

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan. Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, salah satu tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga berkembang.<sup>1</sup> Dari pengertian pendidikan di atas jelaslah bahwa penyelenggaraan pendidikan pada umumnya adalah pengembangan kualitas dan potensi sumber daya manusia untuk membangun negara yang lebih maju. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mempengaruhi kualitas sistem pendidikan di sekolah, khususnya di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Di era globalisasi sekarang ini, penyebaran teknologi di dunia pendidikan dapat kita manfaatkan sebagai alat yang semakin canggih untuk mempercepat pembelajaran. Di sini, pentingnya teknologi selalu mengikuti perkembangannya. Dapat dibuktikan bahwa penggunaan teknologi meningkatkan minat belajar anak karena tampilannya yang lebih menarik dan mencegah kebosanan di dalam kelas. Seperti di Indonesia, sebagian besar sekolah masih belum menggunakan teknologi dalam pengajaran. Teknologi pendidikan didefinisikan sebagai teori dan praktik proses dan sumber belajar. Definisi ini mengisyaratkan bahwa teknologi pendidikan adalah bidang

---

<sup>1</sup>Sani Ridwan A, *Buku Inovasi Pembelajaran*. (Jakarta : PT Sinarmas, 2016) 105

pekerjaan dan profesi yang didukung oleh teori dan praktik pendidikan. Selain itu, definisi yang diusulkan mencakup bidang teknologi pendidikan secara lebih holistik, termasuk desain, pengembangan, penggunaan, pengelolaan, dan evaluasi.

Pembelajaran di sekolah dapat didiversifikasikan dengan media yang lebih efektif, kreatif dan inovatif. Media sendiri, menurut Azhar, merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar, dan lebih lanjut menjelaskan bahwa lingkungan belajar merupakan bagian dari sumber belajar atau wahana fisik yang memuat materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar.<sup>2</sup> Sementara itu, menurut Munadi, media massa mendefinisikan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan yang berasal dari sumber secara terencana dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana penerima dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.<sup>3</sup> Salah satunya adalah media pembelajaran video interaktif. Pengembangan lingkungan belajar dapat dilakukan dalam bentuk video interaktif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Video interaktif sendiri merupakan media edukasi yang menggabungkan suara, gerak, gambar, teks, dan grafik interaktif untuk menghubungkan media edukasi dengan pengguna.<sup>4</sup> Dengan dikembangkannya media pembelajaran video interaktif diharapkan semua guru dan siswa dapat belajar secara efektif, fleksibel, kreatif dan inovatif.

Menurut Kustand, menggunakan lingkungan belajar memiliki beberapa keunggulan, antara lain: dalam lingkungan belajar, penyajian pesan dan informasi dapat dijelaskan sedemikian rupa sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, lingkungan belajar dapat ditingkatkan dan dikelola.

---

<sup>2</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2011) 86

<sup>3</sup> Syaful Bahri Dzamarah dan Arswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta : Rineka, 2010) 106

<sup>4</sup> Prasnowo. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Bumi Pustaka, 2014) 370

perhatian siswa dan dapat menimbulkan motivasi untuk belajar.<sup>5</sup> Sementara itu, menurut Daryanto, penggunaan media video interaktif edukasi memiliki beberapa keunggulan, yakni ukuran layar video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan. Video materi pembelajaran noncetak yang informatif dan jelas saat sampai ke siswa secara langsung.

Dalam penelitian Rohman, IPA berbasis multimedia interaktif merupakan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keberhasilan siswa. Menurut Rohan, video dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai alat untuk menyempurnakan dan menyempurnakannya. Dalam penelitian ini dipaparkan informasi tentang penggunaan multimedia interaktif, minat belajar siswa dan juga prestasi belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja siswa. Salah satu faktornya adalah minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SDN Ngronggo 4 Kota Kediri pada Selasa, 4 Oktober 2021, video interaktif tidak terlalu sering digunakan dalam proses pembelajaran guru, atau lebih jarang digunakan dan lebih terkontrol. Buku Lembar Kerja Siswa (SLKS) dan buku mata pelajaran. Sari selaku pengajar ke rumah kelas 3 menjelaskan dalam wawancaranya bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal karena keterbatasan sarana dan prasarana. Guru kelas 3 lebih sering menggunakan metode diskusi, ceramah dan beberapa metode lainnya tanpa menggunakan video pembelajaran interaktif sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif

---

<sup>5</sup> Rusman. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer Mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. (Bandung : Alfabeta,2012) 113

Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembahasan di atas, tujuan penelitian dan pengembangan di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri.

## **D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran melalui video interaktif diimplementasikan untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri. Pentingnya pengembangan media video interaktif adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teori Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi guru maupun siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, serba guna dan bermakna baik bagi guru maupun siswa..<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Subekti. *Pengembangan Bahan Ajar*. (Jakarta: Bumi Pustaka, 2010) 76

2. Manfaat Praktis Pembelajaran ini hendaknya menjadikan pembelajaran melalui media pendidikan menjadi menarik. Manfaat praktis dari penelitian ini juga sebagai bahan bagi sekolah dan guru untuk memberikan pembelajaran menggunakan lingkungan belajar yang diperbarui dengan cara meningkatkan visi guru, seperti pembelajaran video interaktif. Manfaat penelitian pengembangan ini bagi peneliti adalah meningkatkan keterampilan dan pengalaman dalam media pembelajaran, pengembangan ini juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang lebih fleksibel, efektif, inovatif dan kreatif untuk memberi manfaat bagi pengembang dan calon guru.<sup>7</sup>

#### **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran video interaktif yang meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berikut adalah cara pembuatan produk video edukasi interaktif dengan menggunakan platform digital seperti Canva, Powtoon, RendersForez, CapCut, dll. Adapun spesifikasi produk yang dibuat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Produk berbentuk video pembelajaran interaktif.
2. Keterangan yang disajikan sesuai buku Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan makhluk hidup Sub Tema 1 ciri-ciri makhluk hidup.
3. Pembuatan video menggunakan beberapa platform berbasis digital renderforez, capcut, powtoon, dan canva.

---

<sup>7</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. (Jakarta : Kencana Prenadamedia, 2013) 223

4. Video keseluruhan mulai dari pembelajaran 1 sampai 6 subtema 1 berdurasi kurang lebih 45 menit.
5. Ukuran file kurang lebih sebesar 20.1mb.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan**

Asumsi yang mendasari penelitian dan pengembangan media pembelajaran video interaktif ini untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri adalah sebagai berikut:

##### 1. Asumsi pengembangan

- a. Media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa sangat fleksibel, menarik dan efektif.
- b. Siswa dapat belajar sendiri.
- c. Guru dapat terus memperbarui keterampilan kreatif mereka dengan membuat video interaktif yang lebih kreatif dan inovatif.
- d. Penggunaan media video interaktif dapat membuat siswa lebih fokus.
- e. Media video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

##### 2. Keterbatasan Pengembangan.

- a. Produk yang dihasilkan berupa lingkungan belajar interaktif terbatas yang memuat materi untuk satu subtema buku tematik.
- b. Validasi dilakukan dengan validasi ahli.
- c. Pengujian produk dilakukan di SDN Ngronggo 4 Kota Kediri dan terbatas pada Kelas 3.

#### **G. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari tanggapan kesamaan dengan penelitian ini.

Maka dalam kajian pustaka ini atau penelitian terdahulu ini peneliti mencantumkan hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Luh Made Indria Dewi (Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini) (2019)

Penelitian ini mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran video interaktif dalam diskusi kelompok kecil untuk meningkatkan berpikir kritis pada anak usia dini. Penelitian ini menyembunyikan pengaruh satu variabel independen terhadap satu variabel dependen. Variabel independen adalah variabel non-metrik seperti perlakuan.

Variabel perlakuannya adalah penggunaan lingkungan pembelajaran video interaktif yang dipadukan dengan diskusi kelompok kecil dan pengajaran konvensional. Variabel terikat yang dipertimbangkan dalam penelitian ini adalah berpikir kritis siswa. Materi diperoleh dengan menggunakan metode eksperimen dengan alat tes berpikir kritis. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dan one way analysis of variance (ANOVA). Teknik ANAVA satu arah digunakan ketika variabel yang terlibat terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Selain itu, penggunaan media edukasi berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan area kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Video interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran tidak lepas dari situasi saat ini dimana siswa tumbuh dan berkembang di tangan teknologi yang berkembang sangat pesat. Video dapat digunakan dalam pembelajaran sebagai alat untuk menyempurnakan dan menyempurnakannya. Video juga dapat menampilkan informasi berupa teks,

gambar, animasi dan suara, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.<sup>8</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama mempelajari sumber belajar video interaktif. Selain itu kesamaan lain dari penelitian ini adalah penggunaan pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Perbedaan antara studi Luh Made Indra Dew dengan saya adalah pada tingkat SD/MI, sedangkan studi Luh Made Indra Dew memiliki PAUD. Selain itu, teknik penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) digunakan dalam penelitian ini, karena tidak semua variabel dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, sedangkan dalam penelitian saya menggunakan metode R & D (*Research and Development*).

## 2. Rohmani (Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa) (2019)

Berdasarkan pemaparan penggunaan multimedia interaktif, minat belajar siswa dan juga prestasi belajar siswa, penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja siswa. Salah satu faktornya adalah minat belajar siswa. Jika minat belajar siswa meningkat maka hasil belajar juga meningkat. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa. Di sisi lain, salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan bantuan media berupa multimedia interaktif. Siswa menyukai

---

<sup>8</sup> Luh Made Indria Dewi, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini" *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*, Vol 1, No 1, (2019) 34



pelajaran IPA apabila penyajian materi IPA dikemas dalam media yang tepat yaitu multimedia interaktif. Selain gambar, media juga mencakup video, animasi, dan komunikasi. Penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan IPA dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga meningkatkan prestasi belajar siswa.<sup>9</sup>

3. Depi Prihamdani (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar) (2021)

Penelitian ini melihat guru yang masih menggunakan buku teks untuk menjelaskan materi, masih menggunakan LKS untuk menyelesaikan tugas, dan guru yang menggunakan sumber ajar yang minim. Sodikin mengungkapkan bahwa sistem pendidikan tradisional dan#40;pengajaran fakultas#41; sarat dengan suasana pembelajaran yang dinilai bertentangan dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat. Guru harus secara intensif menyesuaikan mata pelajaran dengan perkembangan teknologi terkini, sistem pengajaran tradisional tidak cukup fleksibel untuk beradaptasi dengan perkembangan materi yang kompeten. Konsekuensi dari sistem pendidikan tradisional adalah pembelajaran yang tidak menguntungkan, yaitu. saat pembelajaran berlangsung, siswa lelah atau berbicara di kelas, siswa fokus pada penjelasan guru, siswa penasaran, siswa tidak berani membantah atau pasif di kelas. , dan banyak siswa yang tidak memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM). Oleh karena itu, pembelajaran harus direncanakan

---

<sup>9</sup> Rohmani, "Pembelajaran Ipa Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Eksponen*, Vol 9, No 1, (2019) 77

sedemikian rupa sehingga selama pembelajaran guru secara alami harus menyiapkan berbagai lingkungan belajar untuk memediasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan inovasi pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya dengan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video, yang bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk merangsang minat belajar siswa kelas V siswa sekolah dasar. Dengan bantuan lingkungan belajar ini diharapkan minat belajar siswa meningkat selama proses pembelajaran berlangsung dan mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

Pada penelitian ini sama-sama meneliti tentang pengembangan media belajar video interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu metode yang digunakan sama-sama menggunakan metode R & D (*Research and Development*), persamaan lainnya yaitu sama-sama obyek peneliti pada tingkat SD/MI.

Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian saya yaitu pada penelitian ini isi dari pembahasan video yang di buat hanya untuk kelas V selain itu, pada video interaktif membahas tentang siklus air sedangkan pada video interaktif saya membahas tentang tema 1 pembelajaran 2 sub tema satu.

4. Rina Rahmawati (Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar) (2021)

---

<sup>10</sup> Depi Prihamdani "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu*, Vol 5, No 6, (2021) 531

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran video interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana lingkungan pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V Sekolah Dasar. Jenis kegiatan penelitian dan pengembangan berdasarkan 5 tahapan yang dikembangkan dengan model ADDIE. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 60 Moncongloe Lappara yang berjumlah 14 orang. Angket validasi media untuk ahli (staf pengajar dan guru), angket respon siswa digunakan sebagai alat kerja. teknik pengumpulan data adalah observasi, angket, tes pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif mendapatkan persentase validitas media dari dua validator ahli dengan skor akhir 95,8% dengan kategori “Sangat Valid”.<sup>11</sup>

Evaluasi jawaban siswa pada tes lapangan memberikan hasil yang sangat baik yaitu siswa “Sangat setuju”. Pada tes prestasi belajar menggunakan *thitung* (8,339) > *ttabel* (2160) dan pada tes konfirmasi hasilnya menunjukkan kategori rendah 7%, kategori tinggi 79%. untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai, telah terbukti bahwa penggunaan lingkungan belajar video interaktif meningkatkan hasil belajar, yang berarti dapat diterapkan secara efektif dalam pengajaran.

Persamaan pada penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran video ineraktif. Sama-sama memiliki ujuan penemangan media video interaktif.

---

<sup>11</sup> Rina Rahmawati, “Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, Vol 1, No 1 (2021) 142

Perbedaan pada penelitian ini media yang dibuat fokus pada pembelajaran IPA kelas sedang penelitian saya berfokus pada pembelajaran tematik kelas 3.

5. Muh Idris Jafar (Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan) (2021)

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media video dalam pembelajaran matematika terhadap minat siswa kelas IV di Kalibon, Pangkajene dan Kepulauan di SDN 24. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana mendeskripsikan penggunaan media video dalam pembelajaran matematika? media interaktif yang hidup dalam minat belajar siswa kelas IV SD di Pangkajene dan kepulauan? (2) Apakah penggunaan media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD di Pangkajene dan kepulauan? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Untuk memperjelas gambaran penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran siswa kelas IV SD wilayah Pangkajene dan Saarte. (2) mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV di wilayah Pangkajene dan kepulauan.<sup>12</sup>

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental dan single group pre-post-experimental design. Seluruh siswa sekolah dasar di Minasa Tene, Pangkajene dan Kabupaten Kepulauan berpartisipasi dalam penelitian ini. Jumlah sekolah sebanyak 26 sekolah dan

---

<sup>12</sup> Muh Idris Jafar “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan” *jurnal publikasi pendidikan*, Vol 11, No 3, (2021) 252

sampelnya adalah siswa kelas IV SDN 24 dari kecamatan Kalibone, Pangkajene dan Saarte sebanyak 30 orang. Selain itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu sekolah dasar di kabupaten Pangkajene dan Saarte diperoleh informasi bahwa minat siswa. Alat penelitian berupa angket penelitian dan hasil tes digunakan untuk pengumpulan data. Teknik analisis data adalah Paired Sample T-Test d. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) Deskripsi penggunaan media video dalam pembelajaran matematika memperoleh persentase sebesar 83,54% dan skor rata-rata (average) sebesar 85,34%. (2) Pengaruh penggunaan media video pembelajaran matematika terhadap minat belajar siswa sebesar 65%, selain minat sebesar 35%. Jadi kategorinya menarik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama media yang di kembangkan yaitu media yang berupa video. Sealin itu, persamaan lain yaitu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu pada penelitian ini berfokus pada materi pelajaran matematika sedangkan penelitian saya berfokus pada materi pelajaran tema 1 subtema.

## **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian sistematis yang ditujukan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas internal. Memahami penelitian dan pengembangan sebagai kegiatan ilmiah

dasar yang bertujuan memperoleh informasi untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil pengembangan, dimungkinkan untuk mengevaluasi keefektifan objek atau topik pembelajaran.

2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru sebagai alat pengajaran. Dalam penelitian ini, tujuan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah video pembelajaran interaktif.
3. Video interaktif yang dibuat pada pembelajaran ini berisi materi dari buku kelas 3 tema 1 subtema 1. Video interaktif yang dibuat berisi materi berdurasi 06.36 menit dengan animasi ilustrasi, gambar dan penjelasan singkat, gambar dari buku tema 1 subtema 1. Selain itu, untuk meningkatkan semangat siswa terhadap media pembelajaran, setelah pemaparan materi, tepat pada pukul 02:37, video pembelajaran ini mengajak siswa bernyanyi bersama tentang cicak. di dinding untuk mengidentifikasi ciri-ciri kadal hidup.
4. Minat belajar dalam belajar sangatlah penting, karena minat belajar menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Sardiman AM, minat belajar berarti minat seseorang terhadap suatu objek menjadi lebih tampak manakala objek yang dituju berkaitan dengan keinginan dan kebutuhan orang tersebut. Untuk mengukur minat belajar tersebut, peneliti melakukan observasi, menyebarkan angket dan mewawancarai guru.