada lampiran pada halaman 204).

Hal inilah yang menyebabkan siswa kurang antusias saat belajar, Ria Yusfita Ernawati berpendapat bahwa PPT yang baik sebaiknya: (a) seimbang antara gambar dan animasi dengan bahan ajar yang ingin disampaikan, (b) menyajikan materi dengan singkat, padat dan jelas yang tidak memakan waktu yang terlalu lama, (c) memberi penekanan pada pembahasan materi yang dibahas dalam slide, sehingga anak-anak tidak bosan dan tidak menimbulkan kesalah pahaman, (d) tulisan jangan terlalu kecil karena harus dilihat oleh banyak siswa, (e) jangan terlalu banyak tulisan yang ditampilkan, dan (f) usahakan bentuk presentasi yang interaktif. Selain itu saat peneliti melakukan observasi peneliti melihat bahwa proses pelaksanaan pembelajaran hanya terpusat pada guru saja. Akibatnya siswa merasa tidak diajak dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara kepada wali kelas bahwa di kelas IV membutuhkan media yang lebih berwarna, dapat bergerak dan bisa menghasilkan suara yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, karena sebelumnya media yang guru buat hanya berbentuk gambar dan tulisan saja (PPT). Selain itu, guru belum mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media yang PPT yang tersedia dikarenakan keterbatasan waktu untuk mengembangkan produk tersebut.

Selain itu di dapatkan fakta bahwa siswa lebih suka belajar jika menggunakan video karena di video dapat melihat secara langsung proses

terjadinya metamorfosis hewan mulai dari telur hingga dewasa. Untuk hasil wawancara kepada siswa diletakkan pada lampiran halaman 208.

Dari beberapa fakta diatas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan dan mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu dengan mengembangkan video interaktif agar siswa termotivasi dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam melakukan desain pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, analisis karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan model pembelajaran, membuat desain materi, membuat desain penilaian, dan membuat desain video pembelajaran. untuk lebih rinci akan di bahas sebagai berikut:

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran menjadi acuan seluruh proses desain pembelajaran . karena didalamnya tercantum rumusan pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau kompetensi yang akan dicapai peserta didik Pada akhir proses pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran, maka guru dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kecerdasan, melatih kemampuan berpikir, serta meningkatkan kemampuan mengolah informasi. Berikut tujuan pembelajaran yang ingin di capai di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang:

**Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran yang ingin dicapai**

| No | Tujuan Pembelajaran                                                                                                                                                                      |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan Siswa dapat menyebutkan pengertian daur hidup hewan                                                                           |
| 2  | Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan, siswa dapat mengurutkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dengan baik . |
| 3  | Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan, siswa dapat menganalisis siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup dengan benar.                                             |
| 4  | Melalui Video Interaktif siswa mampu mengelompokkan jenis hewan dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna                                                                          |
| 4  | Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan siswa mampu berkreasi dengan menyusun gambar dengan salah satu contoh daur hidup hewan.                                       |
| 5. | Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar dan mempresentasikannya.                  |

Dari hasil tujuan pembelajaran yang ingin di capai diatas siswa diharapkan dapat melaksanakan 5 tujuan pembelajaran tersebut dengan indikator yang telah direncanakan.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis pembelajaran. Analisis pembelajaran dilakukan dengan menganalisis tuntutan dan kebutuhan belajar siswa yang sangat beragam salah satunya dengan melakukan analisis karakteristik siswa di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

### **3. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Identifikasi perilaku dan karakteristik siswa adalah salah satu upaya para guru yang dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang tuntutan,

bakat, minat, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik, berkaitan dengan tujuan yang akan di capai dalam proses pembelajaran. Salah satu yang perlu dilakukan yaitu dengan melihat gaya belajar peserta didik. Analisis Gaya Belajar siswa di letakkan pada lampiran halaman 203.

Dari hasil observasi peneliti memperoleh data mengenai gaya belajar siswa MI Wahid Hasyim 02 Dau. Menurut Bobby De Potter, gaya belajar seseorang di bagi menjadi 3 tipe, yaitu visual, auditori dan kinestetik. Gaya belajar visual berfokus pada penglihatan saat mempelajari hal baru, anak yang belajar dengan gaya belajar visual ini biasanya suka belajar dengan menggunakan warna, garis dan bentuk. Sedangkan auditori memiliki ciri lebih mengandalkan pendengaran untuk menerima informasi. Untuk kinestetik sendiri lebih menyenangi gaya belajar dengan praktik.

Berikut Grafik gaya belajar siswa MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang.

**Tabel 4.2 Grafik Gaya Belajar Siswa MI Wahid Hasyim**



**Gambar 4.2 Grafik Gaya Belajar Peserta Didik**

Menurut data tersebut, peserta didik di kelas IV dominan mempunyai gaya belajar visual auditori. Sesuai dengan kebutuhan belajarnya, peserta didik yang memiliki gaya belajar visual auditori dapat dengan mudah menangkap penjelasan materi dengan fokus kepada indera penglihatan dan pendengaran. Adanya penayangan video, gambar, teks yang menarik menjadi menarik bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual auditori. Terdapat beberapa peserta didik juga yang memiliki gaya belajar kinestetik. Hal ini tentu menjadi fokus bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Video Interaktif agar dapat memudahkan peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik yaitu dengan membuat siswa dapat mengakses sendiri video interaktif dan menjawab pertanyaan yang telah disediakan pada media tersebut.

#### **4. Merumuskan tujuan Pembelajaran dengan melakukan analisis kurikulum.**

Berikut hasil analisis kurikulum yang telah peneliti lakukan di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. Dari hasil analisis yang dilakukan terdapat bahwa pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan metode ceramah dengan model kooperatif learning dan model Pengamatan, penugasan, tanya jawab, diskusi dan ceramah. Dalam keterlaksanaannya guru menggunakan media PPT sebagai media pendukung dalam pembelajaran, guru melakukan tanya jawab dan penugasan berupa tugas kelompok dengan Menyusun gambar metamorfosis hewan dengan metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum melaksanakan secara penuh indikator yang ingin di capai oleh siswa yang terdapat pada

tema 6 sub tema 1 materi daur hidup hewan. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan kurikulum dengan hasil analisis sebagai berikut :

### Hasil Analisis kurikulum

Nama Sekolah : MI Wahid Hasyim

Mata Pelajaran : IPA

| No | KD                                                                                            | Indikator                                                                                                                             | materi           | Kegiatan Pembelajaran                                                                                                                                                                                          | Jenis bahan ajar                     |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| 1  | 3.2 Membandingkan beberapa jenis makhluk hidup                                                | 3.2.1 siklus hidup makhluk hidup sekitar (C3)<br><br>3.2.2 Menganalisis siklus                                                        | Daur Hidup Hewan | - mengamati dan mengidentifikasi makhluk hidup dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna<br>- mengelompokkan                                                                                             | -Buku<br>-LKS<br>-Video pembelajaran |
|    |                                                                                               | hidup beberapa jenis makhluk hidup (C3)<br><br>3.2.3 membandingkan siklus hidup makhluk hidup sekitar (C4)                            |                  | hewan dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna<br>- membandingkan hewan dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna<br>- menyusun fase-fase daur hidup hewan                                        |                                      |
|    | 4.2 membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya | 4.2.1 berkreasi dengan menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup (C6)<br><br>4.2.2 mempresentasikan gambar siklus makhluk hidup (C5) |                  | - secara berkelompok menyusun dan menempel gambar hewan dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna<br>- mempresentasikan hasil karya<br>- memberikan penilaian langsung terhadap kelompok yang persentasi |                                      |

Hasil analisis kurikulum ini menggunakan media video sebagai media pengembangan dari media yang sebelumnya dilakukan oleh guru yaitu PPT. untuk model pembelajarannya sendiri peneliti menggunakan model problem base learning, dengan tugas kelompok dengan Menyusun dan mengelompokkan daur hidup hewan dengan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

## 5. Menentukan Model Pembelajaran

Setelah mengetahui target indikator dan tujuan pembelajaran, selanjutnya adalah merencanakan strategi pembelajaran dan metode belajar bagi peserta didik kelas IV MI Wahid Hasyim kabupaten Malang. Sebelumnya guru menggunakan model pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal, model pembelajaran ini terfokus kepada guru saja, akibatnya siswa menjadi pasif dalam belajar. Maka dari itu peneliti merasa perlu mengembangkan model pembelajaran lain yaitu dengan model *Project Base Learning* dengan metode diskusi, tanya jawab dan penugasan.

Model PJBL ini dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, memberikan kesempatan siswa manajemen sendiri kegiatan atau aktivitas penyelesaian tugas, melatih siswa menjadi mandiri, selain itu model ini dapat melatih sikap proaktif siswa dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, hingga melatih sikap proaktif siswa dalam memecahkan suatu masalah, dapat memberikan pemahaman konsep atau pengetahuan secara lebih mendalam kepada siswa.

Untuk strategi yang digunakan adalah strategi pembelajaran kontekstual dimana peserta didik secara mandiri dapat mengakses pembelajaran secara langsung dengan mengoperasikan media pembelajaran video interaktif baik di sekolah maupun di rumah.

Setelah menentukan model pembelajaran langkah selanjutnya dalam pendahuluan yaitu menentukan metode penyampaian materi daur hidup hewan menggunakan media pembelajaran video interaktif. Metode yang digunakan adalah metode langsung, diskusi, tanya jawab, dan penugasan proyek. Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan ketentuan capaian belajar peserta didik sehingga dapat berpikir kritis (HOTS).

## **6. Membuat Desain Materi**

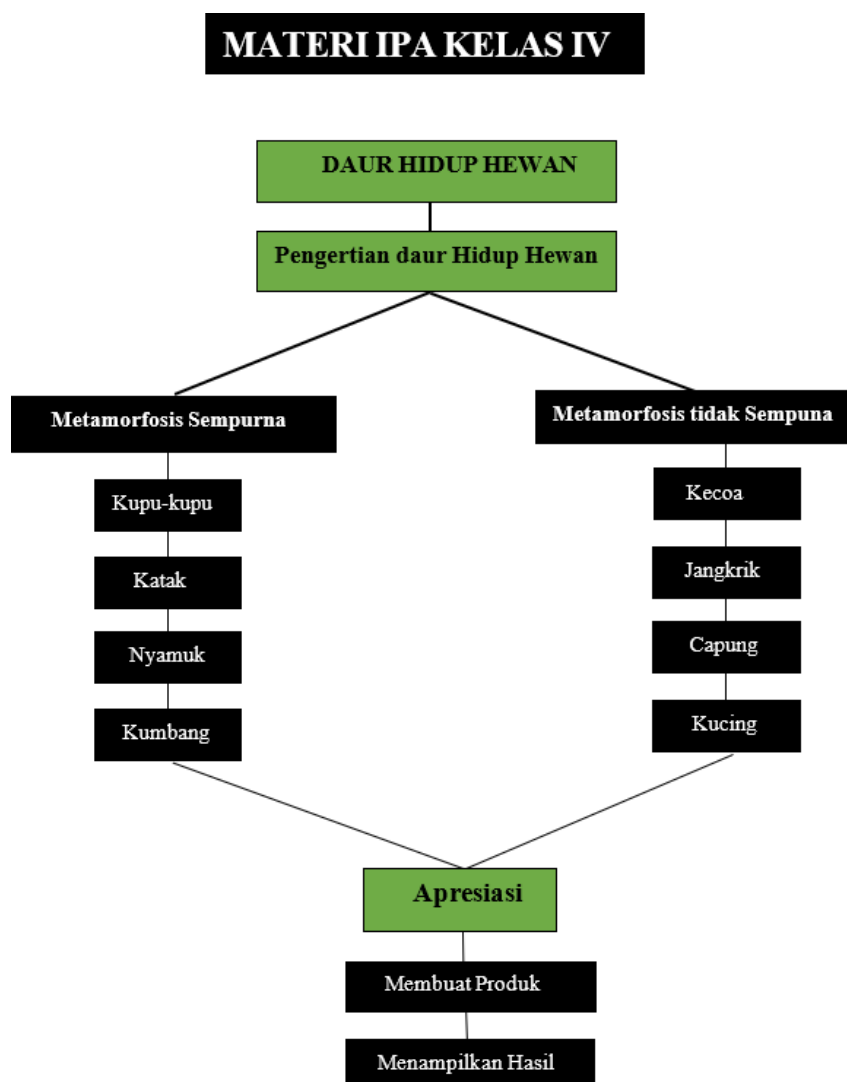
Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran. Sasaran tersebut harus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Artinya, materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta tercapainya indikator. Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 Pasal 20, juga mensyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran. Materi yang akan dipaparkan dalam media pembelajaran dalam desain pembelajaran adalah daur hidup hewan dalam muatan IPA. Terdapat pada KD 3.2 dan 4.2 . Peneliti membuat batasan materi

sehingga terfokus dan sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang diharapkan, berikut bagan mengenai pemetaan batasan materi daur hidup hewan

:

### PETA KONSEP MATERI DAUR HIDUP HEWAN

#### Peta Konsep. 4.1



Selain pemetaan konsep, peneliti juga menyiapkan RPP, dalam hal ini dilakukan untuk memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam kegiatan pelaksanaan RPP (diletakkan pada lampiran halaman 157) di buat dalam 3 kegiatan yaitu kegiatan awal atau pembuka disini guru melakukan absensi kepada siswa, selanjutnya guru menanyakan perihal materi yang telah di pelajari sebelumnya. Hingga sampai pada kegiatan inti yaitu dengan memberikan materi melalui video yang di perlihatkan dengan menggunakan LCD yang tersedia di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab perihal materi yang ada pada video selang video di putar. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai guru dan murid membuat jadwal untuk membuat proyek dengan tugas kelompok. Siswa diminta menyusun dengan benar tahapan metamorfosis hewan yang terjadi pada kupu-kupu dan capung dengan menempelkannya di kertas dengan menggunakan lem kertas yang telah disediakan. Selanjutnya guru dan murid sama-sama menyimpulkan materi yang telah di pelajari. Dan di tutup dengan doa bersama.

## **7. Desain Penilaian**

Tahap terakhir dalam desain pembelajaran media Video interaktif adalah penilaian atau evaluasi. Desain penilaian merupakan aspek penting dari proses pembelajaran, hal ini untuk melihat tingkat pemahaman siswa dan motivasi dalam belajarnya. Untuk melihat motivasi belajarnya, siswa diikutsertakan dalam setiap proses pembelajaran salah satunya dengan memberikan soal atau pertanyaan pemantik agar siswa merasa ikut dalam kegiatan pembelajaran, dalam video pembelajaran di berikan beberapa pertanyaan terkait materi daur hidup hewan seperti bagaimana proses tahapan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu, kemudian di berikan

kesempatan untuk memilih jawaban dari soal yang tersedia. Soal berupa pilihan ganda (a, b, c, d). Untuk soal mengenai tahapan metamorfosis tidak sempurna soal yang dibuat yaitu dengan melihat perbedaan signifikan antara proses metamorfosis sempurna dan proses metamorfosis tidak sempurna pada hewan. Lalu akan diberikan jawaban yang benar mengenai perbedaan hewan dengan proses metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Dengan demikian siswa akan merasa ikut berkontribusi dan ikut menjawab pertanyaan yang diberikan. Selain itu agar terciptanya komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Untuk soal dan jawaban ini dilakukan sepanjang video pembelajaran di. Selain itu, hal ini dilakukan agar siswa lebih mengerti mengenai materi yang telah diberikan.

Untuk mengkonfirmasi mengenai apakah siswa termotivasi dalam belajar, maka di berikan angket motivasi dan angket respon siswa terhadap video yang ditampilkan. Selanjutnya untuk melihat peningkatan hasil belajarnya siswa diberikan soal evaluasi, dengan 15 soal ganda dan 5 soal essay yang bisa dikerjakan di sekolah ataupun di rumah. Untuk soal dibuat dengan melihat KKO, untuk level soal dimulai dari C3 sampai C6. Evaluasi pembelajaran dalam aspek kognitif di MI Wahid Hasyim bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi yang telah pelajari. Untuk indikator soal dan rancangan soal evaluasi pembelajaran siswa MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang dapat dilihat pada lampiran halaman 202..

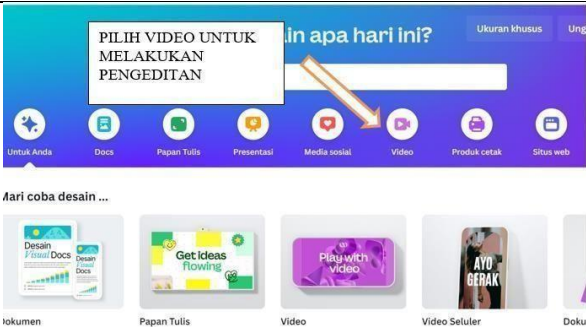
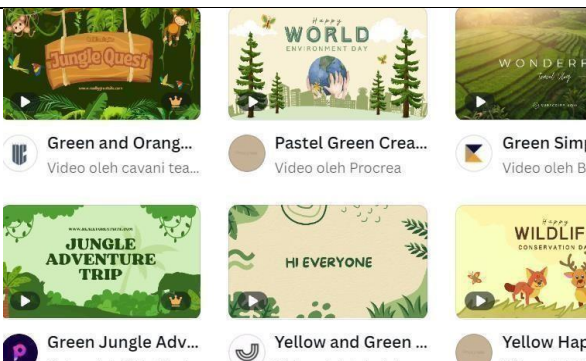
## 8. Desain media video interaktif

Proses desain media pembelajaran video interaktif disusun dengan mempertimbangkan banyak hal-hal seperti faktor kemenarikan media untuk menarik perhatian siswa, menyebutkan tujuan pembelajaran, menstimulasi, penyajian materi, dan memberikan umpan balik, keterbacaan, relevansi desain dengan pembelajaran daur hidup hewan, dan kemudahan bagi pengguna dalam hal ini adalah siswa kelas empat jenjang MI/SD, kemudian kebutuhan akan media pembelajaran di MI Wahid Hasyim kabupaten Malang itu sendiri.

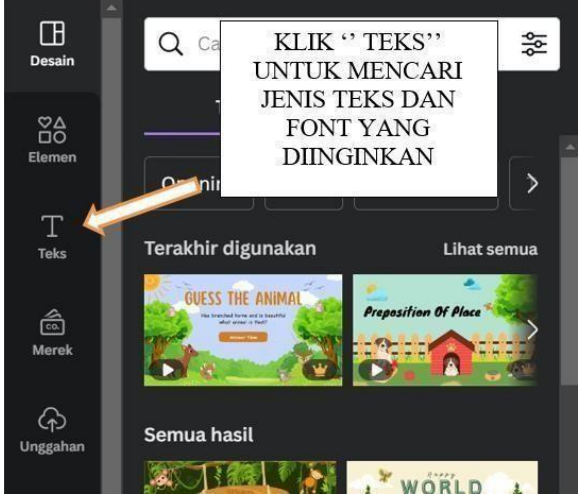
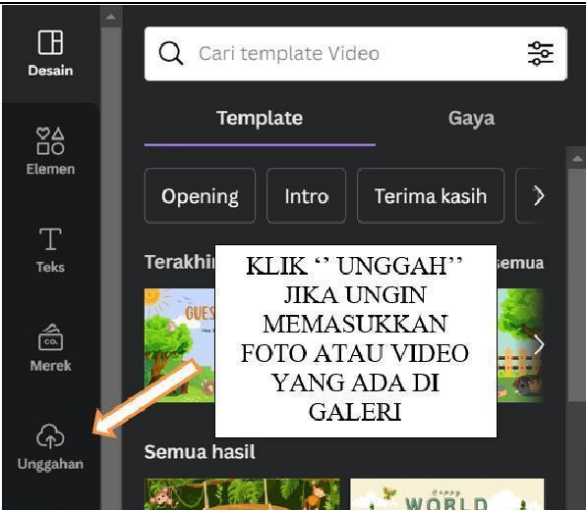
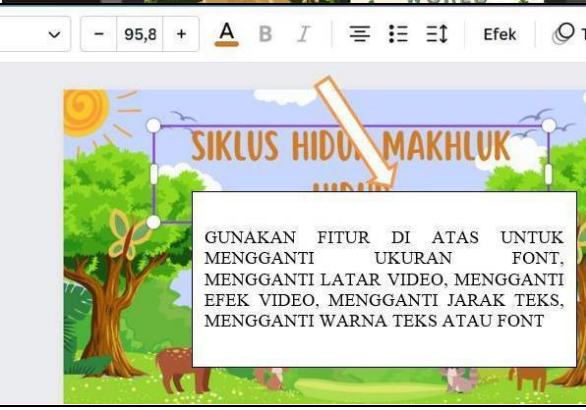
Untuk tahapan desain desain media video interaktif sebelum dilakukannya dilakukan pengembangan produk media pembelajaran. Dalam proses ini peneliti menentukan yang akan di sampaikan, KI KD yang digunakan dan menyusun skenario untuk video yang akan di buat, dengan menyediakan Handphone dan laptop untuk tahap pengeditan video, handsfree agar suara yang di saat merekam lebih jelas.

dalam membuat video interaktif harus ada aspek pengajaran, yaitu menarik perhatian, menyebutkan tujuan pembelajaran, menstimulasi, menyajikan materi, menyediakan bimbingan pembelajaran dan memberikan umpan balik. Video interaktif memiliki beberapa komponen penting yang harus ada di dalamnya. Komponen tersebut antara lain : 1) font, 2) suara, 3) gambar), 4) video), 5) animasi.

Komponen komponen dalam desain video interaktif sepereti, gambar, baground, animasi, teks, dalam video yang akan terus di gunakan peneliti yaitu sebagai berikut :

| No                                        | penjelasan                                                                                                                                                                                                   | Komponen desain video interaktif                                                     |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                         | Untuk aplikasi edit video dilakukan di Aplikasi Canva dengan memilih desain yang akan di buat. Petunjuk penggunaan yang pertama yaitu dengan memilih "Video" seperti gambar di samping                       |    |
| 2                                         | Selanjutnya akan di sajikan banyak template desain video yang bisa digunakan untuk membuat desain video sesuai keinginan.                                                                                    |    |
| 3                                         | Untuk desain video interaktif ini peneliti memilih desain "Guess The Animal" sebagai template video yang akan digunakan.                                                                                     |   |
| Komponen desain video " Guess The Animal" |                                                                                                                                                                                                              |                                                                                      |
| 4                                         | Untuk baground peneliti memilih warna biru. Biru diartikan dapat membantu siswa merasa nyaman dan rileks saat belajar.                                                                                       |  |
| 5                                         | Untuk memberikan kemenarikan media yang akan digunakan, peneliti memilih beberapa desain animasi yang bisa digunakan di setiap slide video yang di buat. Animasi, Media animasi merupakan media yang menarik |  |

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                    |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 6 | <p>digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya bagi pengenalan kepada anak sekolah dasar. terlebih lagi media animasi dapat memudahkan bagi seorang guru dalam menyampaikan informasi atau materi kepada anak.</p> <p>Media animasi dapat memunculkan rasa ingin tahu anak pada informasi</p> |  |
| 7 | <p>Untuk Paduan warna baik dalam penggunaan perpaduan latar, animasi gambar, Binatang, ponon, daun dan lain lain, akan berkesesuaian dengan 5 warna, yaitu biru, hijau, muda, hijau tua, coklat muda dan coklat tua.</p>                                                                          |  |
| 8 | <p>Jika ingin merubah tema video, klik "Desain" ada banyak pilihan video yang bisa di sesuaikan dengan materi Pelajaran yang diinginkan</p>                                                                                                                                                       |                                                                                    |
| 9 | <p>Klik "Elemen" untuk mencari inspirasi berupa gambar. Animasi, video, bentuk persegi, emoji, dan lain-lain. Apapun ada disini.</p>                                                                                                                                                              |                                                                                    |

|    |                                                                                                                                                                                            |                                                                                      |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | Ada banyak jenis teks dan font yang bisa di jadikan Judul sub judul, teks penjelasan gambar, dll. Jika ingin merubah teks atau font maka bisa menggunakan “teks” seperti gambar disamping. |    |
| 11 | Klik “ Unggah” untuk memasukkan foto atau video dari aplikasi lain yang kamu temukan untuk disesuaikan dengan materimu.                                                                    |   |
| 12 | Gunakan fitur fitur seperti gambar disamping jika ingin merubah warna teks, font, jarak font atau untuk sekedar mengganti efek video.                                                      |  |

Penyusunan media video interaktif mengkombinasikan perangkat lunak *slide* pada *software canva* dengan menggunakan aplikasi Canva, CapCut dan Pinterest sebagai media pendukung untuk mempermudah guru dalam mengajarkan materi kepada siswa. Video Interaktif ini memiliki durasi Video selama 14. 23 Detik dengan kualitas video 1080P . dengan menggunakan Canva dan di desain menggunakan Tamplate , element, editing font yang telah tersedia di Canva, selain itu untuk editing suara dan pemotongan video merekam suara menggunakan Capcut. Selain itu untuk mencari refrensi gambar yang menarik danberkualitas tinggi dengan menggunakan aplikasi Pinterest dan Canva, dengan aplikasi Pinterest bisa memilih foto atau video daur hidup hewan untuk di edit di Canva. Berikut rincian desain video inteaktif

#### 1) Bagian Pembuka

- Bagian ini terdapat video awal yang berisi informasi tentang:
- Baground : gambar dengan warna latar biru muda, dengan di berikan animasi pohon, Binatang, matahari, dan rumput,
- Kelas : IV Tema 6 sub tema 1 di tulis dengan tulisan putih dengan latar lebih gelap.
- Nama Kreator : Yusmilda, di letakkan di bawah tema pembelajaran
- Logo dan Gambar : Logo UIN Malang di letakkan pada pojok kanan atas.



Gambar 4.1 Cover Video

Cover dipilih dengan desain warna dasar biru, dengan meletakkan animasi burung yang sedang terbang. Di atas pojok sebelah kiri diberikan animasi matahari yang bersinar. Kemudian di berikan animasi dua pohon yang berada tepat di sebelah kiri dan kanan. Kemudian di berikan animasi Binatang yang berada di pinggir jalan. Dan kupu-kupu yang sedang menghinggap pohon.

Warna dari desain dipilih dengan 5 warna yang bisa di serasikan dengan baground yang akan dikembangkan dan bisa di padu padankan sesuai keinginan. 5 warna yang akan digunakan yaitu :

Warna biru, hijau muda, hijau tua, coklat muda dan coklat tua. Seperti gambar berikut :



Gambar 4.2 Desain Warna

Font yang digunakan adalah Comic Sans dan untuk teksnya menggunakan Shomlo Stam.

## 2) Kompetensi Dasar



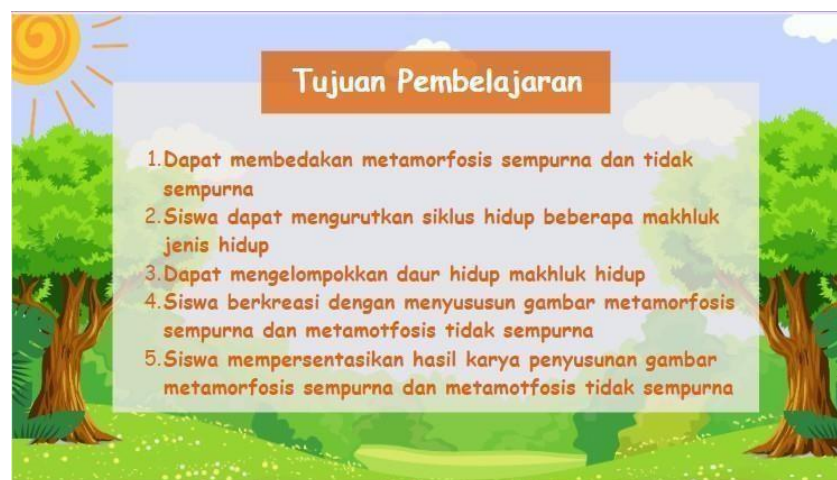
Gambar 4.3 Komepetensi Dasar

### 3) Kompetensi Inti



Gambar 4.4 Kompetensi Inti

### 4) Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran

KI, KD, Tujuan Pembelajaran, ketiganya di desain dengan baground berwarna biru muda, di berikan animasi gambar daun dan pohon, dengan rumput dan bunga yang sedang bermekaran di bawah pohon. Dan matahari yang sedang bersinar, di letakkan pada pojok kiri sebelah atas. Untuk tulisan di berikan warna coklat dengan bagrounds kertas transparan berwarna putih, jenis font menggunakan jenis font Comic Sans dengan ukuran Body Font 59 dan

sub body ukuran 35.

#### 5) Apersepsi



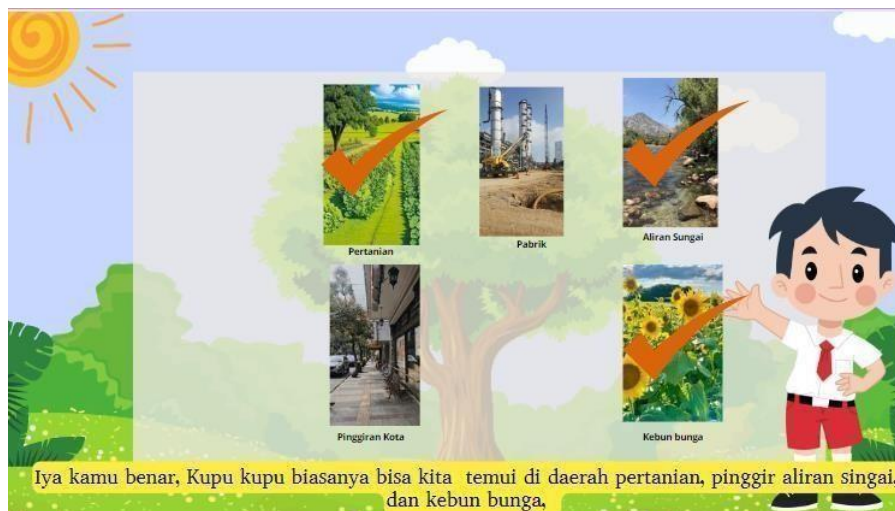
Gambar 4.6 Apersepsi

Pada bagian ini di desain dengan latar berwarna biru, di berikan animasi awan dan matahari seperti pemandangan di pagi yang cerah, dengan rumput dan bunga yang sedang bermekaran. Pohon di letakkan di Tengah supaya terkesan seperti kupu-kupu ingin menghinggapi 1 pohon saja. Lalu di berikan animasi siswa yang sedang berdiri di sebelah kanan layar, supaya terkesan seperti siswa sedang menjelaskan materi. Untuk tesk materi di berikan baground dengan tulisan berwarna hitam agar siswa dapat dengan jelas membaca teks yang telah di berikan. Jenis teks yang digunakan yaitu Shomlo stam dengan ukuran 32, teks di berikan efek Burst.

6) Siswa diajak berkomunikasi dua arah



Gambar 4.7 Pertanyaan Dimana letak koloni kupu-kupu



Gambar 4.8 Jawaban mengenai letak koloni kupu-kupu

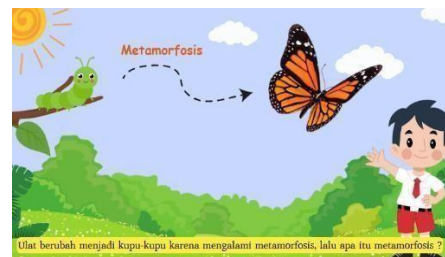
Siswa diajak berkomunikasi dua arah dengan memberikan pertanyaan pemantik mengenai Dimana biasanya siswa bisa menemukan kupu kupu, setelah ada tanggapan dari siswa maka akan di konfirmasi Kembali oleh creator mengenai jawaban siswa.

Pada bagian ini di desain dengan latar berwarna biru, di berikan animasi awan dan matahari seperti pemandangan di pagi yang cerah, dengan rumput dan bunga yang sedang bermekaran. Pohon di letakkan di Tengah, selain itu di berikan kertas putih bening agar gambar yang di tampilkan dapat dilihat dengan jelas. Untuk tesk materi di berikan baground dengan tulisan berwarna hitam agar siswa dapat dengan jelas membaca teks yang telah di berikan. Jenis teks yang digunakan yaitu Shomlo stam dengan ukuran 32, teks di berikan efek Burst.

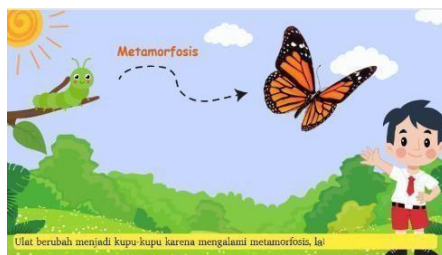
#### 7) Pengenalan arti metamorfosis



Gambar 4.9 metamorfosis



gambar 4.10 metamorfosis



Gambar 4.11 metamorfosis



Gambar 4.12 metamorfosis

dalam halaman ini sudah masuk padapengertian metamorfosis, peneliti menjelaskan alasan kenapa ulat bisa menjadi kupu-kupu, dan dinamakan apa proses tersebut. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan animasi rumput, ulat yang hinggap di ranting, kupu-kupu yang sedang terbang, dan seorang anak yang menjelaskan materi. Untuk tesk

materi di berikan baground dengan tulisan berwarna hitam agar siswa dapat dengan jelas membaca teks yang telah di berikan. Jenis teks yang digunakan yaitu Shomlo stam dengan ukuran 32, teks di berikan efek Burst. Untuk font di berikan warna coklat dengan kertas bening di belakangnya. Jenis font yang digunakan adlah Comic Sans.

8) Penjelasan mengenai ciri-ciri hewan yang bermetamorfosis



Gambar 4.13 ciri hewan bermetamorfosis

Pada halaman ini di berikan penjelasan tentang ciri-ciri hewan yang bermetamorfosis sempurna, Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, dan seorang anak yang menjelaskan materi. Untuk font di berikan warna coklat dengan kertas bening di belakangnya. Jenis font yang digunakan adlah Comic Sans.dengan ukuran

## 10) Soal tentang pengelompokkan hewan



Gambar 4.14 soal pengelompokkan hewan



Gambar 4.15 soal pengelompokkan hewan



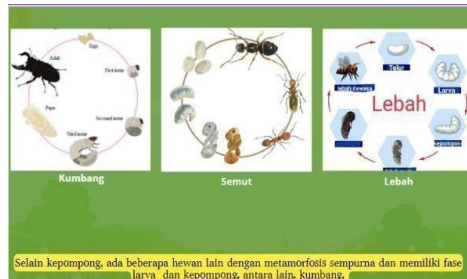
Gambar 4.16 soal pengelompokkan hewan



Gambar 4.17 soal pengelompokkan hewan

Pada halaman ini di berikan pertanyaan dengan cara mengelompokkan jenis hewan dengan metamorfosis sempurna. Lalu siswa di berikan penjelasan mana saja hewan dengan metamorfosis sempurna dan di berikan jawaban yang benar atas pertanyaan. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, dan seorang anak yang menjelaskan materi. Dan di berikan kertas bening untuk berwarna putih, lalu di berikan teks dengan kontras yang lebih gelap. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 43 dan 55. Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32.

### 9) Contoh hewan lain dengan metamorfosis sempurna



Gambar 4.18 hewan bermetamorfosis sempurna

Gambar 4.19 hewan bermetamorfosis

sempurna

Pada halaman ini di berikan contoh hewan lain dengan metamorfosis sempurna seperti lebah, semut, kumbang, kepik, dan nyamuk. Gambar ini diberikan latar berwarna hijau yang lebih gelap di bandingkan gambarnya yang cerah. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran dengan fony 29. Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32.

### 10) Proses metamorfosis sempurna kupu-kupu



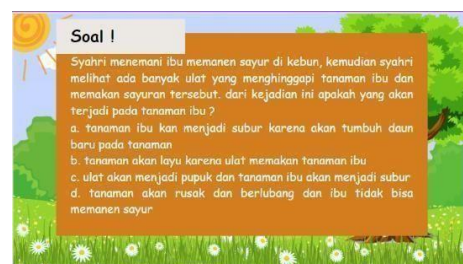
Gambar 4.20 tahapan metamorfosis kupu-kupu

Pada halaman ini di diberikan penjelasan proses terjadinya metamorfosis pada kupu-kupu mulai dari fase telur hingga fase kupu0kupu dewasa. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, matahari bersinar, pohon yang rindang dan seorang anak yang menjelaskan materi. Dan di berikan kertas bening untuk berwarna putih, lalu di berikan teks dengan kontras yang lebih gelap. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 57 dan untuk nomor di berikan font dengan ukuran 87. Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32.

#### 11) Soal hipotesis



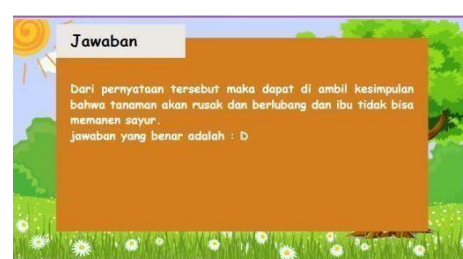
Gambar 4.21 soal hipotesis



Gambar 4.22 soal hipotesis



Gambar 4.23 Penjelasan Soal



Gambar 4.24 jawaban

Pada halaman ini di berikan contoh soal cerita tentang syahri yang sedang membantu ibu memanen sayur di kebun. Lalu di berikan pertanyaan apa yang akan terjadi jika ulat yang ada daun tidak di basmi. Halama ini di

berikan animasi tanaman yang sedang dimakan ulat, dan di berikan animasi anak yang sedang ingin memeanen sayur. Dan di berikan gambar matahari yang cerah. Untuk halaman penjelasan dan jawaban diberika latar berwarna coklat, dengan teks berwarna putih. Gambar ini diberikan latar berwarna gelap dengan Tulisan yang lebih cerah. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran dengan font 68, 50 dan 36. . Untuk teks di berikanjenis teks shomlo stam dengan ukuran 32.

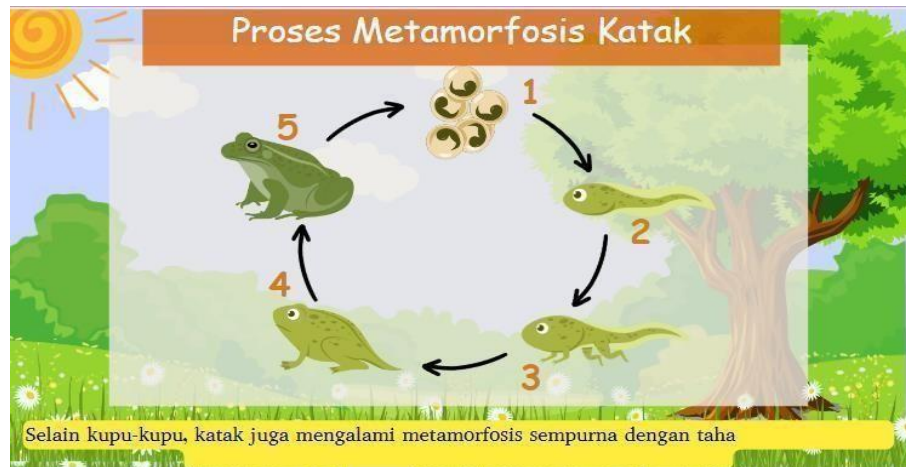
## 12) Jeda sebelum masuk materi selanjutnya



Gambar 4.25 jeda

Sebelum masuk pada pembahasan selanjutnya siswa diberikan pertanyaan mengenai materi dan soal yang dijelaskan di dalam video. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, dengan hewan yang sedang memakan rumput, matahari bersinar dan seorang anak yang menjelaskan materi. Dan di berikan di berikan animasi teks pertanyaan. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 43.

### 13) Materi metamorfosis sempurna pada katak



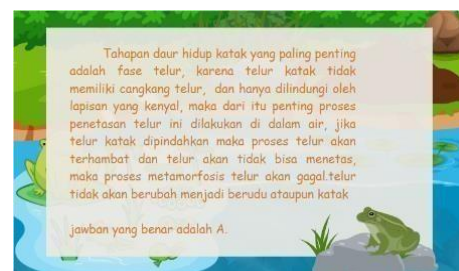
Gambar 4.26 Metamoefosis katak

Pada halaman ini di diberikan penjelasan proses terjadinya metamorfosis pada katak mulai dari fase telur hingga fase katak dewasa. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, matahari bersinar, pohon yang rindang . Dan di berikan kertas bening berwarna putih, lalu di berikan teks dengan kontras yang lebih bening agar gambar yang diberikan dapat dilihat dengan jelas. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 57 .Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32.

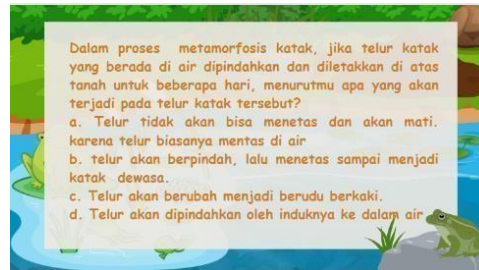
### 14) Soal berhipotesis !



Gambar 4.27 soal



Gambar 4.28 penjelasan



Gambar 4.29 jawaban

Pada halaman ini di berikan soal cerita mengenai proses metamorfosis pada katak, mengenai apa yang terejadi jika telur katak dipindahkan dari air ke atas tanah, apakah proses metamorfosis tetap berlangsung. Lalu diberikan penjelasan dan jawaban setelah siswa menjawab pertanyaan tersebut. Halaman ini di berlatar di pinggir sungau dengan hewan katak yang sedang berproses metamorfois di air, latar juga di berikan hiasan rumput dan tanah di atasnya di berikan animasi telur katak yang dipindahkan. Untuk soal di berikan latar yang sama namun diletakkan gambar katak di samping kertas putih. Diatas kertas putih diberikan penjelasan font dengan warna coklat. Font yang digunakan adalah Comic Sans, Ukuran 40.

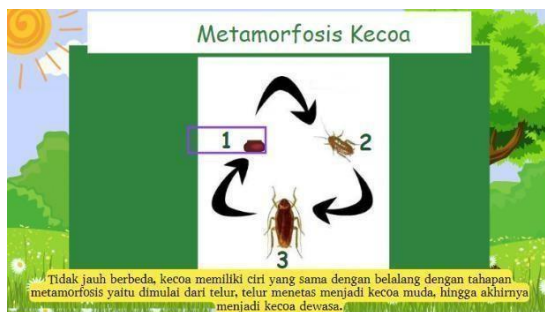
#### 15) Materi metamorfosis tidak sempurna



Gambar 4.29 jawaban

Pada halaman ini di diberikan penjelasan proses terjadinya tidak sempurna yaitu belalang, kecoa, kura-kura dan capung. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, matahari bersinar, pohon yang rindang . Dan di berikan kertas bening berwarna putih, lalu di berikan teks berwarna hitam. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 529 dan 59 .Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32

#### 16) Penjelasan metamorfosis tidak sempurna



Gambar 4.30 Daur hidup kecoa



Gambar 4.31 Daur Hidup Belalang

Pada halaman ini di diberikan penjelasan proses terjadinya metamorfosis tidak sempurna yang terjadi pada kecoa dan belalang. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, matahari bersinar, pohon yang rindang . Dan di berikan kertas bening berwarna hijau agar gambar bisa dilihat dengan jelas, untuk teks diatas di berikan warna putih dengan tulisan berwarna hijau. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 59 dan 57 .Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32

17) Soal perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna



Gambar 4.32 jawaban



Gambar 4.33 jawaban

Pada halaman ini di diberikan soal mengenai apa yang membedakan dari proses metamorfosis yang terjadi pada kupu-kupu dan belalang. Lalu di berikan penjelasan dan jawaban setelah siswa memberikan jawaban. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, matahari bersinar, pohon yang rindang . Dan di berikan kertas berwarna hijau agar gambar bisa dilihat dengan jelas, untuk teks diatas di berikan warna putih dengan tulisan berwarna hijau.

Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran dan 57 .

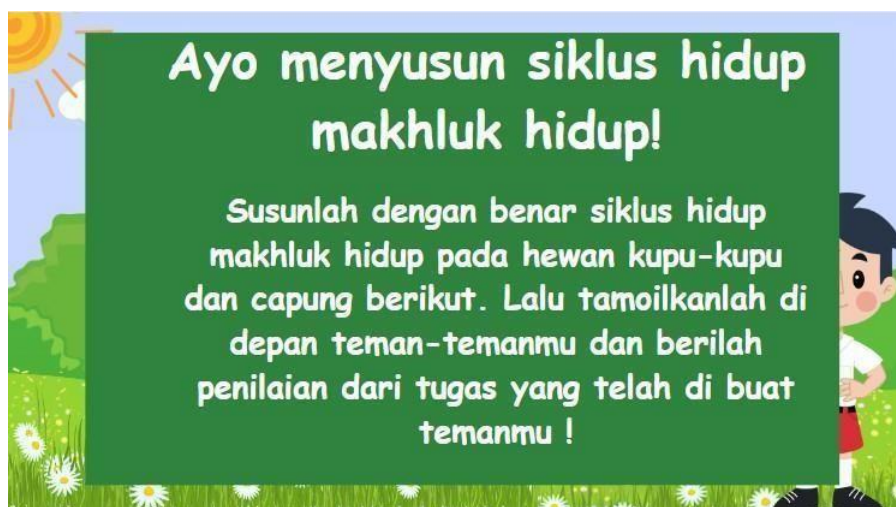
18) Hikmah dari pembelajaran Daur Hidup Hewan



Gambar 4.34 Hikmah pembelajaran

Pada halaman ini di diberikan ayat yang berhubungan dengan proses metamorfosis. Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, dan matahari yang bersinat., pohon yang rindang. Baground di berikan warna hijau tua agar tulisan dapat dilihat dengan jelas. Sedang kan judul di berikan warna putih dengan tulisan berwarna hijau. . Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 57 .

#### 19) Tugas Kelompok



Gambar 4.35 tugas kelompok.

Siswa diberikan tugas kelompok untuk menyusun daur hidup hewan .Gambar ini diberikan latar berwarna biru, dengan rumput dan bunga yang bermekaran, dengan hewan yang sedang memakan rumput, matahari bersinar dan seorang anak yang menjelaskan materi.. Jenis font yang digunakan adalah Comic Sans.dengan ukuran 56 dan 87

## 20) Kesimpulan



Gambar 4.36 Kesimpulan

Pada halaman ini di diberikan kesimpulan dari keseluruhan materi yang telah di sampaikan,. Gambar ini diberikan latar berwarna biru. Dan di berikan animasi hewan bisa menarik minat siswa.lalu di berikan teks berwarna hitam. Untuk teks di berikan jenis teks shomlo stam dengan ukuran 32

## 21) Profil Pengembang



Gambar 4.37 Profil Pengembang



|    |                                                        |    |    |       |             |                |
|----|--------------------------------------------------------|----|----|-------|-------------|----------------|
| 11 | Tampilan video pembelajaran yang menarik               | 5  | 5  | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 12 | Menumbuhkan minat siswa dalam belajar                  | 4  | 5  | 80    | Baik        | Tidak revisi   |
| 13 | Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf             | 5  | 5  | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 14 | Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran | 4  | 5  | 80    | baik        | Tidak revisi   |
| 15 | Keterbacaan teks pada video                            | 5  | 5  | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 16 | Tata letak teks pada video                             | 5  | 5  | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 17 | Kualitas gambar pada video                             | 5  | 5  | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 18 | Kualitas suara pada video                              | 3  | 5  | 60    | Kurang      | Direvisi       |
|    | Aspek Yang dinilai                                     | 77 | 90 | 85.55 | Sangat Baik | Tidak Direvisi |

Sumber Cheppy Riyana (2007)

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban (nilai nyata)

$\sum x i$  = Jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konsisten

Diketahui :

$$\sum x = 77$$

$$\sum x I = 90$$

Dinyatakan :

P ?

Jawab:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{77}{90} \times 100\% \\
 &= 0,855555 \times 100 \\
 &= 85,55555
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus yang diatas, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli desain mencapai skor 85%. Jika di cocokkan dengan tabel kevalidan produk, maka skor yang didapat media video interaktif dalam kriteria sangat baik sehingga pada media video interaktif tidak perlu ada revisi.

Sebelum video interaktif digunakan oleh siswa maka peneliti melakukan uji validasi oleh ahli desain terlebih dahulu mengenai video interaktif yang nantinya akan digunakan. Dalam penelitian ini, ahli desain yang dimaksud adalah orang yang ahli dan berkompeten dalam segi desain. Dalam hal ini, validator yang menjadi ahli desain adalah salah satu dosen Iprogram studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Bone yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran SD/MI. selain itu beliau juga memiliki pengalaman belajar lebih dari 5 tahun. Hal inilah yang menjadi alasan pemilihan ahli desain dari video interaktif ini.

Cakupan materi, akurasi materi, dan kemutahiran materi disesuaikan dengan ketentuan pengembangan kurikulum 2013 yang disampaikan kepada kelas IV SD/MI. Materi daur hidup hewan terdiri dari 2 sub bahasan, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna, untuk metamorfosis sempurna

membahas tahapan daur hidup hewan yang mengalami lebih dari tahapan perkembangannya mulai dari telur hingga menjadi dewasa. Contohnya yaitu kupu-kupu dengan tahapan telur, larva, kepompong, hingga menjadi kupu-kupu dewasa. Hewan lain yang mengalami metamorfosis sempurna lainnya yaitu katak, semut dan lebah. Sedangkan untuk metamorfosis tidak sempurna terdiri dari telur, kemudian menetas menjadi hewan muda yang bentuk tubuhnya tidak jauh berbeda saat muda hingga dewasa. Salah satu contoh hewan dengan metamorfosis tidak sempurna antara lain yaitu belalang, capung, kura-kura, ular.

Untuk pengisian kuisioner terdiri dari dua bagian yang pertama identitas, yang kedua adalah item pernyataan. Dalam proses pengisian identitas ini peneliti memastikan bahwa responden sudah sesuai dengan kriteria sampel dengan tujuan penelitian ini. Untuk ikon pernyataan peneliti berusaha mendampingi proses pengisian kuisioner tersebut, sehingga jika ada pernyataan yang tidak dimengerti oleh responden, dapat dijelaskan secara langsung.

Dalam proses pemberian kuisioner, peneliti terlebih dahulu menjelaskan skala dan jenis-jenis pernyataan yang perlu dipahami oleh responden, lebih dari itu, karena kuisioner merupakan pengambilan data primer dalam penelitian ini peneliti juga memastikan bahwa item pernyataan tidak ambigu, tidak ganda.

Kisi-kisi indikator validasi ahli desain yang perlu diisi oleh responden terdiri dari 18 pernyataan. Untuk pernyataan mengenai Isi video terdiri dari 10 pernyataan, sedangkan untuk tampilan video terdiri dari 8 pernyataan, yang masing-masing per 1 item pernyataan memiliki kriteria kevalidan mengenai produk video interaktif.

Menurut Sudjana, berdasarkan kriteria tabel kualifikasi tingkat kevalidan, Video Interaktif interaktif dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $< skor \leq$  dari seluruh unsur angket penilaian ahli ahli desain. Video interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, jika belum memenuhi skor yang ditentukan maka proses perbaikan harus dilakukan agar Video interaktif yang dikembangkan dapat menempuh skor yang menyatakan video interaktif tersebut layak.

Dari hasil pengisian kuisioner yang telah dilakukan oleh ahli desain dengan 12 dari hasil 18 video interaktif mendapatkan nilai 5 dengan persentase 90-100% dengan kategori sangat baik, kemudian 4 dari 18 pernyataan mendapatkan nilai 4 dengan persentase 75-89% dengan kualifikasi baik, dan 2 dari 18 pernyataan mendapatkan nilai 3 dengan persentase cukup baik. Artinya video interaktif dari segi desain memiliki Kejelasan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa yang berkesesuaian dengan tingkat berpikir siswa sekolah dasar, Video yang di tampilkan berisi rangsangan sehingga siswa merespon video (menyimak materi, menjawab pertanyaan) dengan baik, Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan, Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas, Tampilan vdeo sangat menarik. Sehingga desain video interaktif ini memiliki persentase yang sangat memuaskan menurut para ahli. Jika di masukkan ke dalam rumus

Persentase kevalidan desain produk yang dikembangkan di dapatkan melalui hasil nilai 77 dari nilai maksimum 90 dengan persentase 85,55%. Jika dilihat dari kriteria kevalidan, 85,55% termasuk pada kategori sangat valid.



|                            |                                                                                         |    |    |     |             |                |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|----|-----|-------------|----------------|
| 8                          | Materi di media Video Interaktif dapat dipelajari tanpa bantuan media lain.             | 4  | 5  | 80  | Baik        | Direvisi       |
| <b>Aspek Adaptive</b>      |                                                                                         |    |    |     |             |                |
| 9                          | Materi dalam Video Interaktif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi | 5  | 5  | 100 | Sangat Baik | Tidak revisi   |
| <b>Aspek User Friendly</b> |                                                                                         |    |    |     |             |                |
| 10                         | Materi dalam Video Interaktif dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja               | 5  | 5  | 100 | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 11                         | Jumlah                                                                                  | 47 | 50 | 94% | Sangat Baik | Tidak Direvisi |

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konsisten

Diketahui :

$$\sum x = 47$$

$$\sum xi = 50$$

Dinyatakan :

P ?

Jawab:

$$\begin{aligned} P &= \frac{47}{50} \times 100\% \\ &= 0,94 \times 100 \\ &= 94 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus yang diatas, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mencapai skor 94 %. Jika dicocokkan dengan tabel kevalidan produk, maka skor yang didapat media video interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga pada media video interaktif tidak perlu ada revisi.

Selanjutnya video interaktif diuji kevalidannya oleh ahli materi. Dalam penelitian ini, ahli materi yang dimaksud adalah orang yang ahli dan berkompeten dalam segi materi. Dalam hal ini, validator yang menjadi ahli materi adalah salah satu dosen berkompeten dalam bidang desain pembelajaran SD/MI, dengan Pendidikan minimal S2. selain itu beliau juga memiliki pengalaman belajar lebih dari 5 tahun. Hal inilah yang menjadi alasan pemilihan ahli materi dari video interaktif sebagai media yang dapat digunakan guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media merupakan sebuah alat atau sarana materil dalam arti luas yang digunakan oleh pendidik untuk memberikan rangsangan tertentu agar peserta didik dapat melukan aktifitas belajar yang lebih bermakna.<sup>50</sup> Syarat sebuah media

---

<sup>50</sup> Kokom Komalasari, "Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi," *Bandung: RefikaAditama*, 2010, hlm. 21

dapat optimal digunakan (useful) dalam aktivitas pembelajaran maka format multimedia, kemenarikan tampilan, kegrafisan, dan kebahasaan harus diperhatikan oleh setiap pelaku Pendidikan.<sup>51</sup>

Sebelum penggunaan media video interkatif, hal yang perlu untuk oleh validator adalah mengisi angket kuisisioner. pengisian kuisisioner terdiri dari dua bagian yang pertama identitas, yang kedua adalah item pertanyaan. Dalam proses pengisian identitas ini peneliti memastikan bahwa responden sudah sesuai dengan kriteria sampel dengan tujuan penelitian ini. untuk ikon pertanyaan peneliti berusaha mendampingi proses pengisian kuisisioner tersebut, sehingga jika ada pernyataan yang tidak dimengerti oleh responden, dapat dijelaskan secara langsung.

Dalam proses pemberian kuisisioner, peneliti terlebih dahulu menjelaskan skala dan jenis-jenis pernyataan yang perlu dipahami oleh responden, lebih dari itu, karena kuisisioner merupakan pengambilan data primer dalam penelitian ini peneliti juga memastikan bahwa item pernyataan tidak ambigu, tidak ganda.

Kisi-kisi indikator validasi ahli materi yang perlu diisi oleh responden terdiri dari 10 pernyataan. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam hal ini dari aspek Self instruction terdiri dari 5 item pernyataan, dari aspek self contained terdiri dari 2 pernyataan, dari aspek stand alone terdiri dari 1 pernyataan, dari aspek adaptive terdiri dari 1 pernyataan dan dari segi user friendly terdiri dari 1 pernyataan.

---

<sup>51</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 70.

Menurut Sudjana, berdasarkan kriteria tabel kualifikasi tingkat kevalidan, Video Interaktif interaktif dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $< skor \leq$  dari seluruh unsur angket penilaian ahli isi materi, Video interaktif yang dikembangkan harus sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, jika belum memenuhi skor yang ditentukan maka proses perbaikan harus dilakukan agar Video interaktif yang dikembangkan dapat menempuh skor yang menyatakan video interaktif tersebut layak.

Dari hasil pengisian kuisioner yang telah dilakukan oleh ahli materi dengan 7 dari hasil 10 indikator kevalidan materi. Video interaktif mendapatkan nilai 5 dengan persentase 90-100% dengan kategori sangat baik, kemudian 3 dari 10 pernyataan mendapatkan nilai 4 dengan persentase 75-89% dengan kualifikasi baik. Artinya Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam video interaktif yaitu mengenai metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, Bahasa yang digunakan dalam video interaktif mudah dipahami oleh siswa, memiliki Kecocokan materi media video interaktif dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sehingga desain video interaktif ini memiliki persentase yang sangat memuaskan.

Untuk hasil kevalidan isi produk yang dikembangkan di dapatkan melalui hasil nilai 47 dari nilai maksimum 50 dengan persentase 94%. Jika dilihat dari kriteria kevalidan, 94% termasuk pada kategori sangat valid. Ketika mendapatkan kriteria valid, maka media video interaktif tidak perlu di revisi.

Menurut validator video interaktif ini sangat juga mudah digunakan karena peneliti memberikan petunjuk penggunaan media, desain video, kejernihan suara, serta teks dalam video, yang digunakan sangat membantu siswa memahami materi yang disampaikan dengan lebih jelas. karakter animasi, kualitas gambar yang dipilih juga menarik dan HD, dan terdapat kuis serta video pembelajaran sangat interaktif. Hasil validasi ahli media tersebut diketahui bahwa produk pengembangan ini dinilai sangat valid dan dapat diimplementasikan. Kategori tersebut didukung juga oleh penelitian lain sebelumnya tentang pengembangan media serupa, yang menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa kegrafisan dalam video interaktif materi daur hidup hewan dapat menambah level ketertarikan anak dalam proses belajar.<sup>52</sup>

Format media yang didukung dengan tampilan dan ilustrasi dan animasi membantu peserta didik dalam mengkonstruksi makna konsep- konsep pembelajaran dengan mudah. Hal tersebut sesuai dengan gagasan Piaget, seorang ahli perkembangan kognitif anak, yang menyebutkan bahwa anak dalam rentang usia 7-14 tahun berada dalam level berpikir kongkret (*concrete thought*).<sup>53</sup> Pada tahap ini, anak – anak membutuhkan gambar dan ilustrasi yang berkaitan dengan kompetensi pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman subyektif yang mereka peroleh selama ini. Hal tersebut akan mempermudah anak dalam memaknai hasil

---

<sup>52</sup> Sa'diah, Ruhiat Yayat, and Sholih, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar" 13, no. April (2022): 21–29.

<sup>53</sup> Margaret E. Bell, *Belajar Dan Mengajarkan* (Jakarta: Rajawali, 1991), hlm. 322.

belajarnya melalui proses asimilasi maupun akomodasi.<sup>54</sup>

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan oleh ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran video interaktif. Paparan deksriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media video interaktif pada materi daur hidup hewan untuk kelas IV yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.18 Deskripsi Validasi Ahli Pembelajaran terhadap Produk Pengembangan Media Video Interaktif**

| No       | Pernyataan                                                        | $\Sigma x$ | $\Sigma i$ | P(%) | Kriteria Kevalidan | Nilai        |
|----------|-------------------------------------------------------------------|------------|------------|------|--------------------|--------------|
| <b>A</b> | <b>Kesesuaiaian dengan kompetensi dasar</b>                       |            |            |      |                    |              |
| 1        | Memuat materi pembelajaran yang dibutuhkan                        | 4          | 5          | 80   | baik               | Tidak revisi |
| 2        | Materi yang disajikan sesuai dengan KD yang harus dikuasai siswa. | 4          | 5          | 80   | baik               | Tidak revisi |
| <b>B</b> | <b>Keakuratan Materi</b>                                          |            |            |      |                    |              |
| 3        | Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan            | 5          | 5          | 100  | Sangat baik        | Tidak revisi |
| 4        | Jabaran materi memenuhi tuntutan kurikulum                        | 4          | 5          | 80   | Baik               | Tidak revisi |
| 5        | Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan keilmuan       | 4          | 5          | 80   | Sbaik              | Tidak revisi |
| <b>C</b> | <b>Penyajian materi</b>                                           |            |            |      |                    |              |
| 6        | Materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu siswa             | 4          | 5          | 80   | baik               | Tidak revisi |
| 7        | Materi yang disajikan sesuai dengan pendekatan keilmuan           | 4          | 5          | 80   | baik               | Tidak revisi |

<sup>54</sup> Baharuddin and Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hlm. 118.

|          |                                                                |    |     |       |             |                |
|----------|----------------------------------------------------------------|----|-----|-------|-------------|----------------|
| 8        | Media yang disajikan sesuai sumber belajar                     | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak revisi   |
| 9        | Media sesuai dengan karakteristik siswa                        | 4  | 5   | 80    | Baik        | Tidak revisi   |
| <b>D</b> | <b>Kesesuaian bahasa</b>                                       |    |     |       |             |                |
| 10       | Ketepatan penggunaan ejaan                                     | 5  | 5   | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 11       | Panjang kalimat pada teks sesuai dengan tingkat pemahaman anak | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak revisi   |
| 12       | Struktur kalimat pada teks sesuai dengan pemahaman siswa       | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak revisi   |
| <b>E</b> | <b>Penggunaan</b>                                              |    |     |       |             |                |
| 13       | Kemampuan media dalam menarik siswa                            | 5  | 5   | 100   | Sangat Baik | Direvisi       |
| 14       | Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang bagi             | 5  | 5   | 100   | Sangat baik | Tidak revisi   |
| 15       | Memberikan dorongan untuk belajar                              | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak revisi   |
| 16       | Mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya              | 5  | 5   | 100   | Sangat baik | Tidak Revisi   |
| 17       | Keampuan media untuk memahami dan mengingat informasi          | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak Revisi   |
| 18       | Kemudahan media dalam praktik pembelajaran                     | 5  | 5   | 100   | Sangat baik | Tidak Revisi   |
| 19       | Kemampuan media sebagai stimulus belajar                       | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak revisi   |
| 20       | Kesesuaian edia dengan karakteristik siswa                     | 5  | 5   | 100   | Sangat baik | Tidak Revisi   |
| 21       | Kesesuaian media dengan lingkungan belajar                     | 4  | 5   | 80    | baik        | Tidak revisi   |
|          | Aspek Yang dinilai                                             | 91 | 105 | 86.66 | Sangat Baik | Tidak Direvisi |

Sumber : ( Akbar 2017 dan BNSP 2008)

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban (nilai nyata)

$\sum x_i$  = Jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konsisten

Diketahui :

$\sum x$  = 91

$\sum x_i$  = 105

Dinyatakan :

P ?

Jawab :

$$\begin{aligned} P &= \frac{91}{105} \times 100\% \\ &= 0,866666 \times 100 \\ &= 86 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus yang diatas, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran mencapai skor 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kevalidan produk, maka skor yang didapat media video interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik sehingga pada media video interaktif tidak perlu ada revisi.

Selanjutnya video interaktif diuji kevalidannya oleh ahli Pembelajaran. Dalam penelitian ini, ahli materi yang dimaksud adalah orang yang ahli dan berkompeten dalam segi pembelajaran. Dalam hal ini, validator yang menjadi ahli materi adalah salah wali kelas empat di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. dengan Pendidikan minimal S1. selain itu beliau juga memiliki pengalaman belajar lebih dari 5 tahun. Hal inilah yang menjadi alasan pemilihan ahli pembelajaran dari video interaktif ini.

Untuk pengisian kuisioner terdiri dari dua bagian yang pertama identitas, yang kedua adalah item pernyataan. Dalam proses pengisian identitas ini peneliti memastikan bahwa responden sudah sesuai dengan kriteria sampel dengan tujuan penelitian ini. Untuk ikon pernyataan peneliti berusaha mendampingi proses pengisian kuisioner tersebut, sehingga jika ada pernyataan yang tidak dimengerti oleh responden, dapat dijelaskan secara langsung.

Dalam proses pemberian kuisioner, peneliti terlebih dahulu menjelaskan skala dan jenis-jenis pernyataan yang perlu dipahami oleh responden, lebih dari itu, karena kuisioner merupakan pengambilan data primer dalam penelitian ini peneliti juga memastikan bahwa item pernyataan tidak ambigu, tidak ganda.

Kisi-kisi indikator validasi ahli materi yang perlu diisi oleh responden terdiri dari 21 pertanyaan. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam hal ini dari aspek kesesuaian dengan kompetensi dasar, terdiri dari 2 pernyataan, dari aspek keakuratan materi terdapat terdapat dari 3 pertanyaan, dari aspek pernyataan materi 4 pernyataan, dari aspek kesesuaian bahasan terdiri dari 3 pernyataan dan dari segi penggunaan terdiri dari 8 pernyataan.

Menurut Sudjana, berdasarkan kriteria tabel kualifikasi tingkat kevalidan, Video Interaktif interaktif dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $< skor \leq$  dari seluruh unsur angket penilaian ahli isi materi, Video interaktif yang dikembangkan harus sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, jika belum memenuhi skor yang ditentukan maka proses perbaikan harus dilakukan agar Video interaktif yang dikembangkan dapat menempuh skor yang menyatakan video interaktif tersebut layak.

Dari hasil pengisian kuisioner yang telah dilakukan oleh ahli materi dengan 7 dari hasil 10 indikator kevalidan materi. Video interaktif mendapatkan nilai 5 dengan persentase 90-100% dengan kategori sangat baik, kemudian 3 dari 10 pertanyaan mendapatkan nilai 4 dengan persentase 75-89% dengan kualifikasi baik. Artinya. Video interaktif ini Memuat materi pembelajaran yang dibutuhkan yaitu materi metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna, Materi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan keilmuan, materi yang disajikan mendorong rasa ingin tahu siswa, materi yang disajikan sesuai dengan pendekatan keilmuan, media yang disajikan sesuai sumber belajar, media sesuai dengan karakteristik siswa, panjang kalimat pada teks sesuai dengan tingkat pemahaman anak, struktur kalimat pada teks sesuai dengan pemahaman siswa, Memberikan dorongan untuk belajar, mengaktifkan siswa dalam membangun pengetahuannya, kemampuan media sebagai stimulus belajar, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kesesuaian media dengan lingkungan belajar sehingga desain video interaktif ini memiliki persentase yang sangat memuaskan.

Persentase kevalidan isi produk yang dikembangkan di dapatkan melalui hasil nilai 91 dari nilai maksimum 105 dengan persentase 86.66%. Jika dilihat dari kriteria kevalidan, 86.66% termasuk pada kategori sangat valid. Ketika mendapatkan kriteria valid, maka media video interaktif tidak perlu di revisi.

Menurut validator Video interaktif sangat menarik dari segi materi, animasi, proses perubahan hewan yang buat juga jelas, serta gambar menarik dan lebih kontekstual. Kategori tersebut mengindikasikan bahwa semua indikator variabel yang divalidasi meliputi cakupan materi, akurasi materi, penyajian

materi, kesesuaian bahasa, dan kemudahan penggunaan produk yang dikembangkan sangat valid menurut para ahli. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa video yang dikembangkan memperoleh nilai hasil dari uji praktikalisasi yang didapatkan dari dua sumber angket respon guru dan angket respon siswa menyatakan bahwa modul telah dinyatakan sangat praktis dalam rentang skala kepraktisannya antara 90%- 100%, dengan besaran persentase kepraktisannya dari angket guru adalah 96,5% serta dari angket respon siswa didapatkan persentase kepraktisannya sebesar 91,8%. Berdasarkan data yang telah diperoleh, dapat dikatakan bahwa video interaktif yang peneliti kembangkan mudah digunakan, dapat menarik minat siswa, dan membantu siswamemahami materi pembelajaran dengan kategori Sangat Praktis.<sup>55</sup>

#### **4. Hasil Analisis Data Motivasi Media Video Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.**

Data peningkatan motivasi belajar siswa di dapat dari angket yang di sebar kepada peserta didik setelah peneliti menerapkan video interaktif dengan beberapa pernyataan yang di sesuaikan dengan indikator dari peningkatan motivasi belajar. Berikut ini adalah penyajian data dari hasil uji coba lapangan siswa MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang pada tabel berikut :

---

<sup>55</sup> Dwi Asmara Putri, "Pengembangan Media Berbasis Model Research Based Learning Menggunakan Pageflip Application Pada Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka" 6 (2023): 159–68, hlm. 166

**Tabel 4.21 Deskripsi Hasil Motivasi Siswa terhadap Produk Pengembangan Media Video Interaktif**

| No                  | Pernyataan                                                                                      | A1,A2,A3,A4,A5,A6,<br>A7<br>,A8,A9,A10,A11,A12<br>,A<br>13,A14,A15,A16,A17<br>,A<br>18,A19,A20,A21,A22,<br>A<br>23,A24,A25,A26,A27,<br>A<br>28,A29 | $\sum x$ | $\sum x_i$ | P(%) | Kualifikasi |
|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------------|------|-------------|
| Aktif dalam belajar |                                                                                                 |                                                                                                                                                    |          |            |      |             |
| 1                   | Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh                                     | 5,5,5,5,4,5,5,4,5,5,5,<br>3,5,5,5,5,3,5,5,5,5,4<br>,5,5,<br>4,5,5,4,5                                                                              | 126      | 145        | 87   | Sangat Baik |
| 2                   | Saya aktif bertanya pada saat proses pembelajaran                                               | 4,5,3,3,5,4,4,4,4,5,<br>4,4,4,5,4,4,5,5,4,5,5,<br>4,5,5,4,4,4,4                                                                                    | 124      | 145        | 86   | Sangat Baik |
| 3                   | Saya selalu berusaha mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan benar                    | 5,5,5,5,3,4,5,5,5,5,4,<br>3,5,5,5,,3,5,5,5,5,5,5,<br>3,3, 5,5,4,5,5                                                                                | 132      | 145        | 91   | Sangat Baik |
| 4                   | Saya merasa bebas dan berani dalam mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung | 5,5,3,3,3,4,5,5,4,3,5,<br>4,4,4,4,4,3,5,5,3,4,3,<br>4,5,5,4,5,4,4                                                                                  | 121      | 145        | 83   | Baik        |
| 5                   | Saya suka menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru                                        | 5,4,4,5,5,5,5,4,5,5,5,<br>5,4,4,4,4,5,5,5,5,4,5,<br>5,5,5,4,5,4,4                                                                                  | 134      | 145        | 92   | Sangat Baik |
| 6                   | Saya tidak menanyakan kepada guru jika ada penjelasan yang belum saya mengerti                  | 3,5,5,3,3,3,5,5,4,3,5,3,<br>3,3,4,3,4,4,4,3,5,5,5,4,<br>4,4,4,4,3                                                                                  | 117      | 145        | 81   | Baik        |



|                                               |                                                                                                      |                                                                             |      |     |         |             |
|-----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------|-----|---------|-------------|
| 15                                            | Saya akan terus mempelajari berulang kali jika belum paham saat guru menjelaskan                     | 4,5,5,5,3,5,4,4,5,5,5,5,5,<br>5,<br>2,5,4,4,3,4,5,4,3,5,5,4,<br>3,<br>3,3,5 | 120  | 145 | 83      | Baik        |
| Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran |                                                                                                      |                                                                             |      |     |         |             |
| 16                                            | Saya mengetahui tujuan mempelajari materi pembelajaran daur hidup hewan                              | 5,5,5,5,5,4,5,4,5,5,4,4,<br>4,<br>4,4,4,4,3,4,3,4,3,5,5,4,<br>3,<br>5,4,5   | 126  | 145 | 87      | Sangat Baik |
| Rasa ingin tahu                               |                                                                                                      |                                                                             |      |     |         |             |
| 17                                            | Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran daur hidup hewan dari sumber lain | 5,5,5,5,5,4,4,4,5,5,4,4,<br>5,<br>4,5,3,3,5,3,5,4,3,4,5,5,4,<br>5,<br>3,5   | 127  | 145 | 88      | Sangat Baik |
| 18                                            | Saya senang mencari informasi yang berhubungan dengan pembelajaran daur hidup hewan sumber lain      | 5,4,4,2,5,5,2,5,5,5,2,5,<br>5,<br>5,3,5,3,5,5,3,5,5,3,5,4,3,<br>5,<br>3,5   | 119  | 145 | 82      | Baik        |
| Adannya umpan balik                           |                                                                                                      |                                                                             |      |     |         |             |
| 19                                            | Saya tertarik dan merasa senang untuk menyelesaikan soal-soal yang ada di <i>video interaktif</i>    | 3,5,4,5,5,4,5,5,5,5,4,5,<br>5,<br>5,5,4,3,4,5,4,5,5,4,5,5,5,<br>5,<br>3,5   | 126  | 145 | 87      | Sangat Baik |
| 20                                            | Saya merasa tertarik belajar dengan <i>video interaktif</i>                                          | 3,5,5,5,5,4,5,4,5,2,4,4,5,<br>2,<br>5,4,4,5,4,3,5,4,5,4,4,5,<br>5,<br>3,5   | 126  | 145 | 87      |             |
|                                               | Jumlah Rata-rata                                                                                     |                                                                             | 8658 | 100 | 865.800 |             |

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konsisten

Diketahui :

$$\sum x = 8658$$

$$\sum xi = 100$$

Dinyatakan :

P ?

Jawab :

$$\begin{aligned} P &= \frac{8658}{100} \times 100\% \\ &= 86,58 \times 100 \\ &= 865.800 \end{aligned}$$

Berdasarkan data angket peningkatan motivasi belajar peserta didik, dari uji coba lapangann yang telah disajikan pada tabel diatas persentase keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kemenarikan maka skor yang didapat pada media video interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik.

Sebelum menggunakan video interaktif, dalam proses belajar siswa menunjukkan sikap pasif dalam belajar, asik bermain dengan teman sebangkunya, mudah menyerah jika diberikan tugas oleh guru, siswa terlihat kurang bersemangat dalam belajar, jarang bertanya dan menjawab pernyataan oleh guru. Hal ini

diidentifikasi bahwa motivasi belajar siswa rendah. Maka dari itu perlu di berikan media yang bisa menunjang motivasi belajar siswa berupa video interaktif, dengan memberikan angket motivasi berupa indikator motivasi dari Uno.

Angket motivasi diberikan kepada siswa untuk melihat seberapa besar perubahan tingkah laku siswa setelah menggunakan video interaktif dengan materi daur hidup hewan tema 6 sub tema 1. Motivasi didefinisikan oleh Hamzah B. Uno sebagai dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Oleh karena itu, motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang untuk berusaha melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhannya. Faktor yang menunjukkan motivasi adalah: (a) aktif dalam belajar, (b) senang dalam belajar, (c) tidak cepat putus asa, (d) tidak cepat putus asa dengan hasil yang di dapatkan, (e) ulet dalam menghadapi kesulitan belajar (f)memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran, (g) rasa ingin tahu yang tinggi (h) adanya umpan balik.<sup>56</sup>

Dalam proses pemberian kuisioner kepada siswa, peneliti terlebih dahulu menjelaskan jenis-jenis pernyataan yang perlu dipahami oleh responden perihal motivasi belajar oleh Uno, pertama siswa diarahkan untuk menulis nama dan nama sekolah, kemudian siswa di berikan arahan untuk menjawab pernyataan yang perlu siswa centang dengan angka 1 dengan keterangan sangat tidak setuju, angka 2 tidak setuju, angka 3 kurag setuju, angka 4 setuju, dan angka 5 sangat setuju. selain itu, peneliti juga memastikan bahwa item pernyataan tidak ambigu, tidak ganda. Dalam proses pengisian angket responden memberikan kesempatan untuk

---

<sup>56</sup> Anastasia Sri Mendari, *Aplikasi Teori Hierarki Kebutuhan Maslow dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*, Jurnal: Widya Warta No. 01 tahun 2010, hlm

memberikan penjelasan ulang jika terdapat siswa yang kurang mengerti dengan pernyataan yang di berikan, dan peneliti menemani proses pengisian kusioner dilakukan hingga semua siswa selesai menjawab pernyataan yang terdapat pada angket motivasi siswa.

Kisi-kisi indikator motivasi yang perlu diisi oleh responden terdiri dari 20 pernyataan. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam hal ini dari aspek Aktif dalam belajar, terdiri dari 7 pernyataan, dari aspek Senang dalam belajar terdapat terdadi dari 4 pernyataan, dari aspek Tidak cepat putus asa 2 pernyataan, dari aspek Tidak cepat puas dengan hasil yang didapatkan terdiri dari , dari aspek Ulet dalam menghadapi kesulitan belajar 1, dari aspek Memiliki tujuan yang jelas dalam pembelajaran 3, dari aspek rasa ingin tahu dan umpan balik 4 pernyataan.

A1 sampai dengan A29 merupakan jumlah siswa kelas IV di MI Wahid Hasyim 02 Dau. Setiap siswa mendapatkan 20 item pernyataan terkait motivasi belajar, setiap poin pernyataan diberikan skor 1 sampai dengan 5. 1 artinya sangat tidak setuju, dengan persentase 0<55%, kualifikasi sangat kurang baik. 2 tidak setuju, dengan persentase 55-64% dengan kualifikasi kurang baik . 3 kurang setuju dengan persentase 65-74% dengan kualifikasi cukup baik, 4 setuju, dengan persentase 75-89 dengan persentase baik. dan 5 sangat setuju dengan persentase 90-100% dengan kualifikasi sangat baik.

Dari hasil motivasi siswa terhadap media video interaktif, di dapatkan nilai rata-rata keseluruhan yaitu mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kemenarikan maka skor yang didapat pada media video interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada lampiran halaman 178 Sejalan dengan itu

menurut Hamalik dan Azhar Arsyad penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat dalam belajar.

### 5. Keefektifan Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Produk pengembangan diuji cobakan pada siswa kelas IV MI Whid Hasyim O2 Dau. Data hasil pretest dan posttest diperoleh dari tes sebelum memakai media Video Interaktif dan sesudah memakai media video interaktif. Penyajian data *pretest* dan *posttes* dari hasil uji coba lapangan siswa kelas IV MI Wahid Hasyim dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.20 Hasil *pretest* dan *posttest* Hasil Belajar Siswa kelas IV MI Wahid Hasyim terhadap Produk Pengembangan Media Video Interaktif**

| Nama | Nilai          |                 | <i>N-Gain</i> | Tingkat Keefektifan |
|------|----------------|-----------------|---------------|---------------------|
|      | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |               |                     |
| A1   | 45             | 85              | 0,727272727   | Tinggi              |
| A2   | 35             | 85              | 0,769230769   | Tinggi              |
| A3   | 45             | 80              | 0,636363636   | Sedang              |
| A4   | 30             | 75              | 0,642857143   | Sedang              |
| A5   | 40             | 85              | 0,75          | Tinggi              |
| A6   | 45             | 75              | 0,545454545   | Sedang              |
| A7   | 50             | 80              | 0,6           | Sedang              |
| A8   | 60             | 95              | 0,875         | Tinggi              |
| A9   | 25             | 80              | 0,733333333   | Tinggi              |
| A10  | 55             | 85              | 0,666666667   | Sedang              |
| A11  | 55             | 80              | 0,555555556   | Sedang              |
| A12  | 35             | 85              | 0,769230769   | Tinggi              |
| A13  | 55             | 90              | 0,777777778   | Tinggi              |
| A14  | 30             | 85              | 0,785714286   | Tinggi              |
| A15  | 45             | 80              | 0,636363636   | Sedang              |
| A16  | 25             | 90              | 0,866666667   | Tinggi              |
| A17  | 40             | 80              | 0,666666667   | Sedang              |
| A18  | 30             | 75              | 0,642857143   | Sedang              |
| A19  | 30             | 90              | 0,857142857   | Tinggi              |
| A20  | 50             | 75              | 0,5           | Sedang              |
| A21  | 30             | 80              | 0,714285714   | Tinggi              |
| A22  | 45             | 85              | 0,727272727   | Tinggi              |

|      |           |           |             |             |
|------|-----------|-----------|-------------|-------------|
| A23  | 35        | 80        | 0,692307692 | Sedang      |
| A24  | 40        | 85        | 0,75        | Tinggi      |
| A25  | 30        | 80        | 0,714285714 | Tinggi      |
| A26  | 40        | 95        | 0,916666667 | Tinggi      |
| A27  | 45        | 75        | 0,545454545 | Sedang      |
| A28  | 30        | 80        | 0,714285714 | Tinggi      |
| A29  | 60        | 90        | 0,75        | Tinggi      |
| Mean | 40,689655 | 82,931034 | 0,707886654 | 59,31034483 |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa adanya perubahan nilai dari sebelum dan setelah menggunakan media video interaktif di MI Wahid Hasyim yang ditunjukkan pada nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya nilai yang diperoleh tersebut di analisis untuk mencari nilai *N-gain*. Hasil uji Ngain yang dilakukan di MI Wahid Hasyim yakni siswa yang mendapatkan skor  $0,7 > (g) \geq 0,3$  sebanyak 11 orang dengan kategori tingkat kefektifan sedang. Uji Ngain di MI Wahid Hasyim siswa yang mendapatkan skor  $(g) \geq 0,7$  sebanyak 18 orang dengan tingkat kefektifan tinggi, siswa mendapatkan skor  $0,7 > (g) \geq 0,3$ , dan siswa yang dapatkan nilai  $(g) < 0,3$  sebanyak 0 orang dengan tingkat kefektifan rendah.

Peneliti melakukan uji coba langsung meda video interaktif kepada siswa MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang. untuk mencari perbedaan peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media video interaktif yang dikembangkan. Peneliti juga melakukan *pretest* dan *posttes* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran dengan melihat hasil belajarnya. Produk pengembangan diberikan setelah melakukan *pretest*. Soal *posttets* disusun dengan indiaktor dan soal yang sama. Dari soal *pretest*. Sudaryono mengatakan bahwa

penyusunan dan pengembangan tes dimaksudkan untuk memperoleh tes yang valid, sehingga hasil ukurannya mencerminkan secara tepat hasil belajar atau prestasi belajar yang dicapai oleh masing-masing individu peserta tes setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Peningkatan hasil belajar diperoleh dari uji N-Gain, hasil perhitungan N-gain di MI Wahid Hasyim kabupaten Malang diperoleh dari nilai *pretest* sebelum menggunakan video interaktif dan nilai *posttest* setelah menggunakan video interaktif.

*N-gain score* bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu metode atau treatment, uji *N-gain score* dilakukan dengan cara menghitung selisih nilai post test dengan nilai pretest. Untuk menghitung *N-gain score* dilakukan dengan cara menghitung skor post test di kurangi skor pretest, lalu di bagi skor ideal di kurangi skor pretest. Sebelum melakukan perhitungan *gain score* ada dua kolom yang harus diisi yaitu selisih post test dengan pretest, bisa dilihat pada lampiran 172-175, lalu selisih skor ideal (nilai maksimum atau nilai tertinggi yang dapat diperoleh) di kurangi nilai pretest. dalam hal ini score idealnya yaitu 100, maka 100 dikurangi skor pretest, selanjutnya melakukan perhitungan *N-gain score* dengan menggunakan rumus skor post test di kurangi skor pretest di bagi skor ideal dikurangi skor pretest, lalu enter. Maka secara otomatis akan mendapat nilai *N-gain score*. Selanjutnya dilakukan perhitungan dalam bentuk persentase yaitu dengan cara *N-gain score* di x 100 lalu enter. Setelah mendapatkan hasil *N-gain score*, selanjutnya harus mencari rata-rata nilai *N-gain* dengan menggunakan rumus rata-rata average. Jika dilihat dari nilai rata rata *N-gain score* sebesar 0,7. Dengan kategori Tingkat keefektifan tinggi.

Berdasarkan data diatas, maka dikatakan peningkatan hasil belajar kognitif pada materi daur hidup hewan dengan menggunakan *videol* interaktif di MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang mengalami peningkatan yang dilihat dari hasil uji Ngain yang telah dilakukan. Hal ini didukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kumalasari, dkk yang menyatakan bahwa pengembangan e-modul memperoleh nilai rata-rata N-Gain siswa dalam satu kelas jika dilihat dari N-Gain persen dengan menggunakan kategori tafsir efektivitas N-Gain score dinyatakan “cukup efektif” dengan hasil nilai yang diperoleh sebesar 57,6725. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.<sup>57</sup> Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Istichomah, dkk menyatakan bahwa pengembangan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol adalah 30,4480 atau 30,45% termasuk dalam kategorisedang. Dengan nilai N-Gain score minimal 20% dan maksimal 67,5%. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperiment adalah 75,5411 atau 75,5% termasuk dalam kategori tinggi. Dengan nilai N-Gain score minimal 16,00 atau 16% dan nilai maksimal 80,95 atau 81%. Artinya penilaian pembelajaran berbasis 3d pageflip professional sangat efektif digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran pada muatan pelajara IPA.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Kumalasari, Fathurohman, and Fakhriyah, Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, hlm. 560.

<sup>58</sup> Istichomah, Sri Utaminingsih, and Erik Aditia Ismaya, “Pengembangan E-Modul Dengan Aplikasi 3D Pageflip Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPA Kelas 5 Sekolah Dasar,” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 4, no. 2 (2022), HLM. 229.

## 6. Hasil Analisis data Kemenarikan Media Video Interaktif

Data kuantitatif hasil penilaian uji coba lapangan dari angket siswa

selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel.22 Hasil Analisis Kemenarikan Media terhadap Produk Pengembangan Media Video Interaktif**

| No | Nama Siswa                                                                               | Responden                                                 | Jumlah | Bobot | %  | Kriteria    |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------|-------|----|-------------|
| 1  | Saya sangat mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran video pembelajaran | 5,3,5,3,4,5,4,5,5,3,5,3,5,5,5,5,3,5,5,4,3,5,5,4,4,5,4,5   | 126    | 145   | 87 | Sangat Baik |
| 2  | Saya menyukai materi dalam media video pembelajaran                                      | 4,3,3,5,5,4,3,5,4,4,5,4,4,4,5,4,4,5,5,4,5,5,4,4,4,4,4     | 125    | 145   | 86 | Sangat Baik |
| 3  | Saya memahami dengan mudah Bahasa yang ada pada video pembelajaran                       | 5,5,5,5,3,4,5,4,5,5,4,3,5,5,5,3,5,5,5,5,5,3,3,5,5,5,5,5   | 128    | 145   | 88 | Sangat Baik |
| 4  | Saya memahami isi materi dalam video pembelajaran                                        | 5,5,3,3,3,3,4,4,4,5,5,4,4,4,4,4,3,5,5,3,5,3,4,5,5,5,5,4,4 | 120    | 145   | 83 | Baik        |
|    | Saya suka belajar dengan melihat video pembelajaran                                      | 5,5,4,5,5,5,5,4,5,3,5,5,4,4,4,4,5,5,5,4,5,5,5,5,4,5,4,4   | 133    | 145   | 92 | Sangat Baik |
| 6  | Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan video pembelajaran      | 3,5,3,3,4,5,5,3,5,3,3,5,3,4,3,4,4,4,3,5,5,5,4,4,5,4,4,3   | 115    | 145   | 79 | Baik        |
| 7  | Saya menyukai gambar-gambar yang ada di video pembelajaran                               | 4,5,3,5,5,5,5,4,5,4,3,5,4,5,5,5,3,5,3,4,4,5,5,4,5,3,4,5,4 | 119    | 145   | 82 | Baik        |
| 8  | Saya dapat membaca kata padamedia                                                        | 3,3,5,5,5,5,5,5,5,3,4,4,5,5,4,4,5,5,5,5,5,5,5             | 132    | 145   | 91 | Sangat Baik |

|    |                                              |                                                       |      |      |            |             |
|----|----------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------|------|------------|-------------|
|    | video pembelajaran                           | 4,4,5,5,4,5,5                                         |      |      |            |             |
| 9  | Saya menyukai warna dalam media pembelajaran | 5,5,4,5,5,5,5,4,3,5,5,5,5,5,5,5,4,4,5,5,4,5,5,4,4,5,4 | 134  | 145  | 92         | Sangat Baik |
| 10 | Jumlah                                       |                                                       | 1132 | 1305 | 86743<br>2 |             |

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

P = Persentase tingkat kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor jawaban (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah skor nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konsisten

Diketahui :

$$\sum x = 1132$$

$$\sum xi = 1305$$

Dinyatakan :

P ?

Jawab:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{1132}{1305} \times 100\% \\
 &= 0,86743 \times 100 \\
 &= 86.7432
 \end{aligned}$$

Berdasarkan data angket siswa dari uji coba lapangan yang telah disajikan pada tabel di atas presentase keseluruhan mencapai 86,74 %. Jika dicocokkan dengan tabel kemenarikan maka skor yang terdapat pada media video interaktif termasuk dalam kriteria sangat baik.

Berdasarkan paparan data hasil kemenarikan video interaktif berdasarkan penilaian pengguna yang terdiri dari 9 pernyataan yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam peneliti dalam mengukur respon siswa terhadap video interaktif yang telah dikembangkan dan di ujicobakan pada kelas IV MI Wahid Hayim 02 Kabupaten Malang. Pernyataan yang buat mengenai seberapa menariknya media yang telah di buat oleh peneliti untuk dapat membangun keinginan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh pengguna dan dihitung dengan persentase tingkat kemenarikan media. Telah di dapat hasil bahwa media video interaktif memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi yakni 91%, hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban siswa dengan lebih banyak memberikan nilai sangat setuju dengan memberikan skor 5 dan 4 pada waktu pengisian kuisioner. Selain itu rata rata siswa menjawab bahwa video interaktif sangat disukai, penggunaan media video interaktif terbilang mudah diaplikasikan dengan bantuan buku petunjuk penggunaan yang telah di buat oleh peneliti, selain itu, siswa berpendapat bahwa bahasa yang digunakan dalam video interaktif dapat dengan mudah di pahami, gambar dan animasi yang ditampilkan oleh peneliti juga sangat menarik bagi siswa. Untuk lebih rinci mengenai jawaban dari siswa mengenai kemenarikan video interaktif, bisa dilihat pada halaman 180

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imani Novita Sri dkk, kemenarikan multimedia interaktif jika diukur dengan hasil persentase angket respon siswa pada uji coba pemakaian sebesar 99% menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat menarik dan efektif dan cocok digunakan untuk siswa kelas III UPTD SDN Banyuwajuh 4 Kamal.<sup>59</sup>

Tabel . 4.24 Hasil Revisi Produk

| <b>Nama Subyek Ahli Desain</b> | <b>Kritik dan Saran</b>                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dr. Umi Machmudah, MA          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masukkan KI dan KD sebelum Tujuan Pembelajaran</li> <li>2. Berikan jeda persekian detik untuk setiap pembahasan baru berupa kata kata atau gambar.</li> <li>3. Berikan Apersepsi untuk menghubungkan media dengan siswa.</li> </ol> |
| <b>Ahli isi/Materi</b>         | <b>Kritik dan Saran</b>                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Syamsidar HS, ST., M.Si        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Edit beberapa menit sebelum video berakhir dengan memasukkan gambar yang lebih menarik dan tidak kosong.</li> <li>2. Masukkan kesimpulan sebelum video di tutup</li> </ol>                                                          |
| <b>Ahli Pembelajaran</b>       | <b>Kritik dan Saran</b>                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Andika S.Pd                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media dibuat dengan kata sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.</li> </ol>                                                                                                                                            |
| Sherly S.Pd                    | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Media yang digunakan sangat menarik bagi siswa yang dilengkapi dengan kuis untuk memotivasi siswa.</li> </ol>                                                                                                                       |

<sup>59</sup> Imani Puspita Sari, dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuwajuh 4 Kamal.

Dari beberapa kritikan dan saran yang diberikan oleh para ahli maka peneliti melakukan perbaikan agar produk media video interaktif layak digunakan

## **7. Revisi Produk**

Berdasarkan pengembangan media video interaktif pada materi daur hidup hewan yang terdapat pada tema 6 subtema 1 kelas IV MI Wahid Hayim 02 Dau. Maka terlabih dahulu dinilai oleh para ahli yaitu ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan, sehingga produk dapat dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan validasi oleh beberapa ahli, maka media video interaktif diberikan kritik, saran dan masukan. Berikut ini akan dijabarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator yaitu:

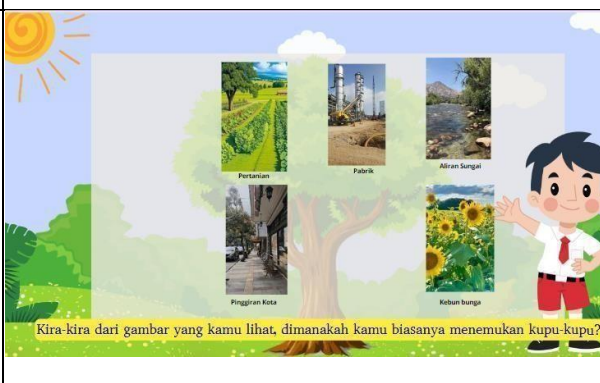
## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk Yang telah di revisi

1. Revisi produk berdasarkan kritik, saran dan masukan oleh ahli isi/materi yakni sebagai berikut:

| No |                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Masukkan KD sebelum Tujuan Pembelajaran |  <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup</li> <li>4.2 Membuat skema siklus beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan</li> </ul>                                                                                                                                                                                    |
|    | Indikator sebelum Tujuan Pembelajaran   |  <p><b>Kompetensi Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup sekitar</li> <li>3.2.2 Menganalisis siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup</li> <li>3.2.3 Membandingkan siklus hidup makhluk hidup</li> <li>4.2.1 Berkreasi dengan menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup</li> <li>4.2.2 Mempersentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup</li> </ul> |

|    |                                                                                                        |                                                                                     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>Berikan jeda persekian detik untuk setiap pembahasan baru berupa kata kata atau gambar</p>          |   |
|    | <p>erikan Apersepsi untuk menghubungkan media dengan siswa.</p>                                        |  |
| 3. | <p>Mediadibuatdengankatasederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa</p>                        | -                                                                                   |
|    | <p>Media yang digunakan sangat menarik bagi siswa yang dilengkapi dengankuisuntuk memotivasisiswa.</p> | -                                                                                   |

Produk yang telah dihasilkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE menghasilkan suatu produk pendidikan yakni media video interaktif pada materi daur hidup hewan pada tema 6 sub tema 1 kelas IV di MI Wahid Hasyim. Adapun beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

**a. Analisis kebutuhan**

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk hasil analisis ini di dapatkan melalui observasi untuk melihat perencanaan, pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, dan wali kelas 4 MI Wahid Hasyim dan observasi langsung kepada siswa kelas IV saat pembelajaran sedang berlangsung. Selain itu peneliti melakukan analisis kebutuhan mengenai data karakteristik siswa kelas IV, motivasi dan hasil belajar, ketersediaan media pembelajaran dan pemanfaatan media sarana dan prasarana yang tersedia di MI Wahid Hasyim.

**b. Tahap Desain**

Dalam tahap ini peneliti melakukan tahap desain dengan cara membuat naskah video pembelajaran dengan berfokus pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan dengan KD 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Untuk pembuatan video peneliti membuat naskah berisikan materi daur hidup hewan dengan berfokus pada metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Perangkat software yang digunakan yaitu Canva, Capcut dan Pinteres untuk mencari referensi mengenai materi daur hidup

hewan. Untuk perangkat hardware yang digunakan yaitu Handphone/Laptop, flashdisk, earphone.

### **c. Pengembangan**

Dalam tahap ini peneliti membuat video interaktif dengan menggunakan 3 aplikasi bantuan yaitu Canva, Capcut dan Pinterest. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi produk kepada ahli praktisi (Pembelajaran), ahli materi dan ahli media (desain), untuk dievaluasi dan untuk mengetahui layak atau tidaknya media ini.

Pada tahapan ini peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan-masukan yang bersifat kualitatif oleh para validator. Pada tahapan revisi peneliti melakukan beberapa perubahan, perbaikan dan penyempurnaan pada produk. Jika sudah layak, media akan diimplementasikan. Dan diujia coba.

### **d. Implementasi**

Uji coba lapangan, uji coba produk dilakukan di MI Wahid Hasyim dengan rincian, MI Wahaid Hasyim sebanyak 29 siswa. Uji coba dilakukan untuk menguji keefektifan dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Pada tahapan ini juga dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk memperoleh data, kemudian data ini akan dianalisis untuk melihat keefektifan dari produk yang dihitung dengan menggunakan rumus Ngain. Setelah melakukan *posttest* peneliti melanjutkan penelitian dengan membagikan anget kepada siswa yang berisi pernyataan.

### **e. Evaluasi**

Tahap evaluasi ini adalah tahapan akhir dari seluruh proses yang ada di ADDIE. Tahap ini merupakan proses untuk melihat pengembangan media yang dikembangkan berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahapan evaluasi ini juga dapat diterapkan pada 4 tahap sebelumnya dalam kebutuhan revisi untuk penyempurnaan produk yang akan dikembangkan.

Revisi produk, pada tahapan ini peneliti kembali melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan hasil uji lapangan apa yang menjadi kelemahan dan kekurangan pada produk yang dikembangkan sehingga produk menjadi lebih baik dan layak digunakan pada uji coba skala luas.

### **B. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Video interaktif di desain dibuat dengan waktu 11 menit 23 47 detik. Media ini bersisikan teks, gambar, animasi, yang buat dengan menarik. Materi yang termuat dalam pengembangan video interaktif ini yaitu daur hidup hewan pada tema 6 sub tema 1 kelas IV MI Wahid Hasyim. Media ini juga di desain dengan interaksi dua arah, dalam video ini di suguhkan kuis dan pertanyaan mengenai materi daur hidup hewan yang bisa di jawab siswa dengan lisan secara langsung. Kemudian di konfirmasi Kembali jawabannya oleh video yang telah di buat.

2. Media video interaktif dikembangkan mendapatkan nilai dari ahli desain. Ahli materi dan ahli pembelajaran. Dan dari uji coba lapangan berdasarkan penilaian berdasarkan ahli isi/materi media video interaktif ,mendapatkan persentase sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian dari ahli desain media video interaktif mendapatkan persentase nilai sebesar 85% dengann kualifikasi baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli pembelajaran MI dan MI media video interaktif mendapatkan persentase nilai sebesar 82% dengann kualifikasi sangat baik.
3. Media *video interaktif* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa MI Wahid Hasyim. Hasil uji Ngain yang dilakukan di MI Wahid Hasyim yakni siswa yang mendapatkan skor  $0,7 > (g) \geq 0,3$  sebanyak 11 orang dengan kategori tingkat keefektifan sedang. Uji Ngain di MI Wahid Hasyim siswa yang medapatkan skor  $(g) \geq 0,7$  sebanyak 18 orang dengantingkat keefektifan tinggi, siswa mendapatkan skor  $0,7 > (g) \geq 0,3$ , dan siswa yang dapatkan nilai  $(g) < 0,3$  sebanyak 0 orang dengan tingkat keefektivan rendah.
4. Media *video interaktif* yang telah diujicobakan dilapangan kemudian diberikan penilaian oleh pengguna atau siswa untuk menilai tingkat kemenarikan produk. Berdasarkan penilaian siswa oleh siswa media *video interaktif* mendapatkan nilai sebesar 91% dengan kualifikasi sangat baik.

### C. Saran

Media Video Interaktif pada materi daur hidup hewan yang terdapat pada tema 6 sub tema 1 kelas IV MI Wahid Hasyim 02 Dau, setelah mendapatkan berbagai saran dan masukan agar produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal yakni:

Saran pengemabangan produk lebih lajut berdasarkan pengembangan yang sudah dilakukan yaitu:

Pengembangan media video interaktif pada materi daur hidup hewan tema 6 subtema 1 kelas IV MI dapat ditambahkan materi-materi secara detail dan dapat memberikan contoh yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar yang tidak terdapat pada produk.

Pengembangan selanjutnya akan dilakukan pada sub tema dan tema yang lebih luas dan dengan inovasi agar produk bisa mengikuti perkembangan keilmuan.

Adanya pengembangan produk video interaktif materi daur hidup hewan terdapat beberapa saran dan masukan agar dapat dimanfaatkan secara maksimal, diantaranya:

#### 1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran dari pemanfaatan produk pengembangan media video interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan materi yang diajarkan sehingga dapat digunakan dalam proses

pembelajaran yang terdapat materi yang disajikan.

- b. Peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca buku pedoman media video interaktif sehingga dapat mengakses dengan mudah.
- c. Peserta didik diharapkan membaca/mempelajari materi dari sumber-sumber lain sehingga dapat menambah pengetahuan.
- d. Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi agar pembelajaran lebih inovatif, menarik dan interaktif
- e. Adanya media video interaktif ini sebaiknya tidak digunakan sebagai salah satu- satunya sumber belajar.

## 2. Saran Desiminasi Produk

Produk pengembangan media video interaktif ini dapat digunakan di kelas IV karena sesuai dengan pemetaan materi agar dapat dimanfaatkan di semua sekolah peneliti perlu memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik peserta didik sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

## 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- a. Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, dapat dengan cara menambah materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komperhensif
- b. Produk yang dikembangkan hanya terbatas pada pokok materi daur hidup hewan dalam mata pelajaran ipa, sehingga

untuk pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan materi-materi yang lain dan menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran peserta didik maupun lainnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238.
- Chen, Y. T. (2012). The effect of thematic video-based instruction on learning and motivation in e-learning. *International Journal of Physical Sciences*, 7(6), 957-965.
- Darmawati, J. (2013). pengaruh motivasi belajar dan gaya belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa SMA negeri di kota Tuban. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(1), 79-90.
- Degeng, I. N. S., & Sudana, N. (1989). Ilmu pengajaran taksonomi variabel. Jakarta: Depdikbud.
- Deriyan, L. F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT DI KELAS V SD. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN MIPA*, 7(1), 1-10.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145-158.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 2(1), 158-166.

- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran video interaktif powtoon pada mata pelajaran ipa materi komponen ekosistem. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 255-262).
- Mafirah, S. (2020). Efektivitas Penerapan Blended Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Sastra Inggris Universitas Khairun. *Journal of Language, Literature and Linguistics*, 1(2).
- Manullang, M. (2019). Hubungan Pengelolaan kelas dengan motivasi belajar PKn Siswa Kelas X SMA Nasrani 3 Medan Tahun 2017. *Jurnal Penelitian Fisikawan*, 2(1), 20-25.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Wibawa, R., & Kurniawati, W. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA VIDEO DI MTs AL-JAMIL KABUPATEN LOMBOK TENGAH. *Pijar Mandiri Indonesia: Jurnal Pelatihan, Pengembangan, dan Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 102-106.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.
- Setyoningtyas, K. Y., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video instruksional interaktif pada mata pelajaran ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1521-1533.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif video senam animasi berbasis budaya khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 280-294.

- Santoso, D. T. (2016). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dan Solusi Penanganan pada Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XIII*, 2.
- Syam, N. (2017). Pengembangan media tutorial pembelajaran IPA berbasis WEB untuk peserta didik kelas VIII SMPN 5 Pallangga. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 156-174.
- Sari, I. (2018). Motivasi belajar mahasiswa program studi manajemen dalam penguasaan keterampilan berbicara (speaking) bahasa Inggris. *Jumant*, 9(1), 41-52.
- Rois, N. (2019). Konsep Motivasi, Perilaku, dan Pengalaman Puncak Spiritual Manusia dalam Psikologi Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Universitas Wahid Hasyim*, 7(2), 184-198.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *FITRAH: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114-131. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>
- Perangin-angin, J. M. (2022). PENGEMBANGAN MATERI TEKS EKSPLANASI BERBANTUAN APLIKASI CAPCUT VIDEO EDITING DI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 KUTABULUH KABUPATEN KARO. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 10(2), 136-150.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(1), 9-15.
- Priantini, D. A. M. M. O. (2020). The development of teaching video media based on Tri Kaya Parisudha in educational psychology courses. *Journal of Education Technology*, 4(4), 448-455.
- Putra, L. D., Maghfiroh, P., Pramesti, N. B. A., & Aprilia, D. A. (2023). Analisis

- Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1547-1553.
- Putra, L. D., Maghfiroh, P., Pramesti, N. B. A., & Aprilia, D. A. (2023). Analisis Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD Kelas V SD Muhammadiyah Karangwaru. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1547-1553.
- Rafida, N. R., Pasani, C. F., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Menggunakan Pinterest pada Materi Pemanasan Global untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Sains dan Terapan*, 2(1), 9-21.
- Rachmavita, F. P. (2020, October). Interactive media-based video animation and student learning motivation in mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012040). IOP Publishing.
- Sulistiyowati, S., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar IPA pada Materi Metamorfosis Kelas IV SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Walangadi, H., Umar, E., & Bai, S. P. (2023). IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES THROUGH POSTER-ASSISTED DISCUSSION METHODS IN LEARNING IPS IN CLASS IV SDN 5 TELAGA, GORONTALO DISTRICT.
- Zulaikha Ummul Arafah, S. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM SOLVING GUNA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI GERAK PARABOLA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(6), 561-569.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**PASCASARJANA**

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-052/Ps/HM.01/11/2023  
Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

20 November 2023

Kepada  
Yth. Kepala MI Wahid Hasyim 02 Kecamatan Dau  
  
di Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Yusmilda  
NIM : 210103220006  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj.Sutiah, M.Pd.  
2. Dr. Hj. Ni Matuz Zuhroh, M.Si  
Judul Penelitian : Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau Kabupaten Malang.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.  
*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb*

Direktur,  
  
Wahanidmurni



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN MALANG**  
**MI WAHID HASYIM 02 DAU**  
**NSM : 1112 3507 0334      NPSN : 6996 3397**  
**TERAKREDITASI : B**

Alamat Jl. Raya Kucur Krajan No. 29 Kec. Dau Kab. Malang Telp. 085749948588

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 026/MI.WH.02/M/XI/2023

Yang bertandatangan dibawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim 02 Dau, menerangkan bahwa :

Nama : YUSMILDA  
 NIM : 210103220006  
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul tesis : "Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau".

Yang tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan Penelitian dilembaga kami pada tanggal 21 November s/d 06 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dau, 06 Desember 2023  
 Kepala Madrasah

NUSNUL YAKIN, S.HI

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : MI Wahid Hasyim  
Kelas/Semester : IV/I  
Sub Tema : Aku dan Cita-citaku  
Pembelajaran : 2  
Alokasi Waktu : 2 x 35

A. KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan sa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Muatan : IPA

| No  | Kompetensi Dasar                                        | Indikator                                                                                                                                                                                           |
|-----|---------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2 | Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup | 3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup sekitar (C3)<br>3.2.2 Menganalisis siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta<br>3.2.3 membandingkan siklus hidup makhluk hidup sekitar (C4) |
| 4.2 |                                                         | 4.2.1 Berkreasi dengan                                                                                                                                                                              |

|  |                                                                                                                                |                                                                                                                                      |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya. | menyusun gambar siklus hidup makhluk dengan benar (C6)<br>4.2.2 mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar (C5) |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

C. TUJUAN

1. Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan Siswa dapat membedakan pengertian metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
2. Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan, siswa dapat mengurutkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dengan baik .
3. Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan, siswa dapat menganalisis siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup dengan benar.
4. Melalui video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan siswa mampu berkreasi dengan menyusun gambar dengan salah satu contoh daur hidup hewan.
5. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan, siswa mampu menyusun siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan benar dan mempresentasikannya.

Karakter siswa yang diharapkan:

- Religius
- Nasionalis
- Mandiri
- Gotong-royong
- Integritas

D. MATERI

IPA : Daur Hidup Hewan (Metamorfosis)

E. MODEL, PENDEKATAN & METODE

Model : *Project Base Learning*

Pendekatan : *Scientific* dan TPACK

Metode : Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

F. MEDIA, ALAT PEMBELAJARAN, BAHAN dan SUMBER BELAJAR

1. Media Pembelajaran

- Video pembelajaran Siklus Daur Hidup Hewan.

2. Alat Pembelajaran

- a. LCD
- b. LKPD
- c. Evaluasi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan      | Deskripsi Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Alokasi Waktu |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| Pendahuluan   | <p><b>Persiapan/Orientasi</b></p> <p>1. Siswa dan guru berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing, dilanjutkan guru mengecek kehadiran. (Religiusitas)</p> <p>2. Siswa menyanyikan lagu "kupu-kupu yang lucu" dengan iringan.(TPACK)</p> <p><b>Apersepsi</b></p> <p>3. Guru melakukan apersepsi dengan kegiatan tanya jawab dengan siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Anak-anak apakah pernah melihat kupu-kupu?</li><li>b. Dimana kalian melihatnya?</li><li>c. Menurut anak-anak, dari mana kupu-kupu berasal?</li></ul> <p><b>Motivasi</b></p> | 5-7 menit     |
| Kegiatan Inti | <p>4. Guru memotivasi siswa agar bersemangat mengikuti pembelajaran.</p> <p>5. Guru menyampaikan tujuan, penilaian pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 48 menit      |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |  |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>menentukan, menganalisis, mengurutkan, dan merangkai. (<b>Collaboration, Communication</b>).</p> <p><b>Menentukan Pertanyaan Mendasar</b></p> <p>6. Siswa mengamati video pembelajaran tentang siklus daur hidup hewan. (<b>Critical Thinking, TPACK</b>)</p> <p>7. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab terkait video siklus daur hidup hewan. (<b>Critical Thinking, Communication</b>).</p> <p>a. Setelah anak-anak melihat video yang telah ditampilkan, apakah anak-anak bisa mengurutkan siklus daur hidup hewan (kupu-kupu)?.</p> <p>b. Anak- anak bisa mengurutkn siklus hidup capung.</p> <p>c. Anak anak bisa menyebutkan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna</p> <p><b>Mendesain perencencanaan produk</b></p> <p>8. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang heterogen, masingmasing kelompok terdiri dari 5 sampai 6 siswa.</p> <p>9. Siswa menyimak video tentang cara merangkai daur hidup hewan dengan membuat "Life Cycle Buterfly". (<b>Critical Thinking, TPACK</b>)</p> <p>10. Guru menjelaskan apa yang akan dibuat oleh siswa, guru memberi rambu-rambu dalam menyusun produk yang meliputi :</p> |  |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>a. Alat dan bahan yang harus disiapkan, meliputi : kertas HVS, kertas kartoon, gunting dan lem.</p> <p><b>Pelaksanaan pembuatan</b></p> <p>11. Guru dan siswa membuat kesepakatan membuat proyek "Life Cycle Buterfly".<br/><b>(Communication, Collaboration)</b></p> <p>12. Untuk waktu membuat "Life Cycle Buterfly" adalah sebagai berikut : - 5 sampai 10 menit, 5 menit untuk menempel objek pada lembar tugas yang telah disediakan.</p> <p>13. Guru memonitoring kegiatan siswa dalam menyelesaikan proyek. (Life Cycle Buterfly).</p> <p><b>Menguji Hasil</b></p> <p>14. Siswa menampilkan laporan karya untuk dipaparkan di depan kelas. <b>(Critical Thingking, Creativity, Collaboration)</b></p> <p>15. Guru memantau keterlibatan siswa dan mengukur keberhasilan proyek yang telah dibuat.</p> <p><b>Penilaian hasil</b></p> <p>16. Siswa diminta untuk menampilkan hasil karya masingmasing didepan kelas. <b>(Creativity)</b></p> <p>17. Dari presentasi yang telah dipaparkan, siswa lainnya memberikan tanggapan atau masukan.<br/><b>ativity) (Critical Thingking, Creativity).</b></p> <p>18. Guru melakukan penilaian terhadap hasil</p> |  |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|                | <p>karya “Life Cycle Buterfly” peserta didik.</p> <p>19. Setelah semua siswa melakukan presentasi terhadap hasil karya masing-masing, siswa menyimpulkan urutan siklus daur hidup hewan. (Critical Thingking, Creativity) 20. Guru melakukan penilaian dari karya yang dihasilkan masing-masing siswa.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                           |                |
| <b>Penutup</b> | <p>1. Siswa dan guru membuat kesimpulan dan melakukan refleksi dengan bertanya jawab tentang pesan/kesan belajar hari ini</p> <p>2. Siswa mendengarkan arahan guru untuk mengerjakan soal evaluasi secara keseluruhan.</p> <p>Penutup</p> <p>3. Siswa mendengarkan arahan guru terkait tindak lanjut dengan menyampaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. 4. Siswa dan guru berdoa bersama menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religiusitas</p> <p>4. Guru menyampaikan salam penutup pembelajaran.</p> | <p>5 menit</p> |

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes, pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

I. SUMBER DAN MEDIA

- 1. Media Video Interaktif
- 2. Buku Pedoman Guru Tema 6 kelas 4 dan Buku Siswa Tema 6 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

Malang, .. ..... 2023 .

Mengetahui  
Guru Kelas,

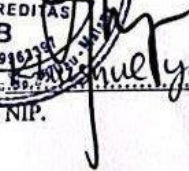
  
ANDHIKA SETYA.P  
NIP.

Peneliti

  
Yasmilda  
210103220006  
NIM.



Kepala sekolah,

  
Wahid Hasyim S.H  
NIP.

Lampiran Ahli Desain  
Validator 1 : Dr. Umi Machmudah, MA

| Aspek | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | Jumlah | Bobot | %   |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-------|-----|
| Nilai | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 3  | 4  | 5  | 4  | 5   | 5   | 5   | 4   | 4   | 5   | 4   | 5   | 3   | 77     | 90    | 85% |

Lampiran Ahli Materi  
Validator 2 : Syamsidar, HS, ST.,MSi

| Aspek | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jumlah | %   |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|--------|-----|
| Nilai | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5   | 47     | 94% |

Lampiran Ahli Pembelajaran  
Validator 3 : Andika, S.Pd

| Aspek | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | P21 | Jumlah | Bobot | %   |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-------|-----|
| Nilai | 4  | 4  | 5  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 5   | 4   | 4   | 5   | 5   | 4   | 5   | 4   | 5   | 4   | 5   | 4   | 91     | 105   | 86% |



|           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |          |    |          |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|----|----------|
| A17       | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8        | 20 | 40       |
| A18       | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6        | 20 | 30       |
| A19       | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 11       | 20 | 55       |
| A20       | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6        | 20 | 30       |
| A21       | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 6        | 20 | 30       |
| A22       | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 9        | 20 | 45       |
| A23       | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7        | 20 | 35       |
| A24       | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8        | 20 | 40       |
| A25       | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9        | 20 | 45       |
| A26       | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8        | 20 | 40       |
| A27       | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 9        | 20 | 45       |
| A28       | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 8        | 20 | 40       |
| A29       | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 12       | 20 | 60       |
| Rata-rata |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 8,033333 | 20 | 41,55172 |

POST TEST

Hasil Post test

| Siswa | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | Jumlah | Bobot | Nilai |
|-------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-------|-------|
| A1    | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 19     | 20    | 95    |
| A2    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 17     | 20    | 85    |
| A3    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 19     | 20    | 95    |
| A4    | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 18     | 20    | 90    |
| A5    | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 17     | 20    | 85    |
| A6    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 18     | 20    | 90    |
| A7    | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 16     | 20    | 80    |
| A8    | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 19     | 20    | 95    |
| A9    | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 16     | 20    | 80    |
| A10   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 17     | 20    | 85    |
| A11   | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 16     | 20    | 80    |
| A12   | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 17     | 20    | 85    |
| A13   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 17     | 20    | 85    |
| A14   | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 17     | 20    | 85    |
| A15   | 1  | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 16     | 20    | 80    |
| A16   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 18     | 20    | 90    |
| A17   | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 16     | 20    | 80    |
| A18   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 18     | 20    | 90    |
| A19   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 18     | 20    | 90    |
| A20   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 19     | 20    | 95    |
| A21   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 16     | 20    | 80    |
| A22   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 19     | 20    | 95    |
| A23   | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 16     | 20    | 80    |

|           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |      |    |      |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|------|----|------|
| A24       | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18   | 20 | 90   |
| A25       | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 16   | 20 | 80   |
| A26       | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 19   | 20 | 95   |
| A27       | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18   | 20 | 90   |
| A28       | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 19   | 20 | 95   |
| A29       | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 18   | 20 | 90   |
| Rata-rata |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | 16,9 | 20 | 84,5 |

Lampiran Analisis Data N-Gain

Lampiran *N-Gain*

Nilai *Pretest-Posttest* Kelas V MI Wahid Hasyim 02 Dau pakai ini saja

| Nama | Nilai          |                 | <i>Posttest-Pretest</i> | Skor<br>Maksimal | <i>N-Gain</i> |
|------|----------------|-----------------|-------------------------|------------------|---------------|
|      | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |                         |                  |               |
| A1   | 45             | 85              | 40                      | 55               | 0,727272727   |
| A2   | 35             | 85              | 50                      | 65               | 0,769230769   |
| A3   | 45             | 80              | 35                      | 55               | 0,636363636   |
| A4   | 45             | 90              | 45                      | 55               | 0,818181818   |
| A5   | 40             | 85              | 45                      | 60               | 0,75          |
| A6   | 45             | 75              | 30                      | 55               | 0,545454545   |
| A7   | 50             | 80              | 30                      | 50               | 0,6           |
| A8   | 40             | 95              | 55                      | 60               | 0,916666667   |
| A9   | 25             | 80              | 55                      | 75               | 0,733333333   |
| A10  | 55             | 85              | 30                      | 45               | 0,666666667   |
| A11  | 55             | 80              | 25                      | 45               | 0,555555556   |
| A12  | 35             | 85              | 50                      | 65               | 0,769230769   |
| A13  | 55             | 85              | 30                      | 45               | 0,666666667   |
| A14  | 30             | 75              | 45                      | 70               | 0,642857143   |
| A15  | 45             | 80              | 35                      | 55               | 0,636363636   |
| A16  | 25             | 90              | 65                      | 75               | 0,866666667   |
| A17  | 40             | 80              | 40                      | 60               | 0,666666667   |
| A18  | 30             | 75              | 45                      | 70               | 0,642857143   |
| A19  | 55             | 90              | 35                      | 45               | 0,777777778   |
| A20  | 50             | 80              | 30                      | 50               | 0,6           |
| A21  | 30             | 80              | 50                      | 70               | 0,714285714   |

|      |           |           |             |             |             |
|------|-----------|-----------|-------------|-------------|-------------|
| A22  | 45        | 90        | 45          | 55          | 0,818181818 |
| A23  | 35        | 80        | 45          | 65          | 0,692307692 |
| A24  | 40        | 90        | 50          | 60          | 0,833333333 |
| A25  | 45        | 80        | 35          | 55          | 0,636363636 |
| A26  | 40        | 95        | 55          | 60          | 0,916666667 |
| A27  | 45        | 75        | 30          | 55          | 0,545454545 |
| A28  | 40        | 80        | 40          | 60          | 0,666666667 |
| A29  | 60        | 90        | 30          | 40          | 0,75        |
| Mean | 42,241379 | 83,448276 | 41,20689655 | 57,75862069 | 0,709002492 |

Motivasi

Hasil Angket Motivasi Belajar

| N<br>o | Nama Siswa | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17 | P18 | P19 | P20 | Jumlah | Bobot | %  |
|--------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------|-------|----|
| 1      | A1         | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 3  | 4  | 4  | 5  | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 5   | 5   | 5   | 3   | 3   | 85     | 100   | 85 |
| 2      | A2         | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 3  | 3  | 5  | 5   | 3   | 4   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 4   | 5   | 5   | 91     | 100   | 91 |
| 3      | A3         | 5  | 3  | 5  | 3  | 4  | 5  | 2  | 5  | 4  | 5   | 5   | 4   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 4   | 4   | 5   | 88     | 100   | 88 |
| 4      | A4         | 5  | 3  | 5  | 3  | 5  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 2   | 5   | 5   | 91     | 100   | 91 |
| 5      | A5         | 4  | 5  | 3  | 3  | 5  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5   | 4   | 5   | 5   | 3   | 3   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 88     | 100   | 88 |
| 6      | A6         | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 3  | 5  | 5  | 4  | 5   | 4   | 4   | 4   | 5   | 5   | 4   | 4   | 5   | 4   | 4   | 87     | 100   | 87 |
| 7      | A7         | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 3  | 5  | 5  | 5   | 5   | 5   | 5   | 4   | 4   | 5   | 4   | 2   | 5   | 5   | 91     | 100   | 91 |
| 8      | A8         | 4  | 4  | 5  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 4   | 5   | 4   | 4   | 5   | 4   | 4   | 4   | 5   | 5   | 4   | 88     | 100   | 88 |
| 9      | A9         | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 3  | 3   | 3   | 4   | 5   | 4   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 89     | 100   | 89 |
| 10     | A10        | 5  | 4  | 5  | 3  | 5  | 3  | 3  | 3  | 5  | 4   | 5   | 4   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 5   | 2   | 86     | 100   | 86 |
| 11     | A11        | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 3  | 4  | 5  | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 5   | 4   | 4   | 2   | 4   | 4   | 84     | 100   | 84 |
| 12     | A12        | 3  | 4  | 3  | 4  | 5  | 3  | 5  | 4  | 5  | 4   | 3   | 5   | 5   | 5   | 5   | 4   | 4   | 5   | 5   | 4   | 85     | 100   | 85 |
| 13     | A13        | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 3  | 4  | 5  | 5  | 5   | 5   | 4   | 5   | 5   | 5   | 4   | 5   | 5   | 5   | 5   | 92     | 100   | 92 |
| 14     | A14        | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 3  | 5  | 5  | 5  | 4   | 5   | 5   | 3   | 2   | 2   | 4   | 4   | 5   | 5   | 2   | 81     | 100   | 81 |
| 15     | A15        | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5   | 4   | 4   | 3   | 5   | 5   | 4   | 5   | 3   | 5   | 5   | 89     | 100   | 89 |
| 16     | A16        | 5  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 5  | 4  | 5  | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 3   | 5   | 4   | 4   | 81     | 100   | 81 |
| 17     | A17        | 3  | 4  | 5  | 3  | 5  | 4  | 3  | 5  | 4  | 5   | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 4   | 3   | 3   | 3   | 4   | 78     | 100   | 78 |

|    |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |
|----|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|----|
| 7  |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |     |    |
| 18 | A18 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 85 | 100 | 85 |

|                                           |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |           |     |           |
|-------------------------------------------|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----------|-----|-----------|
| 19                                        | A19 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 4  | 86        | 100 | 86        |
| 20                                        | A20 | 5 | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 87 | 100       | 87  |           |
| 21                                        | A21 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5  | 92        | 100 | 92        |
| 22                                        | A22 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 4  | 88        | 100 | 88        |
| 23                                        | A23 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5  | 82        | 100 | 82        |
| 24                                        | A24 | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 87        | 100 | 87        |
| 25                                        | A25 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4  | 91        | 100 | 91        |
| 26                                        | A26 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 5  | 85        | 100 | 85        |
| 27                                        | A27 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 82        | 100 | 82        |
| 28                                        | A28 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 5 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3  | 81        | 100 | 81        |
| 29                                        | A29 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 91        | 100 | 91        |
| R<br>a<br>t<br>a<br>-<br>r<br>a<br>t<br>a |     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | 86,586207 | 100 | 86,586207 |

Hasil Respon siswa ( Kemenarikan produk )

| No | Nama Siswa | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | Jumlah | Bobot | %  |
|----|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|-------|----|
| 1  | A1         | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 3  | 4  | 3  | 5  | 39     | 45    | 87 |
| 2  | A2         | 3  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 3  | 5  | 39     | 45    | 87 |
| 3  | A3         | 5  | 3  | 5  | 3  | 4  | 5  | 3  | 5  | 4  | 37     | 45    | 82 |
| 4  | A4         | 3  | 5  | 5  | 3  | 5  | 3  | 5  | 5  | 5  | 39     | 45    | 87 |
| 5  | A5         | 4  | 5  | 3  | 3  | 5  | 3  | 5  | 5  | 5  | 38     | 45    | 84 |
| 6  | A6         | 5  | 4  | 4  | 3  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 40     | 45    | 89 |
| 7  | A7         | 4  | 3  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 41     | 45    | 91 |
| 8  | A8         | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 40     | 45    | 89 |
| 9  | A9         | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 5  | 3  | 40     | 45    | 89 |
| 10 | A10        | 3  | 4  | 5  | 5  | 3  | 3  | 4  | 3  | 5  | 35     | 45    | 78 |
| 11 | A11        | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 5  | 3  | 4  | 5  | 41     | 45    | 91 |
| 12 | A12        | 3  | 4  | 3  | 4  | 5  | 3  | 5  | 4  | 5  | 36     | 45    | 80 |
| 13 | A3         | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 3  | 4  | 5  | 5  | 39     | 45    | 87 |
| 14 | A14        | 5  | 4  | 5  | 4  | 4  | 3  | 5  | 5  | 5  | 40     | 45    | 89 |
| 15 | A15        | 5  | 5  | 5  | 4  | 4  | 4  | 5  | 4  | 5  | 41     | 45    | 91 |
| 16 | A16        | 5  | 4  | 3  | 4  | 4  | 3  | 5  | 4  | 5  | 37     | 45    | 82 |
| 17 | A17        | 3  | 4  | 5  | 3  | 5  | 4  | 3  | 5  | 4  | 36     | 45    | 80 |
| 18 | A18        | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 5  | 4  | 43     | 45    | 96 |
| 19 | A19        | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 4  | 3  | 5  | 5  | 42     | 45    | 93 |
| 20 | A20        | 5  | 4  | 5  | 3  | 5  | 3  | 4  | 5  | 5  | 39     | 45    | 87 |
| 21 | A21        | 4  | 5  | 5  | 5  | 4  | 5  | 4  | 5  | 4  | 41     | 45    | 91 |
| 22 | A22        | 3  | 5  | 5  | 3  | 5  | 5  | 5  | 5  | 5  | 41     | 45    | 91 |



LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MATERI

A. Identitas Peneliti

Penyusun : Yasmilda  
Judul : Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau  
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd.  
2. Dr. Hj. Ni'Matuz Zuhroh, M.Si  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Identitas Validator

Nama Lengkap : Syamsidar HS, ST., M.Si  
NIP : 197603302009122002  
Instansi : IAIN Bone  
Jabatan : Kepala Laboratorium Kemadrasahan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau, saya memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya panduan tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari panduan ini. Atas perhatian dan ketersediaanya untuk mengisi angket validasi panduan ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon

Yasmilda

NIM :210103220006

C. Petunjuk Penilaian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Pedoman Penilaian

Skor 1 : Tidak Valid

Skor 2 : Kurang Valid

Skor 3 : Cukup Valid

Skor 4 : Valid

Skor 5 : Sangat Valid

D. Penilaian Validasi Bahan Ajar

Aspek Self intruction

| No | Pernyataan                                                                                       | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1  | Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar. |   |   |   |   | ✓ |
| 2  | Materi disajikan secara runtut                                                                   |   |   |   | ✓ |   |
| 3  | Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.                                    |   |   |   |   | ✓ |
| 4  | Ilustrasi disajikan sesuai dengan muatan materi dalam video interaktif                           |   |   |   |   | ✓ |
| 5  | Bahasa yang digunakan dalam video interaktif mudah dipahami oleh siswa.                          |   |   |   |   | ✓ |

Aspek Self contained

| No | Pernyataan                                                                          | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 6  | Kecocokan materi media video interaktif dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar |   |   |   | ✓ |   |
| 7  | Kompetensi materi yang disajikan memuat unit kompetensi inti dan kompetensi dasar   |   |   |   |   | ✓ |

Aspek Stand Alone

| No | Pernyataan                                                                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 8  | Materi di media Video Interaktif dapat dipelajari tanpa bantuan media lain. |   |   |   | ✓ |   |

Aspek Adaptive

| No | Pernyataan                                                                               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 9  | Materi dalam Video Interaktif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. |   |   |   |   | ✓ |

Aspek User Friendly

| No | Pernyataan                                                                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|----------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 10 | Materi dalam Video Interaktif dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja. |   |   |   |   | ✓ |

(Sumber: Direktur Tenaga Kependidikan direktorat Jendral peningkatan mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008 )

Catatan tambahan (bila diperlukan)

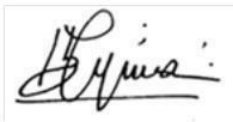
Edit beberapa menit sebelum video berakhir atau tambahkan gambar agar tidak kosong  
.....  
Tambahkan kesimpulan sebelum ditutup videonya.....  
.....  
.....

**Kesimpulan**

Kesimpulan Instrumen lembar validasi oleh validator aspek kelayakan materi mengenai Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar pada mata Pelajaran IPA kelas IV di MI Wahid Hasyim 02 Dau ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa ada revisi .
- ☒ Layak digunakan dengan revisi.
- ☐ Tidak layak digunakan di lapangan.

Bohe, 9 Nopember .....2023



( .. Syamsidar HS., S.T., M.Si ..... )  
NIP : 197603302009122002

NIP:.....

LEMBAR VALIDASI *PRETEST-POSTEST*

A. Identitas Peneliti

Penyusun : Yusmilda  
Judul : Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau  
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd.  
2. Dr. Hj. Ni'Matuz Zuhroh, M.Si  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Identitas Validator

Nama Lengkap : Syamsidar HS, ST., M.Si  
NIP : 197603302009122002  
Instansi : IAIN Bone  
Jabatan : Kepala Laboratorium Kemadrasahan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau, saya memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya panduan tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari panduan ini. Atas perhatian dan ketersediaanya untuk mengisi angket validasi panduan ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon

**Yusmilda**

NIM :210103220006

A. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| No. | Aspek yang Dinilai                                                        | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|     |                                                                           | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A.  | Tampilan Desain                                                           |                 |   |   |   |   |
| 1.  | Gambar pada soal sesuai dengan indikator daur hidup hewan                 |                 |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Gambar pada butir soal sesuai dengan tingkatan kognitif                   |                 |   |   | ✓ |   |
| 3.  | Gambar pada soal berkaitan dengan materi                                  |                 |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Penetapan gambar pada soal yang sudah sesuai                              |                 |   |   |   | ✓ |
| 5.  | Kesesuaian gambar dengan soal yang disajikan                              |                 |   |   | ✓ |   |
| B.  | Bahasa                                                                    |                 |   |   |   |   |
| 6.  | Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia |                 |   |   | ✓ |   |
| 7.  | Soal tidak menggunakan bahasa sehari-hari                                 |                 |   |   | ✓ |   |
| 8.  | Setiap soal menggunakan bahasa yang komunikatif                           |                 |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Kalimat soal tidak mengandung arti ganda                                  |                 |   |   |   | ✓ |

(Sumber: Ikbal, 2021)

Catatan tambahan (bila diperlukan)

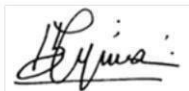
Pertanyaan dibuat runtut (umum kemudian hal yang lebih spesifik seperti ada pertanyaan tentang kupu-kupu sebelumnya kemudian disusul lagi pertanyaan tentang hewan)

Kesimpulan

Kesimpulan Instrumen lembar validasi oleh validator aspek kelayakan desain mengenai Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa ada revisi .
- ☒ Layak digunakan dengan revisi.
- ☐ Tidak layak digunakan di lapangan.

Bate 9 Nopember 2023



( Syamsidar HS, S.T., M.Si.. )

NIP.:197603302009122002...

Catatan tambahan (bila diperlukan)

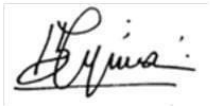
Perlu ditambahkan gambar yang harus ditempel/disiapkan selain kertas dan gunting

Perhatikan instruksi alokasi waktunya pada saat penempelan gambar untuk membuat siklus Butterfly

Kesimpulan

- Kesimpulan Instrumen lembar validasi oleh validator aspek kelayakan desain mengenai Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau ini dinyatakan :
- ☐ Layak digunakan tanpa ada revisi .
  - ☒ Layak digunakan dengan revisi.
  - ☐ Tidak layak digunakan di lapangan.

Bohe 09 Nopember 2023



(..Syamsidar HS,S.T.,M.Si...)

NIP: 197603302009122002...

LEMBAR VALIDASI RPP

A. Identitas Peneliti

Penyusun : Yusmilda  
Judul : Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau  
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd.  
2. Dr. Hj. Ni'Matuz Zuhroh, M.Si  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Identitas Validator

Nama Lengkap : Syamsidar HS, ST., M.Si  
NIP : 197603302009122002  
Instansi : IAIN Bone  
Jabatan : Kepala Laboratorium Kemadrasahan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dikembangkannya Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau, saya memohon kesediaan Bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya panduan tersebut digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang bapak/ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari panduan ini. Atas perhatian dan ketersediaanya untuk mengisi angket validasi panduan ini, saya ucapkan terimakasih.

Pemohon

Yusmilda

NIM :210103220006

**C. Petunjuk Penilaian**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

**Pedoman Penilaian**

**Skor 1** : Tidak Valid

**Skor 2** : Kurang Valid

**Skor 3** : Cukup Valid

**Skor 4** : Valid

**Skor 5** : Sangat Valid

Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

| No. | Aspek yang Dinilai                                                                                                                             | Skala Penilaian |   |   |   |   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|---|---|---|---|
|     |                                                                                                                                                | 1               | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A.  | Format                                                                                                                                         |                 |   |   |   |   |
| 1.  | Kelengkapan RPP (memuat komponen-komponen RPP, yaitu tujuan pembelajaran, materi, metode, kegiatan pembelajaran, penilaian dan sumber belajar. |                 |   |   |   | ✓ |
| 2.  | Penulisan RPP disusun secara runtut                                                                                                            |                 |   |   | ✓ |   |
| 3.  | Mencantumkan identitas/satuan pendidikan                                                                                                       |                 |   |   |   | ✓ |
| 4.  | Mencantumkan tema, subtema, dan alokasi waktu pembelajaran                                                                                     |                 |   |   |   | ✓ |
| B.  | Kegiatan Pembelajaran                                                                                                                          |                 |   |   |   |   |
| 5.  | Menyiapkan siswa secara fisik, mental dan spritual sebelum melakukan kegiatan pembelajaran                                                     |                 |   |   |   | ✓ |
| 6.  | Memberikan apersepsi dan motivasi                                                                                                              |                 |   |   | ✓ |   |
| 7.  | Menyampaikan tujuan pembelajaran                                                                                                               |                 |   |   |   | ✓ |
| 8.  | Penyampaian materi menggunakan media Video Interaktif                                                                                          |                 |   |   |   | ✓ |
| 9.  | Skenanrio pembelajaran terusuns seacara runtut                                                                                                 |                 |   |   |   | ✓ |
| 10. | Kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa dan membuat siswa aktif dalam belajar                                                              |                 |   |   |   | ✓ |
| 11. | Kegiatan belajar berorientasi pada kebutuhan belajar                                                                                           |                 |   |   | ✓ |   |
| 14. | Ketetapan penarikan kesimpulan                                                                                                                 |                 |   |   | ✓ |   |
| 15. | Terdapat kegiatan pemberian umpan balik                                                                                                        |                 |   |   |   | ✓ |
| C.  | Bahasa                                                                                                                                         |                 |   |   |   |   |
| 16. | Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar                                                                                               |                 |   |   |   | ✓ |
| 17. | Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami                                                                                            |                 |   |   |   | ✓ |

Catatan tambahan (bila diperlukan)

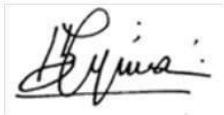
Pada kegiatan umpan balik (critical thinking dan communication) dijelaskan juga contoh lain metamorfosis  
metamorfosis sempurna dan tidak sempurna selain kupu-kupu dan capung

Kesimpulan

Kesimpulan Instrumen lembar validasi oleh validator aspek kelayakan desain mengenai Pengembangan Video Interaktif untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di MI Wahid Hasyim 02 Dau ini dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan tanpa ada revisi .
- ☒ Layak digunakan dengan revisi.
- ☐ Tidak layak digunakan di lapangan.

Batu, 9 Nopember 2023



(..Syamsidar, H.S., S.T., M.Si..)

NIP: 197603302009122002

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK****A. Petunjuk Pengisian**

1. Identitas Siswa :.....  
Nama Siswa : *AHMAQ. EPRIZA*.....  
No Absen :.....
  2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya.
  3. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban.
  4. Silahkan anda memberikan jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (✓) pada tempat yang telah disediakan.
- 
1. TidakSetuju
  2. Kurang Setuju
  3. Cukup Setuju
  4. Setuju
  5. Sangat setuju

### Angket Respon Siswa

| No | Butir Pengamatan                                                                         | keterangan |   |   |   |   |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|---|
|    |                                                                                          | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Saya sangat mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran video pembelajaran |            |   |   |   | ✓ |
| 2  | Saya menyukai materi dalam media video pembelajaran                                      |            |   |   |   | ✓ |
| 3  | Saya memahami dengan mudah Bahasa yang ada pada video pembelajaran                       |            |   | ✓ |   |   |
| 4  | Saya memahami isi materi dalam video pembelajaran                                        |            |   |   |   | ✓ |
| 5  | Saya suka belajar dengan melihat video pembelajaran                                      |            |   |   |   | ✓ |
| 6  | Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan video pembelajaran      |            |   |   | ✓ |   |
| 7  | Saya menyukai gambar-gambar yang ada di video pembelajaran                               |            |   |   | ✓ |   |
| 8  | Saya dapat membaca kata pada media video pembelajaran                                    |            |   |   | ✓ |   |
| 9  | Saya menyukai warna dalam media pembelajaran                                             |            |   |   | ✓ |   |

Sumber Uno B.H (2010) Teori Motivasi dan pengukurannya PT Bumi Aksara

SOAL PRETEST

SOAL

Nama : Yumna Salsabila

Sekolah:

Kelaas : 4

A. Pilihan Ganda.

Jawalah Soal berikt ini dengan memberikan tanda (x) pada jawaba A, B, C, Atau D, yang menurutmu benar!



(1)



(2)

1. Hewan lain yang memiliki daur hidup sama dengan hewan seperti gambar diatas adalah ....

a. (1) capung, (2) laba-laba

b. (1) semut, (2) jangkrik

c. (1) lebah, (2) nyamuk

~~d. (1) laron, (2) lalat~~

2. Perhatikan gambar berikut ini !

telur dipindahkan dan di letakkan di atas tanah selama beberapa hari



Dalam proses metamorfosis katak, jika telur yang berada di air dipindahkan dan diletakkan di atas tanah untuk beberapa hari, menurutmu apa yang akan terjadi pada telur katak tersebut ?

~~X~~ Telur tidak akan menetas dan akan mati karena telur bisanya menetas di air

- b. Telur akan menetas, lalu berudu akan pindah ke air.
- c. Telur akan berubah menjadi berudu berkaki
- d. Telur akan dipindahkan oleh induknya ke dalam air.

3. Salah satu tahapan daur hidup kupu-kupu merugikan petani. Daun-daun tanaman yang semula bagus menjadi berlubang. Tahapan daur hidup kupu-kupu yang dimaksud adalah

- a. telur
- b. larva
- ☒ c. pupa
- d. imago

4. Tahapan daur hidup pada kumbang tanduk adalah ....

- ☒ a. telur -> larva -> pupa -> imago
- b. telur -> pupa -> larva -> imago
- c. telur -> larva -> imago -> pupa
- d. telur -> ulat -> kepompong -> pupa

5. Pengelompokkan hewan dengan metamorfosis tidak sempurna yang benar berikut ini adalah ?

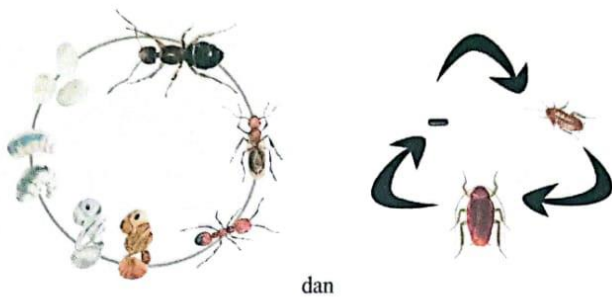


6. Berikut ini kelompok hewan yang mengalami kesamaan daur hidup dengan kecoa adalah ....

- a. kepik, capung, dan lalat
- b. laron, kepik, dan nyamuk

- c. semut, katak, dan belalang
- d. belalang, jangkrik, dan capung

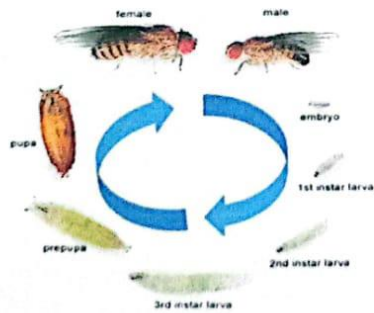
7. Jawablah soal berikut !



Dari proses metamorfosis pada semut dan kecoa diatas , apa yang menjadi perbedaan siklus hidup diantara keduanya ?

- a. Semut tidak mengalami fase kepompong sedangkan koco mengalam fase kepompong
- b. Kecoa dan semut mengalami 5 tahapan dalam bermetamorfosis
- c. Semut dan kecoa mengalami 3 fase dalam bermetamorfosis
- ☒ d. Semut mengalami tahapan larva dan pupa sedangkan semut diak mengalami tahapan larva dan pupa

Perhatikan gambar berikut



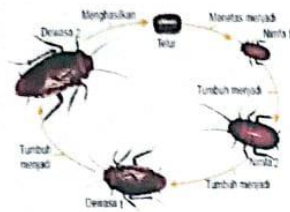
8. Kelompok hewan lain yang mengalami kesamaan daur hidup seperti gambar adalah ....

- a. Laron dan katak
- ☒ b. Kumbang dan semut
- c. Kupu-kupu dan capung
- d. Jangkrik dan kunang-kunang

9. Hewan yang memiliki tahapan daur hidup seperti semut adalah ....

- A. Kutu dan laba-laba
- b. Lebah dan kumbang
- ~~c. Jangkrik dan kecoa~~
- d. Belalang dan capung

10. jawablah sial berikut ini !



Hewan yang memiliki daur hidup serupa dengan hewan seperti pada gambar adalah ....

- A. Nyamuk dan belalang
- b. Semut dan jangkrik
- c. Capung dan jangkrik
- ~~d. Lipas dan lalat~~

11. Tahapan daur hidup nyamuk yang benar adalah ....

- A. Telur -> ulat -> nimfa -> imago
- b. Telur -> larva -> pupa -> imago
- c. Telur -> pupa -> jentik -> imago
- ~~d. Telur -> nimfa -> tempayak -> imago~~

12. Tahapan daur hidup pada kumbang tanduk adalah ....

- a. Telur -> larva -> pupa -> imago
- b. Telur -> pupa -> larva -> imago
- ~~c. Telur -> pupa -> imago -> larva~~
- d. Imago -> larva -> pupa



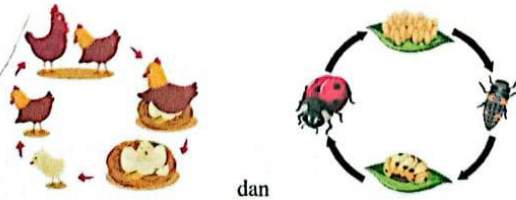
13. Syahri Menemani ibunya memanen sayur-sayuran di kebun. kemudian syahri melihat ada banyak ulat yang menghinggapi tanaman ibu, kira-kira apa dampak dari kejadian tersebut ?

- a. Tanaman ibu akan rusak dan berlubang dan ibu tidak bisa memanen sayur
- b. Ulat akan menjadi pupuk dan tanaman menjadi subur
- c. Tamanam ibu akan menjadi subur
- ☒ d. Tanaman ibu akan layu karena ulat memakan akar sayur ibu

14. Tahapan metamorfosis katak yang benar di bawah ini adalah . . . .

- ☒ a. telur ->berudu->berudu berkaki->katak muda->katak dewasa
- b. telur->larva->berudu->katak muda-> katak dewasa
- c. telur->berudu berkaki->berudu->katak muda->katak dewasa
- d. telur->pupa->berudu berkaki->berudu->katak muda->katak dewasa

15. jawablah soal berikkut ini !



Dari gambar ayam dan kumbang diatas, menurutmu apa yang menjadi perbedaan dari siklus hidup hewan tersebut . . . .

Essay !

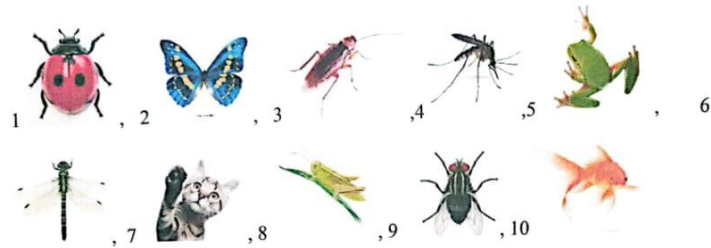
1. Apa yang di maksud dengan daur hidup ?

Katak kupu-kupu

2. Sebutkan ciri-ciri hewan dengan metamorfosis tidak sempurna !

kecoa

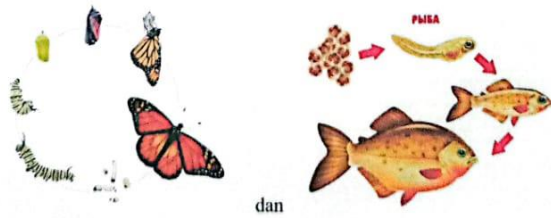
3. Perhatikan gambar berikut ini !



Dari 10 hewan yang kamu ada di atas, nomor berapakah hewan dengan metamorfosis tidak sempurna ?

1357

4. Perhatikan gambar daur hidup hewan berikut ini !



Ciri ciri yang membedakan tahapan metamorfosis kupu-kupu dan ikan dari gambar diatas adalah

Gthw

## SOAL

Nama : Zaskia

Sekolah:

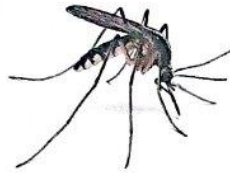
Kelas : 9/A

A. Pilihan Ganda.

Jawalah Soal berikut ini dengan memberikan tanda (x) pada jawaban A, B, C, Atau D, yang menurutmu benar!



dan



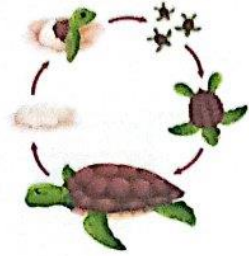
1. Hewan lain yang memiliki daur hidup sama dengan hewan seperti gambar diatas adalah ....

- a. (1) capung, (2) laba-laba
- ☒ b. (1) jangkrik, (2) semut
- c. (1) lebah, (2) lalat
- d. (1) laron, (2) lalat

2. . Salah satu tahapan daur hidup kupu-kupu merugikan petani. Daun-daun tanaman yang semula bagus menjadi berlubang. Tahapan daur hidup kupu-kupu yang dimaksud adalah

- a. telur
- ☒ b. larva
- c. pupa
- d. imago

3. Jawablah soal berikut !



dan



Dari proses metamorfosis pada kura-kura dan kecoa kupu-kupu diatas , apa yang menjadi perbedaan siklus hidup diantara keduanya ?

- ☒ a. Kupu-kupu mengalami fase kepompong dan larva sedangkan kura kura tidak memilikinya
- b. Kura-kura dan kupu-kupu mengalami 5 tahapan dalam bermetamorfosis
- c. Kura-kura dan kupu-kupu mengalami 3 fase dalam bermetamorfosis
- d. Kura – kura mengalami tahapan larva dan pupa sedangkan kupu kupu t diak mengalami tahapan larva dan pupa

4. Tahapan daur hidup pada capung adalah ....

- ☒ a. telur -> larva -> pupa -> imago
- b. telur -> pupa -> larva -> imago
- c. telur -> larva -> imago -> pupa

5. perhatikan gambar berikut ini !



6. Dalam proses metamorfosis katak, jika telur yang berada di air dipindahkan dan diletakkan di atas tanah untuk beberapa hari, menurutmu apa yang akan terjadi pada telur katak tersebut ?

- ☒ a. Telur tidak akan menetas dan akan mati karena telur biasanya menetas di air
- b. Telur akan menetas, lalu berudu akan pindah ke air.
- c. Telur akan berubah menjadi berudu berkaki
- d. Telur akan dipindahkan oleh induknya ke dalam air.

6. Pengelompokkan hewan dengan metamorfosis sempurna yang benar berikut ini adalah ?

- a.  ,  ,  , 
- b.  ,  ,  , 
- c.  ,  ,  , 
- d.  ,  ,  , 

7. Berikut ini kelompok hewan yang mengalami kesamaan daur hidup dengan kecoa adalah ....

- a. kepik, capung, dan lalat
- b. laron, kepik, dan nyamuk
- c. semut, katak, dan belalang
- ☒ d. belalang, jangkrik, dan capung

12. Tahapan daur hidup pada kumbang tanduk adalah ....

- ☒ a. Telur -> larva -> pupa -> imago
- b. Telur -> pupa -> larva -> imago
- c. Telur -> pupa->imago -> larva
- d. Imago -> larva -> pupa

13. perhatikan gambar berikut ini !



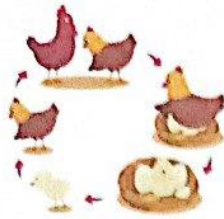
Syahri Menemani ibunya memanen sayur-sayuran di kebun. kemudian syahri melihat ada banyak ulat yang menghinggapi tanaman ibu, kira-kira apa dampak dari kejadian tersebut ?

- ☒ a. Tanaman ibu akan rusak dan berlubang dan ibu tidak bisa memanen sayur
- b. Ulat akan menjadi pupuk dan tanaman menjadi subur
- c. Tanaman ibu akan menjadi subur
- d. Tanaman ibu akan layu karena ulat memakan akar sayur ibu

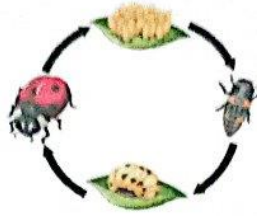
14. Tahapan metamorfosis katak yang benar di bawah ini adalah ....

- ☒ a. telur -> berudu -> berudu berkaki -> katak muda -> katak dewasa
- b. telur -> larva -> berudu -> katak muda -> katak dewasa
- c. telur -> berudu berkaki -> berudu -> katak muda -> katak dewasa
- d. telur -> pupa -> berudu berkaki -> berudu -> katak muda -> katak dewasa

15. jawablah soal berikkut ini !



dan



Dari gambar ayam dan kumbang diatas, menurutmu apa yang menjadi perbedaan dari siklus hidup hewan tersebut . . . .

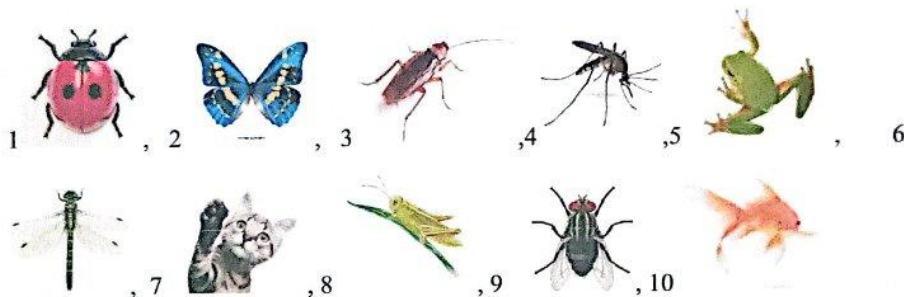
- a. Ayam dan kumbang sama sama memiliki fase telur dan larva
- b. Ayam memiliki fase larva sedangkan kumbang tidak
- c. Kumbang dan ayam sama sama memiliki 4 fase daur hidup
- ☒ d. Kumbang memiliki fase larva dan pupa, sedangkan ayam tidak memilikinya

## Essay !

1. Sebutkan tahapan daur hidup katak !  
telur - Berudu - Berudu Bertahi - Katak muda - Katak dewasa

2. Sebutkan ciri-ciri hewan dengan metamorfosis sempurna !  
Sempurna mempunyai larva dan kepompong

3. Perhatikan gambar berikut ini !



Dari 10 hewan yang kamu ada di atas, nomor berapakah hewan dengan metamorfosis tidak sempurna ? 3, 7, 8, 9, 10

4. Perhatikan gambar daur hidup hewan berikut ini !



dan

Ciri ciri yang membedakan tahapan metamorfosis belalang dan ikan dari gambar diatas adalah  
Belalang tidak punya larva dan kepompong

ANGKET RESPON SISWA

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengisian

- 1. Identitas Siswa :.....  
Nama Siswa :*AlMaD. F. Rizka*.....  
No Absen :.....
  - 2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya.
  - 3. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban.
  - 4. Silahkan anda memberikan jawaban dengan cara memberi tanda ceklis (√) pada tempat yang telah disediakan.
- 
- 1. TidakSetuju
  - 2. Kurang Setuju
  - 3. Cukup Setuju
  - 4. Setuju
  - 5. Sangat setuju

Angket Respon Siswa

| No | Butir Pengamatan                                                                         | keterangan |   |   |   |   |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|---|
|    |                                                                                          | 1          | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Saya sangat mudah memahami materi saat menggunakan media pembelajaran video pembelajaran |            |   |   |   | ✓ |
| 2  | Saya menyukai materi dalam media video pembelajaran                                      |            |   |   |   | ✓ |
| 3  | Saya memahami dengan mudah Bahasa yang ada pada video pembelajaran                       |            |   | ✓ |   |   |
| 4  | Saya memahami isi materi dalam video pembelajaran                                        |            |   |   |   | ✓ |
| 5  | Saya suka belajar dengan melihat video pembelajaran                                      |            |   |   |   | ✓ |
| 6  | Saya memahami materi yang disampaikan oleh guru jika menggunakan video pembelajaran      |            |   |   | ✓ |   |
| 7  | Saya menyukai gambar-gambar yang ada di video pembelajaran                               |            |   |   | ✓ |   |
| 8  | Saya dapat membaca kata pada media video pembelajaran                                    |            |   |   | ✓ |   |
| 9  | Saya menyukai warna dalam media pembelajaran                                             |            |   |   | ✓ |   |

Sumber Uno B.H (2010) Teori Motivasi dan pengukurannya PT Bumi Aksara

Rancangan soal Evaluasi Pembelajaran, Indikator soal, dan Jawaban Soal.

| Kompetensi Dasar                                                                       | Indikator Soal                                                         | Level Kognitif         | No Soal | Bentuk Soal   |
|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------|---------------|
| 3.2 membandingkan siklus hidup makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestarian | Siswa dapat mengkorelasikan daur hidup hewan yang ada di sekitar       | C4 (Mengkorelasikan    | 1       | Pilihan Ganda |
| 4.2 Membuat skema siklus makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitar                   | Siswa dapat menganalisis proses metamorfosis makhluk hidup             | C4 (menganalisis)      | 2       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa dapat memahami tahapan metamorfosis                              | (C2) (memahami)        | 3       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa dapat menganalisis tahapan daur hidup                            | (C4) Menganalisis      | 4       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa dapat mengklasifikasi jenis metamorfosis hewan                   | (C3) (mengklasifikasi) | 5       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa dapat mengkategorikan jenis daur hidup hewan                     | (C3) Mengkategorikan   | 6       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa dapat membedakan proses metamorfosis pada makhluk hidup          | (C3) mengkategorikan   | 7       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu memadukan proses daur hidup hewan                          | (C4) Memadukan         | 8       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu mengkorelasikan kesamaan proses metamorfosis makhluk hidup | (C4) Mengkorelasikan   | 9       | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu menominasikan jenis daur hidup pada makhluk hidup          | (C4) Menominasikan     | 10      | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu Menyusun tahapan metamorfosis pada makhluk hidup (C3)      | (C3) mengkategorikan   | 11      | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu memahami tahapan daur hidup pada makhluk hidup             | (C4) Memahami          | 12      | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu berhipotesis mengenai dampak dari proses daur hidup hewan  | (C6) Hipotesis         | 13      | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu menganalisis tahapan daur hidup hewan                      | (C4) Analisis          | 14      | Pilihan Ganda |
|                                                                                        |                                                                        |                        |         |               |
|                                                                                        | Siswa mampu menganalisis perbedaan tahapan daur hidup hewan            | (C4) Menganalisis      | 15      | Pilihan Ganda |
|                                                                                        | Siswa mampu menjelaskan daur hidup makhluk hidup (C2) Menjelaskan      | (C2) Menjelaskan       | 16      | Essay         |
|                                                                                        | Siswa mampu menjelaskan metamorfosis pada makhluk hidup                | (C2) Menjelaskan       | 17      | Essay         |
|                                                                                        | Siswa mampu mendiagnosis proses metamorfosis pada hewan                | (C4) mendiagnosis      | 18      | Essay         |
|                                                                                        | Siswa mampu mendeteksi tahapan metamorfosis pada hewan                 | (C4) mendeteksi        | 19      | Essay         |
|                                                                                        | Siswa mampu membenarkan tahapan metamorfosis pada hewan                | (C5) Membenarkan       | 20      | Essay         |

Hasil Analisis Gaya Belajar Siswa MI Wahid Hasyim 02 Kabupaten Malang

| No  | Nama Nama              | Gaya Belajar |
|-----|------------------------|--------------|
| 1.  | ABIPROYA CALYA NIRBAYA |              |
| 2.  | AHMAD EFRIZA           | Auditori     |
| 3.  | AHMAD MADA             | Visual       |
| 4.  | AKHNAF FAUZAN. A       | Visual       |
| 5.  | ALFIAN NUR DIANTO      | Auditori     |
| 6.  | ALTAF GHULAM           | Visual       |
| 7.  | AQILA FAIRUS ZAHRA     | Visual       |
| 8.  | ARJUNA ARTADANA        | Visual       |
| 9.  | AVIKA MIRANDA          | Kinestetik   |
| 10. | BELVA                  | Auditori     |
| 11. | ELMIRA EZA             | Visual       |
| 12. | FIFIAN                 | Auditori     |
| 13. | ISMI FATUN HUSNA       | Auditori     |
| 14. | JOVITA DHARLA          | Visual       |
| 16. | KAYLA AZZAHRA          | Kinestetik   |
| 16. | M. APRILIO             | Visual       |
| 17. | M. ARIYA BAGAS         | Visual       |
| 18. | MUHAMMAD ISNA HAFIZ    | Visual       |
| 19. | NISSA KAYLA            | Auditori     |
| 20. | NOVEL MAULIA ANANTA    | Visual       |
| 21  | PUTRA ARDIANSYAH       | Visual       |
| 22  | RAHAYU AULIA           | Visual       |
| 23  | RESTU ABIMANYU         | Auditori     |
| 24  | ROY TEGUH              | Kinestetik   |
| 25  | RINDI PUJI             | Visual       |
| 26  | TEGAR MAULANA          | Visual       |
| 27  | WAHYU EKA PUTRA        | Kinestetik   |
| 28  | YUMNA SALSABILA        | Visual       |
| 29  | ZASKIA ANGEL           | Auditori     |

Hasil analisis media PPT Yang Ada di MI Wahid Hasyim

| NO | Media V<br>Video                      | Slide PPT                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Hasil analisis                               |
|----|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1  | Cover media<br>PPT MI<br>Wahid hasyim |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                              |
|    | KI dan KD                             | <p>Tema 6 : Aka dan cina-cinau<br/>Subtema : Daur hidup Hewan</p> <p>KOMPETENSI INTI</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. memahami dan menerapkan agama yang dimuatnya</li><li>2. memahami dan menerapkan perilaku, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga</li><li>3. memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingintahu tentang dunyanya</li><li>4. menyajikan pengetahuan faktual dan bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku yang beriman dan berakhlak mulia</li></ol> <p>KI dan KD</p> <p>KD : 3.2 mendeskripsikan siklus hidup makhluk hidup</p> <p>Indikator : - Mendeskripsikan siklus hidup hewan<br/>- menggambar siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup<br/>- membandingkan siklus hidup makhluk hidup</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Belum terdapat tujuan pembelajaran           |
|    | Materi mengenai metamorfosis hewan    | <p><b>DAUR HIDUP HEWAN</b></p> <p>Daur Hidup Hewan – Hewan yang ada planet bumi ini sangat banyak atau bahkan bisa mencapai ratusan, mulai dari hewan yang berukuran kecil hingga hewan yang berukuran besar. Banyaknya hewan yang ada di dunia ini disebut dengan keanekaragaman hayati.</p> <p>Setiap hewan yang ada di dunia ini pasti akan berkembang biak, sehingga perkembangan hewan akan terus terjadi. Perkembangan pada setiap hewan sangat memengaruhi keberlangsungan hidup hewan tersebut. Perkembangan hidup setiap hewan, dimulai dari embrio, proses kelahiran, proses menuju dewasa, berkembang biak, dan mengalami kematian.</p> <div><div><p>1. telur<br/>2. telur<br/>3. telur<br/>4. telur<br/>5. telur<br/>6. telur<br/>7. telur<br/>8. telur<br/>9. telur<br/>10. telur<br/>11. telur<br/>12. telur</p></div><p>Setiap hewan yang ada di dunia ini pasti akan berkembang biak, sehingga perkembangan hewan akan terus terjadi. Perkembangan pada setiap hewan sangat memengaruhi keberlangsungan hidup hewan tersebut. Perkembangan hidup setiap hewan, dimulai dari embrio, proses kelahiran, proses menuju dewasa, berkembang biak, dan mengalami kematian, disebut daur hidup hewan.</p></div>                     | Belum terdapat Apersepsi                     |
|    |                                       | <p><b>Jenis-Jenis Daur Hidup Hewan</b></p> <p>Salah satu ciri makhluk hidup yang ada di planet bumi adalah adanya siklus hidup. Siklus hidup adalah urutan kejadian yang terjadi pada makhluk hidup yang berlangsung dari kelahiran hingga kematian. Siklus hidup dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu siklus hidup yang melibatkan metamorfosis dan siklus hidup yang tidak melibatkan metamorfosis.</p> <p>1. Daur Hidup Hewan yang melibatkan metamorfosis</p> <p>Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh yang terjadi pada makhluk hidup yang mengalami siklus hidup. Metamorfosis dapat terjadi pada hewan yang mengalami siklus hidup yang melibatkan metamorfosis, seperti kupu-kupu, katak, dan belalang. Metamorfosis dapat terjadi pada hewan yang mengalami siklus hidup yang tidak melibatkan metamorfosis, seperti ikan, burung, dan mamalia.</p> <p>2. Daur Hidup Hewan yang tidak melibatkan metamorfosis</p> <p>Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh yang terjadi pada makhluk hidup yang mengalami siklus hidup. Metamorfosis dapat terjadi pada hewan yang mengalami siklus hidup yang melibatkan metamorfosis, seperti kupu-kupu, katak, dan belalang. Metamorfosis dapat terjadi pada hewan yang mengalami siklus hidup yang tidak melibatkan metamorfosis, seperti ikan, burung, dan mamalia.</p> | Memiliki terlalu banyak teks daripada gambar |
|    |                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Gambar yang tampilan kurang jelas            |

|  |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                             |
|--|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
|  |         | <div><h3>Tahap Metamorfosis pada Kupu-kupu</h3><p>Seperi serangga lainnya yang telah banyak dikenal karena siklus hidup yang tidak biasa mereka melalui tahap awal telur, kemudian larva, pupa dan akhirnya menjadi imago. Bentuk dewasa formation adalah dari metamorfosis yang melalui tahap awal imago adalah imago di bentuk di dalam yang tahap kemudian karena kupu-kupu memiliki makanan yang banyak dari serangga lainnya yang telah.</p><p>Kupu-kupu merupakan makhluk hidup yang memiliki bentuk imago melalui tahap yang sangat indah dan berwarna-warni, jika proses metamorfosis ini tidak terjadi maka kupu-kupu tidak akan ada di dunia ini. Kupu-kupu adalah serangga yang memiliki siklus hidup yang panjang, melalui metamorfosis dari bentuk telur hingga menjadi kupu-kupu yang indah dan berwarna-warni. Adapun dari siklus hidup kupu-kupu dan proses metamorfosis kupu-kupu adalah sebagai berikut:</p><p>1. Telur</p><p>Setelah proses fertilisasi selesai dari bagian betina dan telur telah siap. Telur kupu-kupu ini akan menjadi kupu-kupu yang indah dan berwarna-warni, namun kupu-kupu ini akan mengalami perubahan bentuk yang sangat signifikan. Telur kupu-kupu ini akan menjadi kupu-kupu yang indah dan berwarna-warni, namun kupu-kupu ini akan mengalami perubahan bentuk yang sangat signifikan. Telur kupu-kupu ini akan menjadi kupu-kupu yang indah dan berwarna-warni, namun kupu-kupu ini akan mengalami perubahan bentuk yang sangat signifikan.</p></div> |                             |
|  |         | <div><h3>2. Metamorfosis tidak sempurna pada Kecak</h3><p>Hewan kecoa termasuk ke dalam jenis hewan yang siklus hidup di tempat-tempat yang lembab, seperti kamar mandi. Meskipun hewan ini berukuran kecil, tetapi ia bisa terbang. Bahkan, bagi sebagian orang, hewan ini sangat mengganggu terutama pada saat terbang.</p><p>Kecak menjadi hewan yang metamorfosis tidak sempurna karena bentuk tubuhnya saat muda hingga dewasa hanya berubah pada ukuran saja. Dengan kata lain, menjadi kecoa muda hingga dewasa tidak mengalami perubahan. Metamorfosis tidak sempurna kecoa bermula dari telur, jika berubah menjadi nimfa atau kecoa muda, kemudian kecoa muda berkembang, ia akan menjadi kecoa dewasa yang memiliki tubuh yang sama dengan kecoa muda.</p><p>4. Telur</p><p>Kecak memiliki siklus hidup atau metamorfosis yang tidak sempurna karena hanya melalui 3 tahapan atau tiga fase. Fase pertama yaitu telur, telur kecoa biasanya berbentuk seperti kapul dengan ukuran yang kecil dan berwarna putih pucat. Kecak biasanya bertelur pada tempat yang lembab atau tempat yang lembab yang tidak banyak dikunjungi orang karena akan lebih aman terhindar dengan dari hidup hewan yang lain seperti dari hidup kupu-kupu yang jauh dari tempat telur. Telur kecoa memiliki siklus yang panjang yang bisa dan tidak mudah rusak dengan mudah karena akan bertelur yang mudah pada tempat telur tersebut.</p></div>                                                                   | Tampilan warna PPT monoton  |
|  | penutup | <div><h3>TERIMAKASIH ;)</h3></div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Tidak memberikan kesimpulan |
|  |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                             |

Tabel 4.5 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Nama : sekolah MI Wahid Hasyim  
Mata Pelajaran : IPA  
Kelas IV

| Materi Pokok/<br>Pokok Bahasan | KD pada KI 3.2 dan 4.2                                                                                                                                           | Kompetensi Inti                                                                                                                                                                                           | Kebutuhan Media                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|                                |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                           | Jenis media                                            | deskripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |
| Daur Hidup Hewan               | 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup<br><br>4.2 membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada dilingkungan sekitarnya. | 3.2.1 Mengidentifikasi siklus hidup makhluk hidup sekitar (C3)<br><br>3.2.2 Menganalisis siklus hidup bebrapa jenis makhluk hidup (C3)<br><br>3.2.3 membandingkan siklus hidip makhluk hidup sekitar (C4) | Video pembelajaran interaktif                          | Membarikan materi dengan Video atau photo show tentang pengenalan materi pengertian metamorfosis.<br><br>Memberikan penjelasan dan mendiskripsikan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.<br><br>Pada setiap peralihan pembahasan akan diberika kuis yang bisa dijawab langsung oleh siswa. |  |
|                                |                                                                                                                                                                  | 4.2.1 berkreasi dengan menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup (C6)<br><br>4.2.2 mempresentasikan gambar siklus makhluk hidp (C5)                                                                      | Kertas katoon, gunting, lem,gambar siklus hidup hewan. | Media ini digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan melalui video pembelajaran yang telah ditampilkan.<br><br>Selain itu media ini untuk bisa meningkatkan minat belajar siswa.<br><br>Hal ini juga bentuk umpan                                                 |  |

**Lembar Wawancara Guru terhadap Analisis Kebutuhan media dan Kebutuhan proses pembelajaran**

| No | Pertanyaan                                                                                                                         | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Apakah tersedia fasilitas belajar seperti media pembelajaran ?                                                                     | Ada, media seperti PPT, Kebetulan PPT ini digunakan oleh guru sebelum saya untuk pembelajaran IPA di kelas. Unutuk saya pribadi belum sempat untuk memperbaikinya, jadi saya gunakan PPT Seadanya saja.                                                                                                                                                  |
| 2  | Bagaimana proses pembelajaran berlangsung di kelas ?                                                                               | Proses pembelajaran dikelas saya dengan cara metode berceramah dan melakukan tanya jawab dengan siswa, serta penugasan jika diperlukan, kadang-kadang bisa melakukan kegiatan praktek juga.                                                                                                                                                              |
| 3  | Berapa banyak peserta didik yang aktif selama proses pembelajaran ?                                                                | 11 orang                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 4  | Berapa Jumlah siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas ?                                                       | Ada 16 orang di kelas saya                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5  | Apakah ada fasilitas LCD, Layar proyektor, ruang komputer, dan speaker yang menunjang proses pembelajaran?                         | Ada, kelas 4 terkadang menggunakan media LCD, begitupun kelas lain.                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 6  | Apa saja media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran ?                                                            | Media konvensional dan sesekali menggunakan <i>slides powerpoint</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 7  | Kendala apa yang dihadapi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas ?                                           | Media powerpoint dalam proses pembelajaran yang sudah ada sepertinya memerlukan pembaharuan. Hal ini menjadi kendala bagi saya untuk memperbaharuinya karena saya cukup disibukkan dengan kegiatan diluar sekolah, belum lagi anak-anak sudah mulai menuju proses persiapan ujian. Jadi waktu yang miliki saya fokuskan untuk persiapan ujian anak-anak. |
| 8  | Bagaimana motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran ?                                                              | Hampir setengah dari jumlah siswa kurang fokus dalam pembelajaran, mungkin karena media yang saya gunakan kurang menarik perhatian, makanya hampir Sebagian siswa terlihat kurang tertarik dengan pembelajaran yang saya lakukan.                                                                                                                        |
| 9  | Bagaimana jika kita mengembangkan media ajar yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa? Contohnya video pembelajaran | Sangat menarik mba, karena sebelumnya belum ada media pembelajran berupa video, sehingga kemungkinan besar media ini dapat menarik perhatian siswa.                                                                                                                                                                                                      |

Angket Analisis Kebutuhan Siswa  
Tabel Lembar wawancara siswa

| No  | Pertanyaan                                                                      | Jawaban                                                                            |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Apakah kamu antusias dalam mengikuti pembelajaran ?                             | Kadang-kadang iya                                                                  |
| 2   | Sumber belajar apa yang kamu gunakan saat pembelajaran di kelas?                | Belajar di kelas menggunakan buku LKS                                              |
| 3.  | Apakah buku LKS membuatmu tertarik untuk belajar?                               | Kurang tertarik, karena buku LKS nya tidak berwarna.                               |
| 4.  | Apakah tampilan gambar dan tulisan yang ada di LKS membuatmu semangat belajar ? | Tidak, karena terkadang ada gambar yang tidak bisa dimengerti.                     |
| 5   | Bisa kamu sebutkan media gambar materi apa yang kamu maksud?                    | Materi tentang hewan-hewan kodok, kupu-kupu yang dari telur sampai jadi kupu-kupu. |
| 6   | Apakah guru menjelaskan tentang bagaimana proses metamorphosis hewan di kelas ? | Iya..                                                                              |
| 7   | Apakah kamu mengerti perbedaan keduanya ?                                       | Belum. Saya belum mengerti karena gambarnya kurang jelas.                          |
| 8.  | Apakah ada media lain yang digunakan gurumu selain buku LKS ?                   | Ada, kami pernah belajar menggunakan LCD                                           |
| 9.  | Apakah kalian sering belajar menggunakan LCD ?                                  | Kadang-kadang saja                                                                 |
| 10. | Apa yang guru tampilkan dengan media laptop dan LCD?                            | Yang ditampilkan gambar-gambar.                                                    |
| 11. | Apakah kamu tertarik dengan media LCD yang guru tampilkan ?                     | Iya, tapi tetapi gambarnya terlalu sedikit, dan tulisannya terlalu banyak.         |
| 12  | Apakah kamu suka dengan tampilan PPT dengan banyak tulisan seperti itu ?        | Kurang suka, saya Sukanya kalo gambarnya lebih banyak.                             |
| 13. | Selain PPT, pernahkan guru menyediakan video dengan menggunakan LCD di kelas ?  | Belum pernah                                                                       |

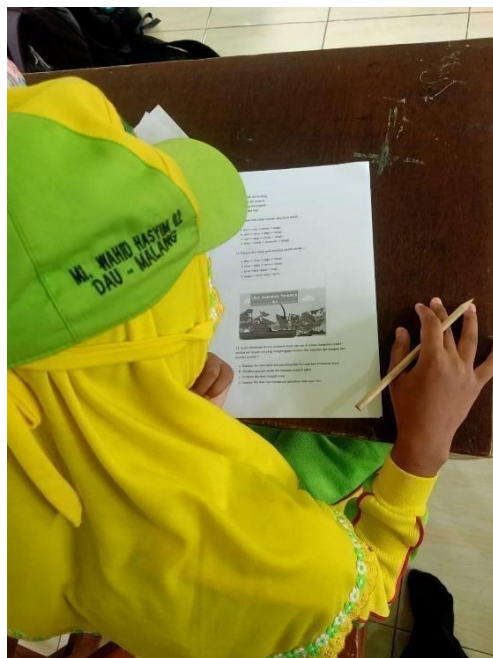
|     |                                                                                  |                                |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| 14. | Apakah kamu senang jika di kelasmu ada media gambar/animasi yang bisa bergerak ? | Iya,<br>saya akan menyukainya. |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|



Lampiran : Gambar Dokumentasi









### **Profil Pengembang**



Yusmilda lahir di Belantaraya pada tanggal 16 April tahun 1993 dari pasangan suami istri bapak H. Badrun dan ibu Hj. Sawiyyah. Peneliti adalah anak ke 4 dari 5 bersaudaradengan kakapertama Bernama Haryani, kaka kedua Bernama Haryanti, kakaketiga Bernama Rinadan adik Bernama Syahri Ramadhan. Penulis berasal dari Belantaraya kecamatan Gaung, Kabupaten Indragiri Hilir, Provinsi Riau. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis yaitu MI Al-Rasyid Belantaraya lulus pada tahun 2005, MTS Al-Rasyid Belantaraya pada tahun 2008, MAN Tembilahan lulus pada tahun 2011. Kemudian penulis menjalani program studi S1 fakultas Tarbiyah program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI) di STAI Auliaurasyiddin Tembilahan dan lulus pada tahun 2016. Setelah itu, penulis melanjutkan studi magister di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Maliki Ibrahim Malang dengan mengambil Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. Sampai dengan penulisan tesis ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswi prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Maliki Ibrahim. No Hp 085366611082. Email yusmildahb@gmail.com.