

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS V SDN 16 KOTO BARU**

M. Anggrayni¹, Eka Filahanasari², Puji Astuti³

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dharmas Indonesia**

melisaanggrayni81@gmail.com, ekafilahanasari@undhari.ac.id
puji99309@gmail.com

ABSTRACT

Research is one of the main pillars in a country's development. to achieve optimal educational goals, good curriculum development is very important. This research is based on the limitations of interesting learning media so that students have not been able to increase their motivation and focus on learning. The aim of this research is to produce interactive video learning media for science and science subjects in fifth grade at SDN 16 Koto Baru. The type of research carried out is research & development (R&D). with the ADDIE model consisting of five stages, namely (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. the validation results of interactive video learning media were assessed by five expert validators, namely, material validation results of 85% were categorized as very valid, design validation results of 80% were categorized as very valid. The results of the teacher response questionnaire data analysis, which was rated by teachers as getting an average of 88% were categorized as very practical. Based on the results of the effectiveness of the results of the learning assessment of fifth grade students, an average of 91,0% was categorized as very effective.

Keyword: *Interactive Video Media, Ipas, Elementary School.*

ABSTRAK

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal pengembangan kurikulum yang baik menjadi sangat penting. Penelitian ini di latar belakang adanya keterbatasan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik belum mampu meningkatkan motivasi dan fokus terhadap pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran ipas di kelas V SDN 16 Koto Baru. Jenis penelitian yang di lakukan adalah research & development (R&D). Dengan model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) analize (analisis), (2) design (desain), (3) development (pengembangan), (4) implementation (implementasi), (5) evaluation (evaluasi). Hasil validasi media pembelajaran video interaktif yang dinilai oleh 5 validator ahli, yaitu hasil validasi materi 85% di kategorikan sangat valid, hasil validasi desain 80% di kategorikan sangat valid. Hasil analisis angket respon guru yang dinilai oleh guru memperoleh rata-rata 88% di kategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil efektifitas penilaian belajar terhadap peserta didik kelas V memperoleh rata-rata 91,30% di kategorikan sangat efektif.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Ipas, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, belajar jenjang pendidikan sekolah tentu mempunyai suatu pedoman atau langkah dalam kegiatan belajar mengajar. Pedoman dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah salah satunya yaitu kurikulum. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka telah diperkenalkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kebijakan ini mengusung pendekatan yang berbeda dalam penyusunan kurikulum dengan fokus pada pemberdayaan peserta didik dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Dalam rangka mengkaji kebijakan ini, analisis yang berbasis kajian teori menjadi sangat relevan untuk memahami perumusan, implementasi, dan dampak kurikulum merdeka terhadap peningkatan kualitas belajar.

Kurikulum memiliki peran yang sangat penting sebagai kerangka dan landasan dasar

dalam menjalani proses pendidikan di setiap jenjang, saat ini kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran intrakurikuler yang beragam pembelajaran akan lebih optimal dimana pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan Kurikulum Merdeka belajar adalah agar guru, peserta didik dan orang tua dapat memiliki suasana yang menyenangkan. Peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan

bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (Kemendikbud, 2022). Upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik telah banyak dilakukan guru, salah satunya dengan membuat perangkat pembelajaran yang baik pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Salah satu perangkat pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran IPAS sekolah dasar (SD) adalah dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat bantu transfer ilmu dan pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik yang dapat membantu pembelajaran terasa lebih menarik, melengkapi, dan membantu para pendidik dalam menyampaikan informasi, media pembelajaran perlu disusun dengan baik dengan menggunakan media modern di dalam pembelajaran diharapkan terjadi nya interaksi antara pendidik dengan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 16 koto baru diperoleh informasi mengenai aktivitas pembelajaran dan kendala serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, antara lain: 1) guru mengajarkan pembelajaran ipas di kelas V hanya menggunakan metode ceramah saja dan hanya menggunakan dari sumber ajar berupa buku paket sehingga menyebabkan pembelajaran hanya datang dari satu arah yaitu guru dan peserta didik sebagai penerima materi dan pendengar saja tanpa merespon materi yang mereka terima.2) guru sebelumnya sudah pernah menggunakan media pembelajaran namun media yang digunakan sebelumnya belum mampu meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik.oleh karena itu,peserta didik masih banyak cenderung merasa bosan dan lambat menangkap pelajaran yang dijelaskan oleh guru tersebut.

Penulis juga menanyakan kepada sebagian peserta didik yang ada di kelas V SDN 16 Koto Baru, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik

tersebut ternyata peserta didik banyak merasa bosan dengan muatan pelajaran ipas dikarenakan guru menerangkan terlalu monoton dan proses pembelajaran kurang seru, siswa juga banyak berpikir kalau pelajaran ipas itu membosankan, karena guru yang hanya tidak menggunakan media yang menarik membuat peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar ataupun pada saat melakukan evaluasi pembelajaran pada muatan pelajaran ipas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu seorang guru untuk mengembangkan sebuah media agar dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan juga agar bisa menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran yang dibuat memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi sehingga media

pembelajaran berfungsi untuk membantu serta mempermudah dalam mencapai kompetensi pembelajaran.

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran. Disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara). sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi. Dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi didalam media tersebut saja.

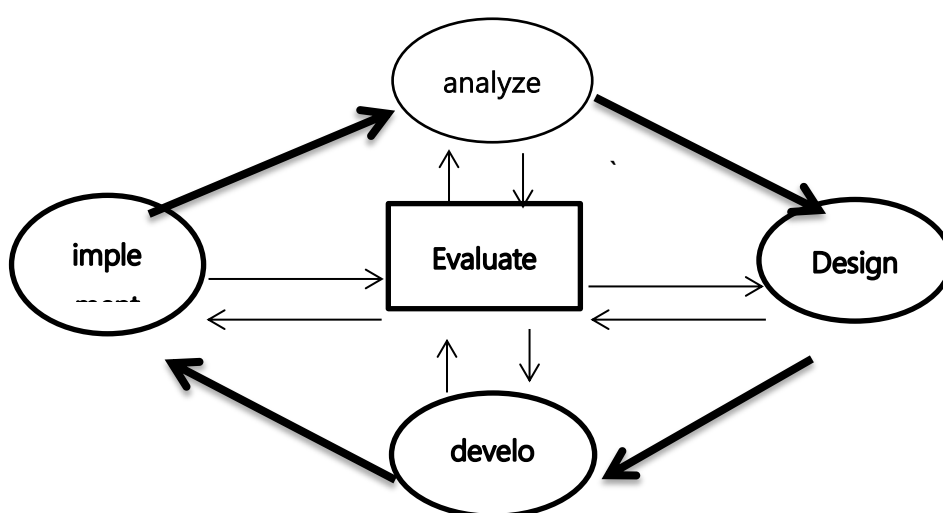
B. Metode Penelitian

Jenis penelitian pengembangan yang digunakan peneliti adalah R & D, model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Sari & Harjono, 2021) Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation) (Kirna, 1829). Untuk menghasilkan suatu produk dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*)

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Untuk menghasilkan suatu produk tertentu yaitu metode penelitian *Research dan development* (R&D) karena dengan menggunakan metode penelitian dapat memecahkan setiap masalah yang akan dihadapi dalam permasalahan setiap produk (Sugiyono, 2017).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap :



Gambar 3. 1 Model ADDIE Sumber : Tegeh and Kirna, 2013

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media pembelajaran video interaktif, yang telah dilaksanakan di SDN 16 Koto Baru. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yaitu pengembangan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 16 Koto Baru. Dengan melakukan uji coba antara lain yaitu:

a. Uji validitas

Uji coba validitas yaitu meminta ketersediaan

validator memvalidasi atau menilai produk yang berupa media pembelajaran video interaktif tersebut. Pada tahap pengembangan ini aspek penilaian diantaranya menjadi validasi desain, validasi isi, validasi bahasa, validasi modul, dan validasi soal. Data validitas video interaktif yang telah dibuat oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Data validasi video interaktif

Validator	Instrumen penilaian	Keterangan	Hasil $v = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori
Yulia darniyanti, M.pd	Isi	Dosen FKIP Undhari	$v = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$	Sangat valid
Aprimadedi, M.pd	Bahasa	Dosen bahasa	$v = \frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$	Sangat valid
Wiwik okta susilawati, M.pd	Modul	Dosen FKIP Undhari	$V = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$	Sangat valid
Antik estika hader, M.si	Soal	Dosen matematika	$V = \frac{21}{25} \times 100\% = 84\%$	Sangat valid
Heri sudibyo, M.kom	Desain	Dosen FILKOM	$V = \frac{56}{70} \times 100\% = 80\%$	Sangat valid

Rata-rata	83,3%	Sangat valid
-----------	-------	--------------

Berdasarkan tabel diatas,diperoleh data bahwa hasil validasi materi yang dilakukan oleh validator materi yaitu ibu Yulia

Darniyanti,M.pd,memperoleh hasil 85% dikategorikan sangat valid. Validasi bahasa yaitu bapak Aprimadedi,M.pd dengan hasil 87,5% dikategorikan sangat valid.validasi modul yang dilakukan oleh validator modul yaitu ibu Wiwik Okta Susilawati,M.pd memperoleh hasil 80% dikategorikan valid. Validasi soal yang dilakukan oleh validator soal yaitu ibu Antik Estika Hader,M.si memperoleh hasil 84% dikategorikan sangat valid. Validasi desain yang dilakukan oleh validator desain yaitu bapak Heri Sudibyo,M.kom memperoleh hasil 80% dikategorikan

sangat valid. Nilai rata-rata 83,3% dengan kategori sangat valid. Sehingga media video interaktif dikembangkan oleh peneliti layak digunakan pada tahap selanjut nya.

b. Hasil uji praktikalitas

Tahap uji praktikalitas media video interaktif pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 16 Koto Baru. Uji praktikalitas ini dilakukan guna mengetahui kepraktisan dari media video interaktif yang telah peneliti kembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 hasil praktikalitas

No	Praktisi	Hasil	Kategori
1.	Pendidik kelas V	88%	Sangat praktis
2.	Peserta didik kelas V	100%	Sangat praktis
Rata-rata		94%	Sangat praktis

Berdasarkan diperoleh data hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi yaitu wali kelas V SDN

16 Koto Baru memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat praktis.

D. Kesimpulan

Dari hasil pengembangan media video interaktif yang telah dikembangkan dalam bentuk media pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem dan jaring-jaring makanan untuk kelas V SDN 16 Koto Baru. Yang dinilai oleh validator ahli yang memperoleh nilai 83,3% dengan kategori sangat valid,praktikalitas dengan melihat respon pendidik dan peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat praktis. Maka pengembangan media pembelajaran video interaktif dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media video interaktif pada mata pelajaran IPAS layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

(Luh et al. 2021; Wardani and Syofyan 2018; Penelitian et al. 2023; Bujuri 2018; Laksono, Iriansyah, and Oktaviana 2019; Oktafiani, Nulhakim, and Alamsyah 2020; Dasar et al. 2020). Nurhidayati, Neviyarni Suhaili, and Irda Murni. 2021. "Karakteristik Perkembangan

Bahasa Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 9 (1): 118. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v9i1.1023>.

Agustyaningrum, Nina, and Paskalia Pradanti. 2022. "teori perkembangan piaget dan vygotsky : bagaimana implikasinya dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar ?" 5 (1): 568–82.

Bujuri, Dian Andesta. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 9 (1): 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).

Dasar, Prodi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri, Prodi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, and Universitas Negeri. 2020. "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar" VII (1): 1–11.

Dewi, Mera Putri, Neviyarni S, and Irdamurni Irdamurni. 2020. "Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia

- Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7 (1): 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*.
- Dwijayani, N. M. 2019. “Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes.” *Journal of Physics: Conference Series* 1321 (2): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Laksono, Dwi, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem,” 255–62.
- Luh, Ni, Putu Sintia, Ida Bagus, and Surya Manuaba. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD” 5 (1): 76–83.
- Matanari, Christine, Rumiris Lumban Gaol, and Ester Simarmata. 2020. “Hubungan Pendidikan Karakter Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6 (2): 294–300. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.435>.
- Munir, Abd. 2016. “Pengembangan Bahan Ajar Statistik Deskriptif Dengan Model ADDIE.”
- Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, and Trian Pamungkas Alamsyah. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV” 8 (3): 527–40.
- Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari. 2021. “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (Pengaruh Game Online): 1473–81.
- Penelitian, Abstrak, Kurikulum Merdeka, I V Sdn, Sangat Valid, Sangat Praktis, Sangat Efektif, and Kata Kunci. 2023. “pengembangan video pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka Di kelas IV SDN 09

- sitiung FKIP Universitas Dharma Indonesia , Sumatera Barat , Indonesia” 4 (2): 631–37.
- Rahmaniar, Erita, Maemonah Maemonah, and Indri Mahmudah. 2021. “Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6 (1): 531–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>.
- Sania Putriana, Neviyarni, Irdamurni. 2021. “Perkembangan Intelektual Pada Usia Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (2019): 1771–77.
- Sastradiharja, Junaedi, Ahmad Zain Sarnoto, and Neneng Nurikasari. 2023. “Pengembangan Kecerdasan Emosi Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar Ee.” *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 13: 85–100.
- Wardani, Ratri Kurnia, and Harlinda Syofyan. 2018. “Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia” 2 (4): 371–81.
- (Agustina, Anggrayni, and Saputra 2022)Agustina, Melli, M Anggrayni, and Agus Saputra. 2022. “Jurnal Basicedu” 6 (4): 7644–56.
- Anggrayni, M, Universitas Dharma Indonesia, and Merdeka Belajar. 2024. “GAME INTERAKTIF WORDWALL PADA MATERI PERKEMBANGBIAKAN TUMBUHAN” 9 (1): 95–101.
- Saputra1, Agus Saputra1, A., & Filahanasari1, E. (2020). (2020). Pengembangan Media Video untuk Pengenalan Karir di Taman KanakKanak. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, Vol. 3, No(3), 499– 507.