

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA MATERI TUBUHKU KELAS 1A DI
SDNU DARUSSALAM**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

NAFIDA YUSRIN PUSPITA SARI

NIM. 932600119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2024

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA MATERI TUBUHKU KELAS 1 A DI
SDNU DARUSSALAM**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh:

**Nafida Yusrin Puspita Sari
NIM. 932600119**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA MATERI TUBUHKU KELAS 1 A DI
SDNU DARUSSALAM

Oleh
Nafida Yusrin Puspita Sari
932600119

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Puspoko Ponco Rotno, M.T.

NIP. 198501112019031003

Choiru Umatin, M. Pd.

NIP. 198710122019032007

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN DAYA INGAT SISWA MATERI TUBUHKU KELAS 1 A DI
SDNU DARUSSALAM**

Nafida Yusrin Puspita Sari

NIM 932600119

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kediri pada tanggal 24 Juni 2024

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dewi Agus Triani, M.Pd.I.
NIP. 199008172015032006

(.....)

2. Penguji I

Puspoko Ponco Rotno, M.T.
NIP.198501112019031003

(.....)

3. Penguji II

Choiru Umatin, M. Pd.
NIP. 198710122019032007

(.....)

Kediri, 24 Juni 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

وُسْعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

“Allah tidak membebani seseorang kecuali atas kemampuannya”

(Al Baqarah ayat 286)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nafida Yusrin Puspita Sari

NIM : 932600119

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagai atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 24 Juni 2024

Penulis

Nafida Yusrin Puspita Sari

ABSTRAK

NAFIDA YUSRIN PUSPITA SARI, Dosen Pembimbing Puspoko Ponco Rotno M.T. dan Choiru Umatin, M. Pd. Pengembangan Media Video Interaktif untuk meningkatkan daya ingat siswa materi Tubuhku Tema 1 Sub tema 2 kelas 1 A di SDNU Darussalam, Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2023.

Kata kunci : Penelitian dan Pengembangan, Media video interaktif, Daya ingat.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran dapat efektif dan efisien. Berdasarkan observasi siswa di SDNU Darussalam terdapat suatu permasalahan pada proses belajar mengajar yaitu siswa sulit menerima dan mengingat pembelajaran tematik. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal yakni hanya menggunakan buku guru sebagai bahan ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan di SDNU Darussalam melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan media video interaktif guna meningkatkan daya ingat siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas 1 A SDNU Darussalam. Menggunakan teknik analisis data berupa kualitatif dan kuantitatif sebagai penunjang data yang ada dilapangan.

Penelitian ini telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam Instrumen penelitian Media Video Interaktif telah diuji kelayakan melalui uji materi ke 1 dan ke 2 dengan perolehan nilai sebesar 57.5% kategori kurang layak dan uji kelayakan dengan ahli media ke 1 dengan perolehan nilai sebesar 93,75% kategori sangat layak dan ahli media ke 2 dengan perolehan nilai sebesar 87,5% digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hasil efektifitas dari hasil pre-test dan post-test mencapai 0,8120 yang berarti efektivitas tinggi. Dari hasil yang ditunjukkan bahwa adanya pengaruh peningkatan daya ingat siswa tentang nama-nama anggota tubuh terhadap penggunaan media video interaktif.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti di dalam kehidupan saya, teruntuk:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua ku Bapak Hudaalloh Nur Yusuf, S.Pd. dan Ibu Rini Mustikaningsih, S.Pd. yang selalu membimbing, mendoakan dan mendukung dalam setiap langkah yang akan dilalui. Terimakasih banyak atas semua yang telah diberikan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dan mendapatkan gelar sarjana S1.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas 1 A di SDNU Darussalam”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut serta membantu dalam penyelesaiannya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul Anam, M. Ag., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Bapak Puspoko Ponco Rotno, M.T. Selaku Dosen Pembimbing 1 Skripsi dan Ibu Choiru Umatin, M. Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2 Skripsi.
5. Bapak M.Desta Pradana, M.Pd. Selaku Dosen Uji validasi Media Penelitian, Ibu guru Ika Mustika Wati S.Pd Selaku Uji validasi Materi Penelitian.

6. Ibu Istin Nurchayati S.PdI. selaku Kepala Sekolah SDNU Darussalam Semen dan Ibu Ika Mustika Wati S.Pd selaku wali kelas I-A Kabupaten Kediri yang sudah memberikan izin serta arahan melakukan uji coba penelitian.
7. Semua pihak yang terkait dalam pembuatan skripsi yang selalu support setiap saat dan setiap waktu.

Semoga amal kebaikan berbagai pihak mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Namun, hal tersebut telah di usahakan penulis dengan batas kemampuan yang ada. Dengan kerendahan hati penulis, demi perbaikan skripsi ini penulis memohon untuk memberikan kritik dan sarannya untuk perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan orang lain yang telah membaca skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	6
G. Penelitian Terdahulu.....	7
H. Definisi Operasional.....	11
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA	13
A. Media Audio Visual	13
B. Daya Ingat.....	23
C. Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III.....	26
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	26
A. Model Penelitian dan Pengembangan	26
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	27
C. Uji Coba Produk.....	30

D. Subjek Uji Coba	34
E. Jenis Data.....	34
F. Intrumen Pengumpulan data	34
G. Teknik Analisis data.....	40
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	46
A. Penyajian Data Hasil Uji Coba	46
B. Pengembangan Media Video Interaktif.....	46
C. Kelayakan Media Video Interaktif.....	65
D. Efektifitas Media Video Interaktif	75
E. Pembahasan	83
BAB V.....	88
KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3. 1. Uji Validator Materi Media Video Interaktif	31
Tabel 3. 2. Uji Validator Media Video Interaktif	31
Tabel 3. 3. Angket Siswa Media Video Interaktif	32
Tabel 3. 4. Instrumen Penilaian Media Video Interaktif Validator Materi	32
Tabel 3. 5. Instrumen Penilaian Media Video Interaktif Validator Media	33
Tabel 3. 6. Instrumen Penilaian Media Video Interaktif Siswa	33
Tabel 3. 7. Instrumen Wawancara Untuk Melihat Kondisi Lingkungan Sekolah	35
Tabel 3. 8. Instrumen Wawancara Untuk Melihat Hasil Uji Coba Media	36
Tabel 3. 9. Angket Ahli Materi	36
Tabel 3. 10. Angket Ahli Media	37
Tabel 3. 11. Angket Siswa	39
Tabel 4. 1. Kompetensi Dasar	47
Tabel 4. 2. Lembar Validasi Ahli Media (M.Desta Pradana, M.Pd.)	57
Tabel 4. 3. Lembar Validasi Ahli Media (Ahmad Syamsudin, M.Kom)	58
Tabel 4. 4. Lembar Validasi Ahli Materi Bu Ika Mustika Wati S.Pd	60
Tabel 4. 5. Lembar Validasi Ahli Materi Bu Istin Nurchayati S.Pd	61
Tabel 4. 6. Data Respon Peserta Didik Uji Coba Pre-test	63
Tabel 4. 7. Data Respon Peserta Didik Uji Coba Post-test	64
Tabel 4. 8. Hasil Validitas	66
Tabel 4. 9. Hasil Reliabilitas	67
Tabel 4. 10. Hasil Analisis Data Kuantitatif Validator Media (M.Desta Pradana, M.Pd.)	67
Tabel 4. 11. Hasil Analisis Data Kuantitatif Validator Media (Ahmad Syamsudin, M.Kom)	69
Tabel 4. 12. Hasil Analisis Data Kualitatif Validator Media	70
Tabel 4. 13. Hasil Analisis Data Kualitatif Validator Media	71
Tabel 4. 14. Hasil Analisis Data Kualitatif Validator Materi (Ika Mustika Wati)	71
Tabel 4. 15. Hasil Analisis Data Kualitatif Validator Materi (Istin Nurchayati)	73
Tabel 4. 16. Hasil Analisis Data Kualitatif Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 17. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Pre-test (Kelas Eksperimen)	75
Tabel 4. 18. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Pre-test	77
Tabel 4. 19. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Uji Coba Post-test (Kelas Eksperimen)	77
Tabel 4. 20. Hasil Uji Normalitas	78
Tabel 4. 21. Hasil Uji T	79
Tabel 4. 22. Hasil Uji N-Gain	79
Tabel 4. 23. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Uji Coba Post-test ...	80
Tabel 4. 24. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Pre-test (Kelas Kontrol)	80
Tabel 4. 25. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Post-test (Kelas Kontrol)	81
Tabel 4. 26. Hasil Uji Normalitas	81
Tabel 4. 27. Hasil Uji T	82
Tabel 4. 28. Hasil Uji N-Gain	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian.....	28
Gambar 4. 1. Pengenalan Materi Anggota Tubuh	49
Gambar 4. 2. Permainan Pengenalan Anggota Tubuh	50
Gambar 4. 3. Aktivitas Pengenalan Anggota Tubuh	50
Gambar 4. 4. Uji Pengenalan Anggota Tubuh	51
Gambar 4. 5. Uji Penulisan Nama Anggota Tubuh	51
Gambar 4. 6. Tampilan layar utama Video Pembelajaran	53
Gambar 4. 7. Tampilan layar menu Video Pembelajaran	53
Gambar 4. 8. Tampilan Permainan Pengenalan Organ Mulut Dalam Video Pembelajaran	54
Gambar 4. 9. Tampilan Permainan Pengenalan Organ Mata Dalam Video Pembelajaran	54
Gambar 4. 10. Tampilan Permainan Organ Telinga Dalam Video Pembelajaran	55
Gambar 4. 11. Tampilan respon ketika menjawab benar dalam permainan	55
Gambar 4. 12. Tampilan respon ketika menjawab salah dalam permainan	55

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian	94
LAMPIRAN 2 Surat Pelaksanaan Penelitian	95
LAMPIRAN 3 Lembar Validasi Ahli Media 1	96
LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Media 2	98
LAMPIRAN 5 Lembar Validasi Ahli Materi 1	100
LAMPIRAN 6 Lembar Validasi Ahli Materi 2	102
LAMPIRAN 7 Peserta Didik 1 Pre-Test (Kelas Eksperimen)	104
LAMPIRAN 8 Peserta Didik 2 Post-Test (Kelas Eksperimen).....	105
LAMPIRAN 9 Peserta Didik 2 Pre-Test (Kelas Eksperimen)	106
LAMPIRAN 10 Peserta Didik 2 (Kelas Eksperimen)	107
LAMPIRAN 11 Peserta Didik Pre-Test 1 (Kelas Kontrol).....	108
LAMPIRAN 12 Peserta Didik Post-Test 1 (Kelas Kontrol)	109
LAMPIRAN 13 Peserta Didik Pre-Test 2 (Kelas Kontrol).....	110
LAMPIRAN 14 peserta didik post-test 2 (Kelas Kontrol).....	111
LAMPIRAN 15 Data Validasi	112
LAMPIRAN 16 Reliabilitas	117
LAMPIRAN 17 Uji Normalitas	118
LAMPIRAN 18 Uji T	119
LAMPIRAN 19 Uji N-Gain	120
LAMPIRAN 20 Foto Kegiatan.....	121
LAMPIRAN 21 Data Diri	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu jalan manusia mendapatkan sebuah ilmu yang berguna dan bermanfaat dalam aktivitas sehari-hari, dan mampu memberi tuntunan untuk menuju masa depan yang terarah dalam hidup seseorang. Pendidikan pada zaman modern ini sudah mengalami banyak perubahan dan pengembangan dalam kelangsungan pembelajaran didalam kelas. Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara¹. Didalam dunia Pendidikan terdapat beberapa komponen-komponen yang saling berhubungan seperti peserta didik, pendidik dan media pembelajaran. Tujuan dalam dunia Pendidikan mengarah pada sebuah keberhasilan penyampaian materi yang disampaikan oleh seorang pendidik dan diterima oleh peserta didik melalui media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Dalam memperoleh Pendidikan banyak sekali media yang dapat digunakan oleh seorang pendidik untuk memberikan sebuah informasi atau materi pembelajaran yang memiliki manfaat dalam menambah wawasan serta menambah pengetahuan peserta didik.

¹ Nanang Sofiyullah, "Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal sebagai suplemen untuk meningkatkan penguasaan konsep mata pelajaran IPA". Tahun 2015. Hal 1

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam menggunakan media guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan². Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik yaitu menggunakan media visual, audio dan audio visual. Semua media tersebut boleh digunakan oleh seluruh pendidik dalam menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik. Didalam semua media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing yang berdampak pada respon peserta didik.

Media pembelajaran interaktif digunakan demi menunjang kegiatan belajar yang aktif dan menarik seperti dalam penggunaan media berupa audio visual yaitu pembelajaran melalui video. Media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara – cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual³.

Menurut Arsyad dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audiovisual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjelas. Aryad

² Deri Firmansyah”, Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III”.Tahun 2021. Hal 147

³ Salma Maharani, ”Media Pembelajaran Interaktif”. (Jakarta Tahun 2020)

memberikan batasan media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi⁴.

Dalam mengasah kemampuan kognitif dan melihat kemampuan daya ingat peserta didik, tentu tidak dapat terlepas dari berbagai hal yang selalu menjadi faktor pendukung keberhasilan seperti fasilitas yang memadai, media pembelajaran yang interaktif dan kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi dengan tegas, jelas dan menyenangkan. Dengan adanya tujuan yang seperti ini para pendidik harus mampu menjadi faktor kunci untuk mengakomodasi dalam keberlangsungannya pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 17-18 Oktober 2022 dengan wali kelas 1A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri memperoleh beberapa catatan. Peneliti menemukan beberapa problem dalam keberlangsungan kegiatan belajar, seperti pada kelas 1 A tergolong sukar dalam menerima pembelajaran memahami metode pembelajaran video interaktif. Pada mata pelajaran tematik tema 1 sub tema 2 “Tubuhku” para peserta didik masih terlihat kebingungan dalam menerima dan mengingat materi. Terlebih dalam penggunaan media pembelajaran video interaktif masih tergolong baru pada mereka sehingga mereka sulit memahami apa yang ditampilkan dalam video pembelajaran. Dikarenakan dengan membaca buku materi siswa tidak mampu mempraktekkan materi yang telah diajarkan secara langsung.

Dalam masalah ini yang telah dijelaskan diatas, membuat media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan menjadi tuntutan bagi seorang pendidik. Dalam menggunakan media pendidik

⁴ Pemahaman tentang media audio visual, Dokumen Universitas Riau. Hal 1, Tahun 2022

dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan⁵.

Dengan demikian berdasarkan topik-topik pembahasan diatas mampu memberikan sebuah pengetahuan dan menjadi dasar pada penelitian ini. Dimana dalam penelitian yang akan dilaksanakan pada tanggal 14-15 Desember 2023 diharapkan mampu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Tema 1 “Diriku” Sub tema 2 “Tubuhku” di SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri terhadap materi yang akan dipresentasikan pada pembelajarannya. Media pembelajaran video interaktif tersebut dikembangkan sebagai pelengkap buku tematik yang menjadi acuan pembelajaran peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas,maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video interaktif dapat diterapkan pada materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku”?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran video interaktif pada materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku” dalam meningkatkan daya ingat siswa?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran video interaktif dalam pemberian materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku” dalam meningkatkan daya ingat siswa?

⁵ Deri Firmansyah”, Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III”. Tahun 2021. Hal 147

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Latar belakang yang sudah dijelaskan diatas,maka penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media video pembelajaran interaktif diterapkan pada materi tema 1 subtema 2 tentang “Tubuhku”
2. Untuk mengetahui hasil kelayakan penggunaan media video pembelajaran interaktif sebagai pengembangan materi tema 1 subtema 2 tentang “Tubuhku” terhadap daya ingat siswa
3. Untuk mengetahui hasil *efektifitas* media video pembelajaran interaktif pada pengembangan materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku” terhadap daya ingat siswa

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Pengembangan narasi media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” terdiri atas materi tentang anggota tubuh
2. Didalam media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” mengimplementasikan peserta didik yang cakap akan kemajuan teknologi
3. Didalam media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dilengkapi penjelasan yang menunjukkan bagian tubuh secara lengkap melalui animasi yang menarik untuk dipahami peserta didik guna meningkatkan daya ingat.
4. Setiap materi yang ada pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dilengkapi dengan keterangan yang menunjukkan bahwasannya materi tersebut sudah cocok dengan bahan ajar

5. Pada media video pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dilengkapi video bergambar yang menarik demi menunjang peserta didik dalam memahami dan meningkatkan daya ingat pada materi pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan penjelasan diatas kita ketahui bahwa media video pembelajaran interaktif bisa menjadi salah satu media alternatif yang sangat baik diterapkan untuk menunjang keefektivan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Membantu pendidik dalam memaparkan materi pembelajaran tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” dengan mudah
2. Membantu peserta didik untuk dapat mengetahui dan mengingat nama-nama anggota tubuh serta fungsi
3. Membantu peserta didik untuk menumbuhkan semangat belajarnya
4. Membantu peserta didik agar mudah memahami bagian nama-nama anggota tubuh pada materi tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku”

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran interaktif hanya sebatas pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” untuk peserta didik kelas 1, dimana produk media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan bahan ajar alternatif guna membantu peserta didik mudah memahami materi pembelajaran.

2. Keterbatasan pengembangan

Peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan media pembelajaran audio visual pada tema 1 “Diriku” subtema 2 “Tubuhku” untuk peserta didik dikelas 1. Menggunakan model ADDIE sampai tahap ke 5 yaitu evaluasi bahan ajar.

3. Kelebihan

- a. Membutuhkan waktu yang singkat
- b. Memberikan inovasi terbaru terhadap pembelajaran peserta didik

4. Kekurangan

- a. Dari pihak sekolah kurang cakupannya akan wawasan terhadap teknologi
- b. Dari pihak peserta didik sulit menerima pembelajaran yang monoton
- c. Data yang disajikan berupa teks analisis

G. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1. Penelitian Terdahulu

1	Judul, Tahun	:	Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia, 2018
	Nama Peneliti	:	Ratri Kurnia dan Harlinda Syofyan
	Hasil Penelitian	:	Hasil uji efektifitas media menunjukkan bahwa $t_{hitung} (6,32) > t_{tabel} (2,05)$ yang artinya efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran.
	Persamaan	:	berfokus pada pengembangan media pembelajaran video interaktif yang diterapkan pada siswa melalui mata Pelajaran tematik
	Perbedaan	:	Materi yang digunakan oleh peneliti ini yakni peredaran darah manusia, sedangkan yang akan peneliti lakukan materi tubuhku.
2	Judul, Tahun	:	Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III, 2021
	Nama Peneliti	:	Deri Firmansah, Ita Nuriah, Dicki Fauzi Firdaus

	Hasil Penelitian	:	Dalam pengaplikasian media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe diperoleh nilai rata-rata 3,7085 dengan criteria sangat menarik, sedangkan respon peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada uji coba kelompok kecil diperoleh nilai ratarata 3,4733 dengan kriteria sangat menarik dan pada uji coba lapangan diperoleh nilai ratarata 3,5692 dengan criteria sangat menarik
	Persamaan	:	menggunakan media video interaktif sebagai sarana pembelajaran peserta didik
	Perbedaan	:	Kelas yang digunakan peneliti ini yakni kelas 3, sedangkan yang akan peneliti lakukan pada kelas 1.
3	Judul, Tahun	:	Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas A IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek, 2020
	Nama Peneliti	:	Doni Gunawan
	Hasil Penelitian	:	terdapat pengaruh hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan media video interaktif.
	Persamaan	:	Menggunakan media video interaktif
	Perbedaan	:	Peneliti ini berfokus ntuk hasil belajar siswa sedangkan yang akkan peneliti lakukan untuk meningkatkan daya ingat siswa.
4	Judul, Tahun	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat, 2015
	Nama Peneliti	:	Hamdan Husein Batubara
	Hasil Penelitian	:	Pengguna media pembelajaran interaktif yang dengan menerapkan prosedur pengembangan akan lebih efektif dalam meningkatkan prestasi siswa.
	Persamaan	:	Menggunakan penelitian R&D
	Perbedaan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang digunakan oleh peneliti operasi bilangan, sedangkan yang akan diteliti menggunakan materi tubuhkku 2. Penelitian untuk meningkatkan prestasi siswa, sedangkan yang akan peneliti lakukan untuk meningkatkan daya ingat siswa
5	Judul, Tahun	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tema Negeraku Untuk Meningkatkan Kemampuan

		Mengingat Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Di Bojonegoro, 2023
	Nama Peneliti	: Fety Rosyida Nurhayati, Sudiyanto, Djono
	Hasil Penelitian	: Dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Tema Negaraku, siswa TK bisa melihat bentuk objek dari semua arah. Sehingga mereka dapat mengenai objek negara disekitar lingkungan mereka dengan lebih baik
	Persamaan	: Untuk meningkatkan kemampuan daya megingat
	Perbedaan	: Materi yang digunakan “Negaraku”, sedangkan yang akan diteliti materi “Tubuhku.
6	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI, 2021
	Nama Peneliti	: Intan Diana Sari
	Hasil Penelitian	: Hasil Penelitian Berdasarkan Angket Validasi Ahli Materri Termasuk Dalam Kategori Sangat Layak Dengan Presentase 96%. Penilaian Ahli Media Pada Media Pembelajaran Video Interaktif Termasuk Kategori Sangat Layak Dengan Presentase 91% Dan Penilaian Ahli Bahasa Pada Media Pembelajaran Video Interaktif Mendapat Kategori Sangat Layak Dengan Presentase 88%. Pada Uji Coba Skala Kecil Di SDN 2 Sidomulyo Dengan Peserta Didik Sebanyak 10 Orang Memperoleh Presentase 88,9% Dan Skor 489 Dengan Skor Maksimal 550. Pada Uji Coba Lapangan Skala Besar Di SDN 1 Sidomulyo Yang Diikuti Oleh 20 Peserta Didik Diperoleh Presentase 85% Dengan Skor 935 Dan Skor Maksimal 1.100 Dengan Keterangan Sangat Menarik Dan Layak Dijadikan Media Pembelajaran
	Persamaan	: Menggunakan Media Video Interaktif
	Perbedaan	: Terletak Pada Mata Pelajaran Dan Kelas Yang Digunakan Sebagai Subjek Penelitian
7	Judul, Tahun	: Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD, 2016
	Nama Peneliti	: Arif Rahman Hakim, Husen Windayana
	Hasil Penelitian	: pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

		Selain itu, siswa juga mempunyai sikap yang positif terhadap pembelajaran matematika menggunakan multimedia interaktif. Pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa merasa senang belajar matematika, dan termotivasi untuk belajar matematika. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam pembelajaran matematika di SD.
	Persamaan	: Menggunakan media interaktif
	Perbedaan	: Peneliti ini berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan yang akan dilakukan penelitian berfokus untuk meningkatkan daya ingat siswa
8	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III Sekolah Dasar, 2018
	Nama Peneliti	: Hidayatul Maulidta, Wahyu Sukartiningsih
	Hasil Penelitian	: Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menulis teks eksposisi sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis adobe flash. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi siswa kelas III sekolah dasar.
	Persamaan	: Pada jenis penelitian penggunaan R&D dan menggunakan media pembelajaran interaktif
	Perbedaan	: Peneliti ini berfokus pada pembelajaran menulis kelas 3, sedangkan yang akan peneliti lakukan yakni pada materi "Tubuhku" kelas I.
9	Judul, Tahun	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Quran Di Sekolah Dasar, 2020
	Nama Peneliti	: Rahmat Solihin
	Hasil Penelitian	: terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan
	Persamaan	: Menggunakan media pembelajaran interaktif dan menggunakan penelitian R&D

	Perbedaan	:	Berfokus pada Tahfidz Al-Quran, sedangkan yang akan peneliti lakukan yakni di SD Kelas 1.
10	Judul, Tahun	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPA di SD, 2023
	Nama Peneliti	:	Wahyu Nugroho, Adhy Putri Rilianti, Tiok Wijanarko
	Hasil Penelitian	:	multimedia pembelajaran sains yang dikemas dalam bentuk CD Interaktif layak untuk digunakan dalam pembelajaran sains.
	Persamaan	:	Penggunaan media interaktif dan penelitian R&D
	Perbedaan	:	Pembelajaran yang digunakan. Yang penelitian ini pada pembelajaran IPA, sedangkan yang akan peneliti lakukan Tema kelas 1.

H. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu media untuk menyampaikan sebuah materi dari seorang pendidik kepada peserta didik dengan melalui beberapa Teknik yang luas sehingga dapat diterima dan dipahami.

2. Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu computer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran.

3. Video Animasi Kartun

Media kartun animasi yang mampu menampilkan teks, gambar, audio, video, dan animasi secara langsung, masih terbatas penggunaannya karena kelangkaan media tersebut sehingga sulit diperoleh. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pengembangan media selama ini.

4. Daya Ingat

Daya Ingat adalah kemampuan kognitif seseorang dalam menyimpan sebuah informasi yang telah diterima secara utuh berdasarkan pengalaman masa lampau baik dalam jangka panjang ataupun jangka pendek.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah gabungan antara media audio dan media visual. Selain itu, sebuah media modern yang sesuai dengan perkembangan zaman diantaranya meliputi pendengaran, penglihatan, dan gerakan. Media audio visual dapat menampilkan unsur gambar yang bergerak. Salah satu kelebihan penggunaan media audio visual adalah mampu meningkatkan daya ingat peserta didik, mampu meningkatkan kemampuan pola pikir dan pengertian peserta didik. Kelemahan media audio visual yaitu sulit untuk direvisi, relatif mahal, memerlukan keahlian khusus, peralatan harus lengkap

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah berbagai hal yang memiliki tujuan untuk memberikan alternatif bagi pendidik ketika menyampaikan materi pembelajaran dengan mendapatkan atensi penuh dari peserta didik demi memudahkan tercapainya tujuan dalam belajar. Media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara – cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual⁶.

Media pembelajaran menurut para ahli memiliki pemahaman yang luas seperti⁷:

⁶ Salma Maharani, Media Pembelajaran Interaktif. (Jakarta Tahun 2020)

⁷ Nur Faizah, Jurnal Pengertian media pembelajaran. (Bandung Tahun 2021) hal 4

- a. Menurut Schraamm (1977) Definisi media pembelajaran adalah sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.
- b. Menurut Briggs (1977) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan lainnya.
- c. Menurut Romiszowki (2001) Pengertian media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan proses pengajaran yang direncanakan dengan baik.
- d. Menurut Sutjiono (2005) Suatu media belajar itu sangat diperlukan oleh guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien
- e. Menurut Rayanda Asyar (2012) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Dari semua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah metode untuk menyampaikan sebuah materi dari seorang pendidik kepada seorang peserta didik dengan memperhatikan keefektifan dan keefisienan sehingga materi mampu diterima dengan sempurna dan berkesan. Media pembelajaran merupakan saluran perantara pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik. Media pembelajaran bisa kita salurkan dengan contoh perantara seperti gambar, suara, gerakan dan gabungan dari semuanya. Adanya saluran pembelajaran media seperti ini dapat merangsang lebih cepat keaktifan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri cenderung diartikan dengan hal

kecanggihan teknologi. Media pembelajaran ini disalurkan dengan perencanaan matang agar materi pembelajaran sesuai dengan modul yang telah disiapkan oleh pendidik sebelum mulainya pembelajaran. Maraknya pengembangan teknologi membuat media pembelajaran gencar diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran dikarenakan dianggap lebih efektif dan efisien dalam pelaksanaan.

Dalam proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Wina Sanjaya menyatakan fungsi media pembelajaran yaitu⁸:

- a. Fungsi komunikatif yaitu media pembelajaran menjadi sarana untuk menyampaikan sebuah informasi agar tercipta komunikasi yang komunikatif.
- b. Fungsi motivasi yaitu dalam penggunaan media pembelajaran peserta didik diharapkan untuk menjadi termotivasi dalam belajar. Ketika peserta didik sudah termotivasi pengembangan pembelajaran akan lebih mudah berjalan.
- c. Fungsi kebermaknaan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran mampu memberikan peningkatan pemahaman terhadap peserta didik secara lebih detail dan mampu berfikir lebih kritis.
- d. Fungsi penyamaan persepsi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan para peserta didik mampu memiliki pemahaman secara utuh dan memiliki pemahaman yang sama pada informasi yang disampaikan.
- e. Fungsi Individualis yaitu mampu memberikan kenyamanan peserta didik dalam menerima informasi sehingga mampu menentukan minat dan gaya belajar.

⁸ Rizqi Ilyasa Aghni, Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. Hal 100

Dalam penerapan media pembelajaran memiliki banyak tujuan yang akan dicapai yaitu Media pembelajaran dianggap lebih menarik bagi peserta didik karena ada efek secara nyata, bahan pembelajaran lebih singkat padat dan lebih jelas karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan namun disertai visual yang menarik dan memperjelas. Metode pembelajaran ini lebih ber-inovasi serta berfariasi dengan tidak hanya berpacu satu pokok materi dengan begini adanya peserta didik dan pendidik berjalan tidak membosankan dan tidak membuang tenaga. Pada proses media pembelajaran seperti ini peserta didik bukan hanya mendengarkan uraian penjelasan saja melainkan peserta didik mampu mengamati visual yang sedang dipaparkan oleh pendidik.

Manfaat dalam penerapan media pembelajaran pendidik mampu mengeksplorasi pengetahuannya dalam variasi yang disertai dengan kecanggihan teknologi terkait penyampaian sebuah materi pembelajaran, Pendidik mampu mengukur seberapa efektif penyerapan informasi oleh peserta didik dengan perantara kecanggihan teknologi. Bagi peserta didik mampu menghayati sebuah proses pembelajaran secara mandalam dan mendetail, serta mampu memberikan rangsangan kognitif menjadi lebih aktif.

Dalam keberlangsungan kegiatan pembelajaran media pembelajaran selalu mengalami perkembangan mengikuti perkembangan teknologi. Salah satu perkembangan penyampaian informasi yang dulunya tradisional hanya menggunakan media papan tulis dan tatap muka. Namun sekarang sudah mengalami perubahan pembelajarn dapat dilakukan secara jarak jauh

menggunakan HP. Menurut Seels dan Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu⁹:

a. Media Tradisional

Media pembelajaran tradisional merupakan konsep lama yang menekankan pentingnya penguasaan Bahan pembelajaran. Media seperti ini mampu menjelaskan tentang proses pembelajaran yang hanya berpusat kepada pendidik dan peserta didik sebagai objek dalam proses kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pendidik berperan penting dalam penyaluran informasi pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran yang hanya dapat diberikan secara langsung atau dalam sebuah ruangan seperti Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi overhead, slides, film stripe. Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik. Audio : rekaman piringan, pita kaset. Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah. Permainan : teka-teki, simulasi.

Penggunaan media pembelajaran tradisional ditentukan oleh seorang pendidik dengan berfokus pada sebuah teks yang dijelaskan pada gambar dalam poster, foto atau media cetak

b. Media Teknologi Muktahir

Media pembelajaran modern dalam Bab IV, Pasal 19 ayat (1) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk

⁹ Rizqi Ilyasa Aghni, Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. Hal 101

berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan bakat, minat dan psikologi peserta didik. Pada proses pembelajaran dapat terlihat efektif jika pada proses pembelajaran tersebut diketahui tujuan inti sesungguhnya. Terdapat perubahan yang menghasilkan pengetahuan terbaru dalam membentuk struktur kognitif peserta didik yang baru.

Media pembelajaran modern dapat dilakukan secara tidak langsung atau bisa dibidang daring secara lebih luas seperti Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh. Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk

Penerapan media seperti lebih dianggap efektif karena memiliki tingkat pengaruh yang lebih besar dengannya kecanggihan teknologi saat ini yang semakin maju dan selalu memudahkan setiap orang. Media ini berpusat terhadap peserta didik sebagai subjek dan pendidik sebagai fasilitator pada proses pembelajaran.

2. Video Interaktif

Video merupakan sebuah kumpulan gambar yang bergerak dan memunculkan sebuah bentuk yang nyata dan memiliki sebuah suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidivisum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Azhar Arsyad menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup¹⁰.

¹⁰ Putri Intan, Penggunaan video pembelajaran dalam kelas, Tahun 2018. SSSHal 11

Video interaktif merupakan perpaduan antara gambar gerak yang diiringi suara dalam waktu bersamaan yang memiliki sifat interaktif. Video interaktif ini sering kita temukan dalam siaran televisi. Rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa yang mampu membuat video interaktif menjadi salah satu cara ampuh membangun semangat belajar siswa. Pada video interaktif siswa mampu memiliki pengalaman secara visual untuk memahami sebuah materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dapat disimpulkan bahwa video interaktif adalah media pembelajaran yang didalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Salah satu komponen penting yang harus ada dalam video interaktif ini yaitu computer dan LCD/proyektor, yang digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran.

Tujuan dalam pembelajaran interaktif adalah memberikan sebuah perubahan dalam metode pembelajaran yang awalnya berpusat pada pendidik sekarang pusat pembelajaran pada peserta didik maka dari itu video interaktif ini diberikan oleh pendidik yang merupakan fasilitator dalam pembelajaran guna memberi gambaran, jika kita mampu memperoleh sumber wawasan tidak hanya dari sebuah teks tertulis namun bisa diperlihatkan dengan sebuah gambar bergerak dan ber suara.

Video interaktif memberikan sebuah pengaruh yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Bagi seorang pendidik video interaktif menjadi ladang memberikan materi secara menyenangkan dan Manfaat bagi peserta didik

menjadi banyak sumber referensi yang diperoleh Ketika penyampain materi secara visual dan audio memberikan rangsangan yang lebih efektif dan membekas.

Kelebihan video atau cd interaktif menurut Kumala antara lain lebih praktis dalam pelaksanaan siswa, menyenangkan siswa, tidak klasik, dan membosankan. Siswa dapat mengukur tenaga yang harus ia keluarkan untuk mendapatkan nilai yang baik, dapat dipantau oleh guru, menumbuhkan pemahaman tentang materi secara menyenangkan¹¹.

Kelemahan media interaktif sangat bergantung pada sebuah teknologi saat ini, kecanggihgan teknologi selalu ditunjang dengan tingginya biaya operasional. Ketika penerapan media video interaktif memerlukan biaya yang tergolong mahal.

Untuk membuat video dalam rangka pembelajaran, tentunya berbeda dengan pembuatan video untuk keperluan pribadi. Menurut, langkah-langkah pembuatan video untuk pembelajaran adalah sebagai berikut¹²:

a. Menentukan Ide

Ide yang baik muncul dari keresahan yang ada disekitar.

b. Merumuskan Tujuan

Rumusan tujuan disini adalah sebuah konsep harapan apa yang ingin dicapai setelah menonton video interaktif.

c. Melakukan survei/Pengumpulan data

Survei ini dilakukan untuk mengumpulkan sebuah data dan bahan ajar untuk menunjang pembuatan video interaktif

¹¹ Auliyah Niswa, Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID Smp Negeri 1 Kedamean, Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya Vol 1 No 1, (Surabaya Tahun 2012) hal 3

¹² Icha Biassari dan Kharisma Eka Putri, Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. (Semdikjar, Kediri. Tahun 2021) 66

d. Membuat garis besar

Data dan bahan ajar yang telah dibuat berdasarkan survei sebelumnya akan disusun dan ditampilkan pada video interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam penyajian data tersebut akan ditampilkan secara *out-line* (garis besar).

e. Membuat Treatment

Treatment adalah sebuah pengembangan lebih lanjut dari susunan synopsis yang ada. Treatment disusun untuk mendekati yang lebih jelas secara kronologis.

f. Membuat Story Board

Dalam story board mencakup gambar visual maupun audio. Pada bagian gambar visual ditampilkan sebuah simbol atau gambar grafis dan juga sketsa yang dipergunakan untuk komunikasi. Pada bagian audio diberikan sebuah narasi verbal yang detail.

g. Menulis atau membacakan naskah

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan naskah, yaitu: Menggunakan gaya bahasa sehari-hari bukan gaya bahasa sastra, Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif, Menggunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.

3. Video Animasi Kartun

Perkembangan media pembelajaran berkembang maju dan telah memunculkan banyak inovasi baru dalam dunia pendidikan. Media grafis telah menjadi acuan, dan juga inovasi dalam membangun dunia pendidikan. Kartun merupakan salah satu hasil dari media grafis yang diterapkan dalam dunia

pendidikan, yang berfungsi sebagai alat untuk mempermudah menjabarkan sebuah materi pembelajaran, yang menghasilkan nilai lebih dalam memahami materi.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun dapat memberi pesan yang disampaikan dalam gambar sederhana, Penyampaian pesan dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah diingat dan dimengerti secara cepat.

Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun menceritakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari.

Media kartun animasi yang mampu menampilkan teks, gambar, *audio*, *video*, dan animasi secara langsung, masih terbatas penggunaannya karena kelangkaan media tersebut sehingga sulit diperoleh. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pengembangan media selama ini.

Untuk itu, dengan mengembangkan media kartun animasi ini, khususnya untuk pembelajaran matakuliah ekonomi pembangunan, akan dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan nyata kepada mahasiswa sehingga verbalisme akan dapat dihindari. Di samping itu, akan dapat mengurangi kebosanan pada diri mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, serta akan mempermudah dalam menuangkan ide-ide atau gagasan-gagasan guna mengembangkan materi yang ingin disampaikan. Untuk itu, memang diperlukan suatu usaha yang optimal

karena materi ekonomi pembangunan senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Video kartun memiliki sebuah kelebihan dalam penggunaan pembelajaran yang dianggap lebih efisien dan efektif. Ketika menyampaikan sebuah materi dengan animasi bergerak dan bersuara yang mampu memberikan visual materi pembelajaran yang terkonsep secara sistematis. Namun dibalik kelebihan yang dimiliki video kartun, tidak terlepas dari kekurangan seperti perunya ilmu yang mumpuni dalam proses pembuatan video animasinya, dalam proses pembuatan juga membutuhkan biaya yang tergolong tidak murah, komponen penunjang pembuatan video juga harus canggih.

B. Daya Ingat

Menurut Fauzi (2004) merupakan pengetahuan sekarang tentang pengalaman masa lampau. Sedangkan menurut Winkle daya ingat adalah suatu aktifitas kognitif dimana manusia menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau¹³. Dapat disimpulkan dari dua pendapat tersebut Daya Ingat adalah kemampuan kognitif seseorang dalam menyimpan sebuah informasi yang telah diterima secara utuh berdasarkan pengalaman masa lampau baik dalam jangka Panjang ataupun jangka pendek.

Daya ingat merupakan sebuah penyimpanan pikiran yang berupa data fisik dalam bagian tubuh yaitu otak. Dalam Upaya menunjang aktifitas kognitif kita perlu melatih otak sehingga mampu mengingat sebuah ide atau gagasan yang dapat kita lihat, dengar dan rasakan secara langsung untuk dilakukan Kembali secara benar.

¹³ Kasmariadi Dahlan, Development of the memory improvement in learning, Tahun 2018. Hal 5 (Diakses tanggal)

Daya ingat dibedakan menjadi daya ingat jangka pendek (*short term memory*) dan daya ingat jangka panjang (*long term memory*)¹⁴.

1. Daya Ingat Jangka Pendek (*short term memory*)

Daya ingat jangka pendek adalah system penyimpanan yang dapat menahan informasi dalam jumlah terbatas selama beberapa detik. Pada bagian ini dimana kita akan mampu mengingat semua informasi Ketika kognitif kita selalu memikirkan hal tersebut. Namun jika kita tidak memikirkannya informasi tersebut akan hilang. Memori kerja ini merupakan sistem aktif bukan hanya untuk menyimpan informasi. Hasil dari Daya Ingat jangka Pendek:

- a. Kemampuan terbatas.
- b. Kemampuan menyimpan item-item untuk waktu singkat (hingga 30 detik tanpa pengulangan).
- c. Melibatkan pemrosesan informasi yang dilakukan pada tataran *conscious*.

2. Daya Ingat Jangka Panjang (*long term memory*)

Daya ingat jangka panjang adalah bagian sistem daya ingat yang menjadi tempat menyimpan informasi dalam kurun waktu yang lama. Daya ingat jangka Panjang dianggap sebagai penyimpanan dengan kapasitas yang sangat besar dan daya ingat jangka Panjang. Para ahli membagi menjadi 2 jenis penyimpanan jangka Panjang yaitu Pertama Daya ingat *episodic* (Episodic memory) adalah daya ingat pribadi mengenai hal-hal yang kita lihat dan dengar. Kedua Daya ingat *semantic* (Semantic memory) adalah daya ingat yang berisi tentang fakta, konsep,

¹⁴ Rudi Nofindra, Ingatan, Lupa, Dan Transfer Dalam Belajar Dan Pembelajaran, Jurnal Pendidikan Rokania Vol. IV No. 1(2019) hal 24

dan prinsip termasuk aturan yang perlu digunakan. Hasil dari Daya Ingat jangka Panjang:

- a. Kemampuan yang tidak terbatas.
- b. Beberapa pendapat menyatakan memori ini memiliki kemampuan penyimpanan yang permanen.
- c. Menyimpan informasi dengan teratur dan berdasarkan sistem indeks.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau dugaan sementara terhadap pernyataan penelitian. Hipotesis juga merupakan pernyataan sementara yang dianggap paling penting tingkat kebenarannya. Sehubungan dengan permasalahan diatas, peneliti mengemukakan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Tidak Ada pengaruh yang signifikan antara media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas IA SDNU Darussalam

H_1 : Ada pengaruh yang signifikan antara antara media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas IA SDNU Darussalam.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan¹⁵.

Menurut Borg & Gall model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan (*preliminary field testing*), penyempurnaan produk awal (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*).

¹⁵ Albet Maydiantoro, MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN, Tahun 2019. Hal 1 (<http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>)

Menurut Thiagarajan terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama *Define* atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap *Disseminate*, yaitu *implementasi* pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

Menurut Robert Maribe Branch mengembangkan model model pengembangan yaitu model ADDIE, model tersebut terdiri dari lima tahapan pengembangan. Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*.

Pada penelitian ini peneliti lebih cocok menggunakan metode pengembangan ADDIE karena dianggap lebih efektif dan efisien terhadap objek penelitian dalam menghadapi permasalahan yang ada pada SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri. Dengan penggunaan metode ADDIE tidak mengandalkan model yang terbaik melainkan bergantung pada hasil studi saat melakukan pembelajaran. Metode pengembangan ADDIE akan menjadi salah satu faktor kemajuan metode penerapan media pembelajaran baru yang ada disini.

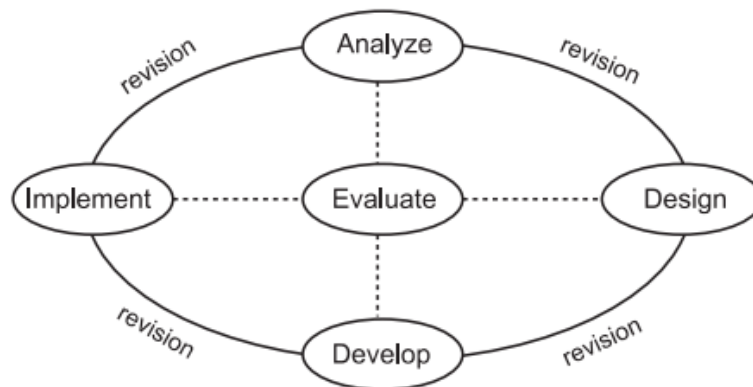
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini model ADDIE akan dilaksanakan dengan 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development* (Perkembangan), *Implementation* (Penerapan), *Evaluations*¹⁶ Adapun prosedur pada penelitian pada

¹⁶ Albet Maydiantoro, Model-Model Penelitian Pengembangan, Tahun 2019. Hal 6(<http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf>)

Kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.tentang media video pembelajaran interaktif digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3. 1. Tahapan Penelitian



[Sumber : Pengembangan Bahan ajar berbasis ADDIE model (*Halaqa Islamic Education*)]

1. *Analysis*

Pada tahap ini analisis data akan dilakukan dengan cara wawancara terhadap wali kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri, dan juga observasi secara langsung terhadap para peserta didik kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri. Potensi dan masalah yang didapatkan adalah ketersediaan fasilitas yang belum siap dan kesiapan peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran video pembelajaran interaktif. Pendidik dalam menjelaskan materi masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, serta peserta didik juga sukar memahami materi tema 1 subtema 2 tentang “Tubuhku”. Ketika data sudah diperoleh peneliti akan digunakan sebagai acuan untuk melanjutkan proses pengembangan media video pembelajaran interaktif.

2. *Design*

Tahap ini peneliti mengamati media yang sudah ada dan mengembangkan serta memodifikasi media yang lebih baru, efisien, praktis dan menarik. Produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat peserta didik khususnya pada materi tema 1 subtema 2 tentang “Tubuhku”. Peneliti sudah mulai merancang sebuah konsep awal dalam pembuatan media video pembelajaran interaktif berdasarkan acuan data yang telah diperoleh dari kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

3. *Development*

Peneliti melakukan pengembangan terhadap desain model media video pembelajaran interaktif berdasarkan respon dari peserta didik berupa ulasan yang cukup sehingga dapat membantu peneliti agar dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian pada produk yang telah dibuatnya dari kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

4. *Implementation*

Pada tahap ini peneliti sudah mulai menerapkan hasil kerangka atau konsep produk yang telah dibuat. Peneliti sudah mulai memahami apa yang cocok dan apa yang kurang pada media produk yang telah dibuatnya. Penerapan media pembelajaran video interaktif ini diharapkan sudah sesuai dengan standar dan kecocokan pada peserta didik kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

5. *Evaluation*

Tahap ini peneliti melakukan pengolahan data Kembali terhadap umpan balik yang telah diberikan peserta didik kelas 1 A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri terhadap media video pembelajaran interaktif. Peneliti mampu mengolah data tersebut untuk dikaji ulang pada hasil media pembelajaran yang telah dibuatnya. Dan hasil pengkajian itu akan digunakan untuk melakukan pengembangan lagi terhadap produk yang telah dibuat.

C. Uji Coba Produk

Didalam penelitian dan pengembangan sebuah metode yang dilakukan. Uji coba produk terhadap sampel sangat perlu dilakukan supaya mampu mengembangkan mutu yang bagus terhadap metode dan modul pembelajaran. Dalam uji coba produk ada beberapa hal yang harus dilaksanakan seperti Desain Uji Coba, Subjek Uji Coba, Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data.

Dalam tahap penelitian ini, seorang peneliti harus mulai melangkah dengan mengembangkan modul pembelajaran dan melakukan validasi kepada para ahli (validator) yang sudah berpengalaman. Data yang sudah dapat dikatakan valid Ketika dari beberapa validator telah melakukan pengujian terhadap hasil yang telah peneliti berikan. Ketika hasil peneliti telah dinilai oleh validator dan menghasilkan sesuatu yang efektif dan efisien dapat dikatakan data peneliti telah layak diterapkan.

Uji validitas data dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengontrol data yang akan diambil sudah sesuai dengan hasil data yang ada dilapangan sehingga akan diberikan sebuah angket dengan 20 pertanyaan yang akan dijawab oleh guru-guru yang mengampu pada kelas 1 A SDNU Darussalam Semen

Kecamatan Semen Kabupaten Kediri yang berjumlah 29 orang. Validasi ini berisi tentang Kesesuaian media pembelajaran video interaktif pada peserta didik kelas 1.

1. Kesesuaian materi dengan media video interaktif.

a. Ahli Materi

Tabel 3. 1. Uji Validator Materi Media Video Interaktif

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1	Materi	Kesesuaian Materi	3
		Kedalaman Materi	3
		Pemilihan Gambar	3
2	Bahasa	Penggunaan Bahasa	3
		Kejelasan Bahasa	3
3	Penggunaan Media	Penggunaan Media	3
		Manfaat Media	2

b. Ahli Media

Tabel 3. 2. Uji Validator Media Video Interaktif

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1	Tampilan Media	Tampilan Media	4
		Kejelasan Huruf	3
		Warna	3
2	Penyajian Media	Penyajian Media	4
		Kelayakan Media	4
		Bahan Media	2

c. Siswa

Tabel 3. 3. Angket Siswa Media Video Interaktif

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1	Tampilan Media	Kemenarikan	2
		Pemilihan Gambar	2
		Penggunaan Bahasa	2
2	Manfaat	Pemanfaatan Media	2
		Fungsi Media	2

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Media Video Interaktif Validator Materi

Aspek/Dimensi	Indikator	Bobot	Positif	Negatif	Jumlah
Materi	Kesesuaian Materi	15%	3	1&2	3
	Kedalaman Materi	15%	7	8&9	3
	Pemilihan Gambar	15%	4&6	5	3
Bahasa	Penggunaan Bahasa	15%	10&12	11	3
	Kejelasan Bahasa	15%	18&19	20	3
Penggunaan Media	Penggunaan Media	15%	13&15	14	3
	Manfaat Media	10%	17	16	2
TOTAL		100%	11	9	20

Tabel 3. 5. Instrumen Penilaian Media Video Interaktif Validator Media

Aspek/Dimensi	Indikator	Bobot	Positif	Negatif	Jumlah
Tampilan Media	Tampilan Media	20%	2&3	1&4	4
	Kejelasan Huruf	15%	13	14&15	3
	Warna	15%	18&19	20	3
Penyajian Media	Penyajian Media	20%	5&8	6&7	4
	Kelayakan Media	20%	10&12	9&11	4
	Bahan Media	10%	17	16	2
TOTAL		100%	10	10	20

Tabel 3. 6. Instrumen Penilaian Media Video Interaktif Siswa

Aspek/Dimensi	Indikator	Bobot	Positif	Negatif	Jumlah
Tampilan Media	Kemenarikan	20%	2	1	2
	Pemilihan Gambar	20%	5	6	2
	Penggunaan Bahasa	20%	10	9	2
Manfaat	Pemanfaatan Media	20%	8	7	2
	Fungsi	20%	3	4	2
TOTAL		100%	5	5	10

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penelitian ini berfokus pada dua komponen. Subjek pertama ini mengarah pada validator yang terbagi menjadi 4 yaitu 2 dosen sebagai ahli media dan 2 guru yaitu kepala sekolah juga wali kelas 1 A sebagai ahli materi. Sedangkan subjek kedua yaitu seluruh peserta didik yang berjumlah 29 anak pada kelas 1A SDNU Darussalam Semen Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

E. Jenis Data

Dalam penelitian yang dilakukan ini data yang akan disajikan berupa kualitatif dan kuantitatif. Jadi data akan berupa teks deskripsi yang runtut jelas dan lengkap, juga ada data berupa angka yang membuat data semakin valid. Data-data tersebut diperoleh peneliti ketika dilakukannya observasi, wawancara, angket dan dokumentasi terhadap objek penelitian.

F. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data ini dapat dikatakan sebuah media yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang real dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan juga angket terhadap objek penelitian. Dan berikut penjelasan tentang instrument pengumpulan data.

1. Observasi

Observasi adalah salah satu Teknik pengumpulan data yang paling simpel. Dimana peneliti akan mengamati dan memperhatikan seluruh kejadian yang dilakukan oleh objek penelitian yang terjun secara langsung dilapangan. Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan secara langsung pada SDNU Darussalam Semen di kelas 1. Observasi ini bertujuan untuk melihat respon dari objek Ketika mendapat sebuah metode yang baru diterapkan pada mereka.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah metode dalam pengumpulan data dengan bentuk kegiatan tanya jawab yang dilakukan peneliti terhadap narasumber untuk memperoleh sebuah informasi yang valid. Dalam kegiatan ini pewawancara yaitu peneliti dan narasumbernya adalah wali kelas kelas 1 A SDNU Darussalam Semen. Wawancara ini dilakukan untuk melihat hasil dari metode yang telah diterapkan apakah mampu diterima dan cocok untuk objek penelitian.

Guru Kelas 1 dan Guru mapel kelas 1 yang terdiri dari Wali Kelas dan Kepala Sekolah.

Tabel 3. 7 . Instrumen Wawancara Untuk Melihat Kondisi Lingkungan Sekolah

NO	Pertanyaan
1	Bagaimana kondisi pembelajaran yang dilaksanakan apakah berjalan efisien?
2	Apakah peserta didik dengan metode pembelajaran sekarang sudah menunjukkan hasil yang maksimal?
3	Apakah peserta didik pernah mengeluh dengan metode pembelajaran yang dilakukan sekarang?
4	Kendala apa saja yang ditemui pendidik selama memberikan materi pembelajaran?
5	Apakah pendidik pernah merasa jenuh saat menyampaikn materi pembelajaran?
6	Apakah ada solusi dari problem yang dihadapi pendidik?
7	Apakah peserta didik dan pendidik bisa saling memahami?
8	Apakah fokus pembelajaran hanya berpusat pada pendidik?

Tabel 3. 8. Instrumen Wawancara Untuk Melihat Hasil Uji Coba Media

NO	Pertanyaan
1	Apakah ada perubahan dengan metode yang digunakan sekarang?
2	Timbulkah pro dan kontra dengan metode yang digunakan sekarang?
3	Apakah peserta didik mengalami kemajuan dalam nilai akademik?
4	Respon apa yang diberikan setelah menggunakan metode baru?
5	Apakah pendidik mengalami lebih banyak kendala pada saat menggunakan metode baru?
6	Bagaimana kondisi kelas setelah menggunakan metode baru?

3. Angket (kuesioner)

Angket adalah metode dalam penelitian untuk memperoleh data dengan cara memberikan sebuah pertanyaan secara tertulis dan harus dijawab oleh responden. Pada penelitian ini peneliti menggunakan untuk memperoleh hasil yang valid dari responden sehingga mampu melakukan perbandingan hasil antara metode pengumpulan data yang sebelumnya.

a. Angket Ahli Materi

Tabel 3. 9. Angket Ahli Materi

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya				
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan				
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku				
4	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar				
5	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai				

6	Gambar pada video terlihat jernih				
7	Materi mampu tersampaikan secara detail				
8	Materi masih setengah-setengah				
9	Materi sulit untuk dipahami				
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami				
11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami				
12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari				
13	Penggunaan media video sangat memudahkan				
14	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan				
15	Penggunaan media video hal yang unik				
16	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran				
17	Media Video sangat membantu saat pembelajaran				
18	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik				
19	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif				
20	Video menggunakan Bahasa yang baku				

(Berdasarkan Pengembangan Media Video Pembelajaran Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Tahun 2020 Hal 102)

b. Angket Ahli Media

Tabel 3. 10. Angket Ahli Media

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media video sangat kurang jelas				
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik				
3	Tampilan video sangat disukai I peserta didik				

4	Tampilan video terlalu cepat				
5	Penyajian materi dalam video sangat detail				
6	Penyajian materi dalam video terlalu cepat				
7	Penyajian materi dalam video terlalu absurd				
8	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami				
9	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik				
10	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi				
11	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik				
12	Media video tidak memiliki makna absurd				
13	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami				
14	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar				
15	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar				
16	Bahan media yang digunakan terlalu banyak				
17	Bahan media sangat relevan				
18	Video memiliki latar background yang cerah				
19	Warna dalam gambar video jelas				
20	Warna seluruh video terlalu gelap				

(Berdasarkan Pengembangan Media Video Pembelajaran Dr. Hj. Rodhatul

Jannah, M.Pd. Tahun 2020 Hal 104)

c. Angket Siswa

Tabel 3. 11. Angket Siswa

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik				
2	Video pembelajaran sangat menarik				
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran				
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran				
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku				
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas				
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel				
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran				
9	Bahasa tidak mudah dipahami				
10	Bahasa mudah dipahami				

(Berdasarkan Pengembangan Media Video Pembelajaran Dr. Hj. Rodhatul Jennah, M.Pd. Tahun 2020 Hal 106)

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode dalam penelitian dengan cara memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

G. Teknik Analisis data

Setelah data terkumpul, langkah yang ditempuh adalah teknik analisis data. Pemecahan masalah dilakukan dengan teknik analisis data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Kualitatif

Pemecahan masalah dilakukan dengan teknik analisis data yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan miles dan hebrman yang dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu:

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi terhadap peserta didik anak kelas 1A SDNU Darussalam yang sedang melaksanakan kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Dan juga dilakukan wawancara terhadap ibu guru Wali Kelas dan Kepala Sekolah terkait efektifitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran yang ada didalam kelas.

2) Penyajian Data

Setelah melakukan pengumpulan data dari kegiatan Observasi dan Wawancara, Peneliti melanjutkan dengan menyajikan data dengan berupa pembuatan media pembelajaran yang telah disiapkan

3) Penarikan Kesimpulan

Dari semua hasil yang didapatkan dan dengan penyajian data yang ada pembuatan media pembelajaran video interaktif menjadi salah satu trobosan dalam kegiatan belajar mengajar SDNU Darussalam.

b. Kuantitatif

Analisis data validitas instrumen media video interaktif dari hasil data validasi instrumen oleh ahli evaluasi, media, materi, dan analisis awal dimasing-masing item diberi skor. Data validitas instrumen berupa skala likert sesuai ketentuan pada tabel berikut ini¹⁷:

1) Pertanyaan Positif (+)

Skor 1. Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)

Skor 2. Tidak (setuju/baik/suka) atau kurang

Skor 3. (Setuju/Baik/suka)

Skor 4. Sangat (setuju/Baik/Suka)

2) Pertanyaan Negatif (-)

Skor 1. Sangat (setuju/Baik/Suka)

Skor 2. (Setuju/Baik/suka)

Skor 3. Tidak (setuju/baik/) atau kurang

Skor 4. Sangat (tidak setuju/buruk/kurang sekali)

1) Uji Validitas

Validitas ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen betul-betul mengukur apa yang perlu diukur. Dalam penelitian dilakukan validitas terhadap data dengan rumus untuk mengoreksi koefisien korelasi skor item dengan skor total adalah berikut ini¹⁸ :

$$r_{pq} = \frac{(r_{tp})(SD_y) - (SD_x)}{\sqrt{(SD_y)^2 + (SD_x)^2 - 2(r_{tp})(SD_x)(SD_y)}}$$

¹⁷ Musrifah Mardiani Sanaky, La Moh. Saleh, Henriette D. Titaley. ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. JURNAL SIMETRIK VOL 11, NO. 1. Halaman 434. Thn 2021

¹⁸ Anwar, A. (2009). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press

Keterangan:

r_{pq} = angka korelasi setelah dikoreksi

r_{tp} = angka korelasi sebelum dikoreksi

SD_y = standard deviasi skor total

SD_x = standar deviasi item

Pengambilan keputusan untuk menentukan item yang valid digunakan r hitung dibandingkan dengan rtabel dengan dk jumlah sampel dikurangi variabel, yang manakala r hitung \geq rtabel maka item dikatakan valid, akan tetapi kalau r hitung $<$ rtabel maka item tersebut disimpulkan tidak valid.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan instrumen yang sama. Dengan rumus sebagai berikut¹⁹:

$$r_{tot} = \frac{2r \cdot tt}{1 + r \cdot tt}$$

r_{tot} = angka reliabilitas keseluruhan item

r_{tt} = angka korelasi belahan pertama dan belahan kedua

¹⁹ Anwar, A. (2009). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press

Ketika hasil r hitung > rtabel, maka dapat dikatakan kalau instrumen tersebut reliabel. Namun jika hasil r hitung < rtabel, maka dapat dikatakan kalau instrumen tersebut tidak reliabel.

3) Uji Kelayakan

Setelah item diberi skor oleh ahli, kemudian ditabulasi dan dicari persentasenya dengan menggunakan rumus berikut ini²⁰:

$$Presentase = \frac{\sum Skor \text{ Item yang diberikan Validator}}{\sum Skor \text{ Maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan nilai validitas yang telah diperoleh, ditetapkan kriteria valid sebagaimana ketentuan pada tabel berikut:

TABEL 3.12. Kategori Validitas

SKOR	KATEGORI
90%-100%	Sangat Layak
75%-89%	Layak
65%-74%	Cukup Layak
55%-64%	Kurang Layak
0%-54%	Tidak Layak

Setelah dilakukan uji kelayakan, maka akan dilanjutkan untuk dianalisis secara kuantitatif, adapun sebagai berikut :

1) Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah data keadaan awal populasi terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas

²⁰ Tegeh, Made (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta hal 82

menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS 18*. Pengujian tersebut diajukan hipotesis sebagai berikut²¹ :

H_0 : Data nilai pretes berdistribusi normal

H_a : Data nilai pretes tidak berdistribusi normal

Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan angka probabilitas dalam uji *kolmogorov smirnov* mengadaptasi dalam yaitu:

Jika nilai *Sig.* $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Jika nilai *Sig.* $\leq 0,5$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2) Uji Hipotesis

Jika sampel berdistribusi normal, maka dilakukan uji parametik dengan menguji statistik menggunakan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,5$. Dasar pengambilan hipotesis sebagai berikut²² :

H_0 : Tidak Ada pengaruh yang signifikan antara media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas IA SDNU Darussalam

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas IA SDNU Darussalam

Dengan kriteria pengujiannya sebagai berikut:

Jika nilai signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika nilai signifikan (*2-tailed*) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

²¹ Anwar, A. (2009). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press

²² Santoso. (2000). *Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elexmedia Kompitindo

3) Uji N-Gain

Gain adalah perbedaan antara skor pretst dan skor postes. Gain mencerminkan peningkatan kemampuan atau penguasaan konsep siswa setelah belajar. Untuk uji N-Gain yang peneliti lakukan menggunakan bantuan IBM SPSS. Adapun rumus hitung sebagai berikut²³:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Postest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Pretest}}$$

Adapun kategorisasi N-Gain Score sebagai berikut:

Nilai N-Gain Score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

²³ Anwar, A. (2009). *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan SPSS dan Excel*. Kediri: IAIT Press

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Hasil Uji Coba

Pada uraian bagian ini berisi tentang tahapan produk pengembangan, berupa pembuatan produk, hasil validasi penelitian dan uji coba produk. Uji coba ini dilakukan di SDNU Darussalam Semen Kabupaten Kediri dengan melibatkan peserta didik kelas 1 A. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*).

B. Pengembangan Media Video Interaktif

1. Analysis

Pada tahapan analisis ini dilakukan dengan tiga tahapan yakni analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakter peserta didik. Berikut uraian tahapannya:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini menganalisis kebutuhan permasalahan yang ada di SDNU Darussalam Semen terutama pada kelas 1 A. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh wali kelas 1 A Ibu Ika tanggal 14 Desember 2023 mengatakan bahwa:

“Permasalahan yang terjadi pada kelas 1A ini kurang suka dengan materi tematik yang materinya terkesan sulit. Karena materi tematik terkesan membosankan dan monoton. Mereka mampu mengingat materi ketika diajak interaksi lebih”²⁴.

Dari hasil pemaparan tersebut, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dikelas masih menggunakan buku guru sebagai media yang

²⁴ “Wawancara, Ibu Ika Mustika Wati, S.Pd., wali kelas 1A, Kediri 14 Desember 2023.

digunakan dalam proses penyampaian pembelajaran didalam kelas. Sehingga penggunaannya sangat terbatas untuk kebutuhan seluruh peserta didik. Selain itu, pendidik hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah didepan kelas. Faktor-faktor tersebut menyebabkan pembelajaran terkesan monoton karena menggunakan satu media yang kurang variatif untuk peserta didik. Ada beberapa materi tematik yang harusnya dipaparkan dengan lebih interaktif pada peserta didik, dapat dilihat pada saat observasi saat pendidik menjelaskan pengertian.

b. Analisis Materi

Analisis materi di SDNU Darussalam Semen menggunakan buku guru tematik penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Pada kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan jadwal permata pelajaran. Pengembangan media video interaktif dapat diimplementasikan pada materi Tubuhku kelas 1A. Pengembangan ini dilakukan dengan memperhatikan indikator pencapaian kompetensi dasar tematik pada buku buku guru tematik kelas 1.

Tabel 4. 1. Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia	SBdP	PPKN
3.4 Menentukan kosakata tentang anggota tubuh dan pancaindra serta perawatannya melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, slogan sederhana, dan/atau syair lagu) dan eksplorasi lingkungan..	3.3 Mengenal gerak anggota tubuh melalui tari.	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
4.4 Menyampaikan penjelasan (berupa gambar dan tulisan) tentang	4.3 Memeragakan gerak anggota tubuh.	4.2 Menceritakan kegiatan sesuai dengan aturan

anggota tubuh dan panca Indera serta perawatannya Menggunakan kosakata bahasa Indonesia dengan bantuan bahasa daerah secara lisan dan/atau tulis		yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.
--	--	--

(Buku Guru Tematik SD/MI Kelas 1 Kurikulum 2013 Hal 45)

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Pada analisis karakter peserta didik ini menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh wali kelas 1A Ibu Ika tanggal 14 Desember 2023 mengatakan bahwa:

“Karakteristik peserta didik kelas 1A adalah anak-anak aktif yang mereka menyukai hal yang unik menarik. Menyukai belajar dengan media pembelajaran yang menarik.. Jika ada media pembelajaran yang menurutnya unik akan sangat antusias untuk menggunakan media tersebut. Saya tidak menggunakan media karena keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk membuat media yang sangat menarik yang berkonsep belajar sambil bermain”²⁵.

Dari hasil pemaparan observasi dan wawancara tersebut bahwa karakteristik peserta didik kelas 1A adalah anak-anak yang aktif. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media yang unik. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran yang menarik dengan berbagai fitur-fitur yang bersifat interaktif, hal ini akan menarik perhatian peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan

2. *Design*

Tahapan pada penelitian desain ini menggunakan tiga perencanaan yang berisi tentang isi materi, rancangan bentuk media, dan komponen media Video Interaktif

²⁵ “Wawancara, Ibu Ika Mustika Wati, S.Pd., wali kelas 1A, Kediri 14 Desember 2023.

a. Isi Materi

Materi ini berupa tematik tentang “Tubuhku” yang akan di implementasikan kepada peserta didik. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini adalah kelas 1 SDNU Darussalam Semen. Peserta didik kelas 1 tergolong peserta didik tingkat rendah, oleh karena itu bahasanya pun beragam namun di sederhanakan menjadi bahasa yang mudah dipahami.

Materi yang menjadi bahan pengembangan media pembelajaran video interaktif baru ini dengan mengambil materi kelas 1 pada buku guru tematik sub tema 2 “Tubuhku” yang diterbitkan oleh. Penelitian ini mengambil pada bagian kompetensi dasar Bahasa Indonesia, PPKN Dan SBDP. Materi yang digunakan sebagai implementasi bagi peserta didik pada tingkatan sekolah dasar kelas 1A. Berikut materi tematik subtema 2 yang digunakan.

Gambar 4. 1. Pengenalan Materi Anggota Tubuh



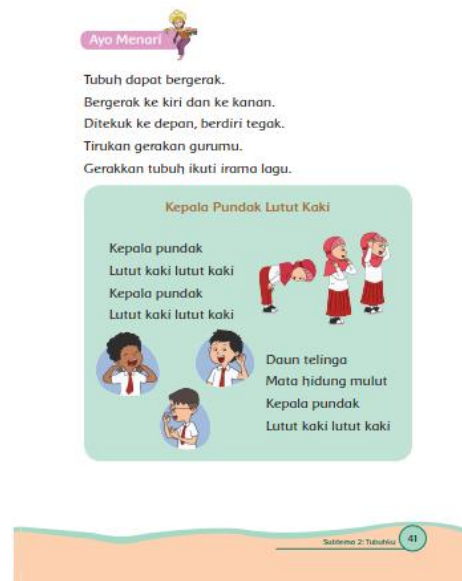
(Sumber : Buku siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 SD/MI Tema 1 “Diriku”)

Gambar 4. 2. Permainan Pengenalan Anggota Tubuh



(Sumber : Buku siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 SD/MI Tema 1 “Diriku”)

Gambar 4. 3. Aktivitas Pengenalan Anggota Tubuh



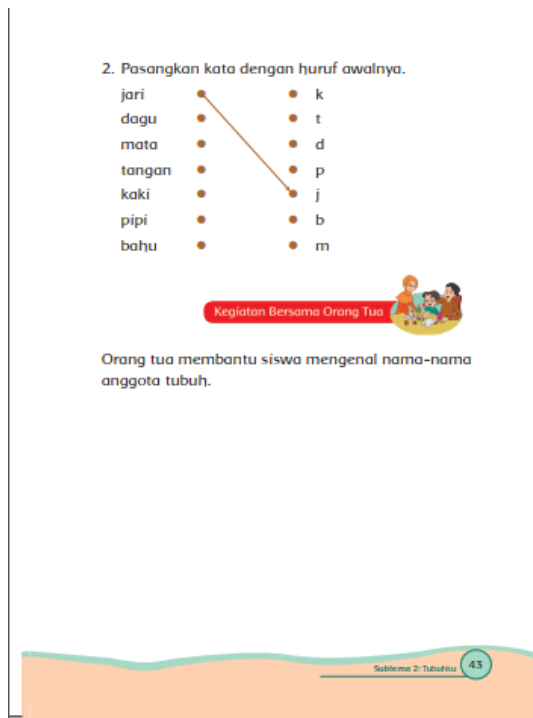
(Sumber : Buku siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 SD/MI Tema 1 “Diriku”)

Gambar 4. 4. Uji Pengenalan Anggota Tubuh



(Sumber : Buku siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 SD/MI Tema 1 “Diriku”)

Gambar 4. 5. Uji Penulisan Nama Anggota Tubuh



(Sumber : Buku siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas 1 SD/MI Tema 1 “Diriku”)

b. Pembuatan Rancangan Bentuk Media

Komponen-komponen pada media Video Interaktif *Baru* ini sangat berperan penting untuk memaksimalkan media yang dikembangkan. Komponen ini juga berguna sebagai petunjuk penggunaan pada saat pengaplikasian. Berikut komponen-komponen media Video Interaktif yang digunakan:

1) Render forest

Render forest ini adalah aplikasi yang digunakan untuk Menyusun sebuah karakter 3D didalam video sehingga membuat menjadi beberapa slide yang berisikan materi tentang tema 1 Sub tema 2 “Tubuhku”

2) KineMaster

KineMaster ini digunakan untuk merangkai beberapa slide video dari beberapa slide yang berisikan materi tema 1 sub tema 2 tentang “Tubuhku”

3) Canva

Aplikasi ini digunakan untuk membuat slide game interaktif berbentuk pertanyaan yang menunjukkan gambar dan pilihan jawaban Ketika menjawab benar akan muncul effect suara dan Ketika jawab salah juga muncul effect.

3. *Development*

a. Tahapan Pembuatan Media Video Interaktif

Pada tahap penelitian pengembangan ini sudah memasuki lingkup merealisasikan desain yang telah dirancang sebelumnya. Pengembangan

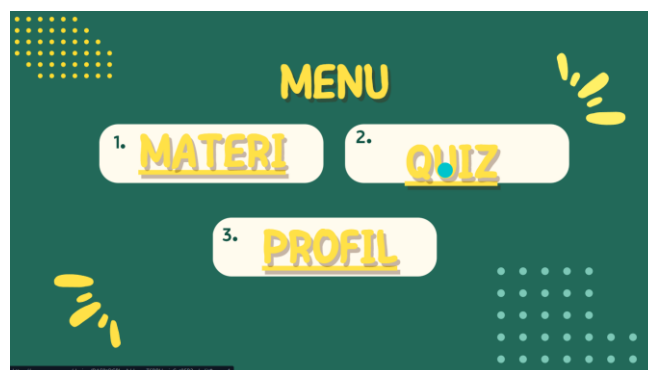
ini menggunakan media pembelajaran yang berbentuk nyata. Diawali dengan sketsa media video interaktif, penentuan bahan-bahan yang digunakan kemudian media yang telah dikembangkan akan divalidasi pada para ahli validator. Berikut tahapan-tahapan pembuatan media interaktif

1) Tampilan Media Video Interaktif

Gambar 4. 6. Tampilan layar utama Video Pembelajaran



Gambar 4. 7. Tampilan layar menu Video Pembelajaran



2) Tampilan Game

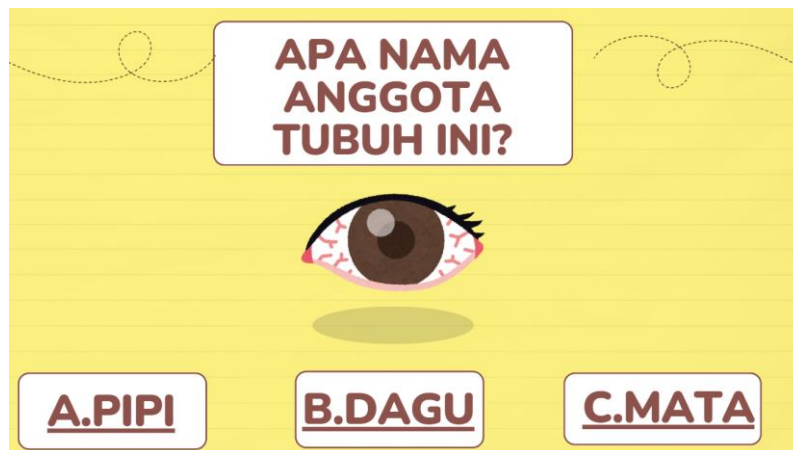
Selain media Video Interaktif sebagai produk utama, game interaktif juga dimasukkan juga sangat penting digunakan. Game ini berfungsi sebagai daya Tarik untuk peserta didik tersebut. Game

interaktif penggunaan ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva dengan berbagai fitur edit didalamnya pada laptop. Berikut desain game interaktif.

Gambar 4. 8. Tampilan Permainan Pengenalan Organ Mulut Dalam Video Pembelajaran



Gambar 4. 9. Tampilan Permainan Pengenalan Organ Mata Dalam Video Pembelajaran



Gambar 4. 10. Tampilan Permainan Organ Telinga Dalam Video Pembelajaran



Gambar 4. 11. Tampilan respon ketika menjawab benar dalam permainan



Gambar 4. 12. Tampilan respon ketika menjawab salah dalam permainan



b. Pengembangan Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Setelah pembuatan produk pengembangan media video interaktif beserta petunjuk dan komponen-komponennya ini selesai, media akan dikonsultasikan kepada pembimbing. Media yang telah disetujui oleh pembimbing akan divalidasi kepada para ahli untuk memberikan penilaian layak tidaknya media ini diuji cobakan. Pada penelitian ini memilih 2 validator untuk menilai hasil produk dan materi, yakni ahli validasi materi dan ahli validasi media. Berikut hasil validasi ahli media dan ahli materi :

1) Hasil Validasi Ahli media

Validasi pada media video interaktif ini dilakukan pada tanggal 27 November 2023 dan tanggal 6 Februari 2024. Uji validasi ahli media ini meminta bantuan kepada bapak M.Desta Pradana M. Pd,. Beliau merupakan salah satu dosen prodi Pendidikan Agama Islam di IAIN Kediri dan Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom Beliau merupakan salah satu dosen dosen prodi Tadris Matematika di IAIN Kediri. Sesuai dengan latar belakang sebagai dosen yang berkompeten dibidang IT (*Informasion Tecnology*) tentunya sangat mengarah pada materi matakuliah yang tidak lepas dari membuat media pembelajaran sebagai bahan praktik menjadi guru. Beliau sangat teliti dan memberikan saran untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut hasil penilaian dari uji validasi ahli media.

Tabel 4. 2. Lembar Validasi Ahli Media (M.Desta Pradana, M.Pd.)

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media video sangat kurang jelas			√	
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik	√			
3	Tampilan video sangat disukai I peserta didik	√			
4	Tampilan video terlalu cepat			√	
5	Penyajian materi dalam video sangat detail	√			
6	Penyajian materi dalam video terlalu cepat			√	
7	Penyajian materi dalam video terlalu absurd			√	
8	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami	√			
9	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik			√	
10	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi	√			
11	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik				√
12	Media video tidak memiliki makna absurd	√			
13	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami	√			
14	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar				√
15	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar				√

16	Bahan media yang digunakan terlalu banyak				√
17	Bahan media sangat relevan	√			
18	Video memiliki latar background yang cerah	√			
19	Warna dalam gambar video jelas	√			
20	Warna seluruh video terlalu gelap			√	

Tabel 4. 3. Lembar Validasi Ahli Media (Ahmad Syamsudin, M.Kom)

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media video sangat kurang jelas			√	
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik	√			
3	Tampilan video sangat disukai I peserta didik		√		
4	Tampilan video terlalu cepat			√	
5	Penyajian materi dalam video sangat detail	√			
6	Penyajian materi dalam video terlalu cepat			√	
7	Penyajian materi dalam video terlalu absurd			√	
8	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami	√			
9	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik			√	
10	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi	√			

11	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik				√
12	Media video tidak memiliki makna absurd		√		
13	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami	√			
14	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar				√
15	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar				√
16	Bahan media yang digunakan terlalu banyak			√	
17	Bahan media sangat relevan		√		
18	Video memiliki latar background yang cerah	√			
19	Warna dalam gambar video jelas	√			
20	Warna seluruh video terlalu gelap				√

Dapat disimpulkan uji validasi ahli media setelah melakukan revisi ini, media video interaktif sudah dapat diimplementasikan kepada peserta didik di SDNU Darussalam Semen.

2) Hasil penilaian ahli materi

Validasi materi ini dilakukan pada tanggal 14 Desember 2023. Validator untuk menilai hasil materi sebagai bahan pengembangan ini adalah Ibu Ika Mustika Wati S,Pd. Beliau merupakan guru kelas 1 A di SDNU Darussalam dan Ibu Istin Nurchayati S,PdI. Beliau merupakan Kepala Sekolah SDNU Darussalam. Peneliti memilih Ibu Ika sebagai ahli materi sebab beliau merupakan wali kelas sekaligus

pengampu mata pelajaran tematik dan juga kepala sekolah yang leboh memahami karakter peserta didik. Oleh karena itu peneliti memilih beliau karena wawasan serta ketrampilannya yang luas dalam materi..

Tabel 4. 4. Lembar Validasi Ahli Materi Bu Ika Mustika Wati S.Pd

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya		√		
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan			√	
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku			√	
4	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar			√	
5	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai		√		
6	Gambar pada video terlihat jernih		√		
7	Materi mampu tersampaikan secara detail			√	
8	Materi masih setengah-setengah		√		
9	Materi sulit untuk dipahami		√		
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami			√	
11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami		√		
12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari			√	
13	Penggunaan media video sangat memudahkan			√	
14	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan		√		
15	Penggunaan media video hal yang unik			√	

16	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran			√	
17	Media Video sangat membantu saat pembelajaran		√		
18	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik			√	
19	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif			√	
20	Video menggunakan Bahasa yang baku		√		

Tabel 4. 5. Lembar Validasi Ahli Materi Bu Istin Nurchayati S.Pdi

No	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya		√		
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan			√	
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku			√	
4	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar			√	
5	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai		√		
6	Gambar pada video terlihat jernih			√	
7	Materi mampu tersampaikan secara detail			√	
8	Materi masih setengah-setengah			√	
9	Materi sulit untuk dipahami			√	
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami			√	
11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami		√		

12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari			√	
13	Penggunaan media video sangat memudahkan			√	
14	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan			√	
15	Penggunaan media video hal yang unik			√	
16	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran			√	
17	Media Video sangat membantu saat pembelajaran		√		
18	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik			√	
19	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif			√	
20	Video menggunakan Bahasa yang baku		√		

Hasil penilaian yang telah dipaparkan pada tabel diatas bahwa materi sebagai bahan pengembangan media video interaktif sudah dapat untuk di implementasikan .

4. *Implementation*

Setelah melakukan tahapan revisi produk dan kevalidan produk pengembangan, peneliti diperbolehkan untuk melakukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan menggunakan Pre-test dan Post-test. Uji coba lapangan dilakukan di SDNU Darussalam dengan mengaplikasikan produk yang telah dibuat yakni media Video Interaktif. Setelah melakukan pengaplikasian peneliti memberikan angket respon peserta didik. Berikut uji coba pada penelitian ini:

a. Uji Coba Pre-test

Uji coba Pre-test ini merupakan tahapan implementasi sebelum penggunaan media Video Interaktif pada materi Tubuhku Tematik kelas 1. Sebelumnya media ini telah direvisi oleh ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini hanya memfokuskan pada pengembangan media kepada peserta didik maka angket respon ini menilai tentang penggunaan serta kelayakan media pembelajaran.

Uji coba Pre-test ini dilakukan oleh peserta didik kelas 1 A SDNU Darussalam. Peneliti mengambil sampel peserta didik 29 anak. 29 peserta didik ini memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Berikut hasil data respon peserta didik

Tabel 4. 6. Data Respon Peserta Didik Uji Coba Pre-test

No	Aspek	Skor
Tampilan Media		
1	Video pembelajaran tidak menarik	91
2	Video pembelajaran sangat menarik	98
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran	90
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran	102
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku	89
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas	102
Manfaat		
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel	95
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran	112
9	Bahasa tidak mudah dipahami	96
10	Bahasa mudah dipahami	101

Sumber: Hasil Data Respon Peserta Didik

Tabel di atas merupakan merupakan data hasil pemaparan peserta didik kelas 1 A yang di ambil untuk sampel uji coba Pre-test. Uji coba Pre-test ini sudah menggunakan media Video Interaktif. Angket tersebut berisi mengenai kelayakan media serta penggunaan media Video Interaktif, karena penelitian ini hanya mengembangkan media saja.

b. Uji Coba Post-test

Uji coba Post-test ini dilakukan dengan sampel yang berbeda. Penelitian untuk daya ingat peserta didik melalui media pembelajaran yang baru, menggunakan sampel kelas 1 A. Kelas ini menjadi penelitian utama dalam mengembangkan media Video Interaktif materi Tubuhku buku tematik berjumlah 29 peserta didik dengan peserta didik laki-laki dan peserta didik perempuan. Berikut pemaparan data hasil uji coba kelompok besar.

Tabel 4. 7. Data Respon Peserta Didik Uji Coba Post-test

No	Aspek	Skor
Tampilan Media		
1	Video pembelajaran tidak menarik	116
2	Video pembelajaran sangat menarik	116
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran	102
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran	110
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku	104
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas	106
Manfaat		
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel	110
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran	106
9	Bahasa tidak mudah dipahami	112
10	Bahasa mudah dipahami	112

Sumber: Hasil Data Respon Peserta Didik

5. *Evaluation*

Pada tahapan evaluasi ini peneliti menganalisis hasil validasi dari ahli media dan validasi ahli materi, kemudian respon peserta didik mengenai media Video Interaktif yang telah diimplementasikan. Berikut uraian evaluasi penelitian ini:

- a. Pada materi Video Interaktif, ahli validasi materi memberikan arahan untuk membuat fitur-fitur yang menarik bersifat game yang berkualitas.
- b. Berdasarkan observasi kegiatan pengamplikasian media Video Interaktif, beberapa anak sudah mampu menguasai media dengan cepat.

C. Kelayakan Media Video Interaktif

Pada analisis data ini diuraikan mengenai pengolahan data hasil yang telah diolah oleh peneliti. Data yang telah diolah akan menentukan kevalidan produk media pengembangan. Pengolahan data ini dibagi menjadi dua macam, yakni pengolahan data kuantitatif dan pengolahan data kualitatif. Pada pengolahan data kuantitatif ini berupa hasil perhitungan dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Pengolahan data kualitatif ini berupa komentar dan saran validator saat melakukan validasi produk maupun media. Berikut pengolahan data kevalidan produk pengembangan media Video Interaktif.

- a. Data Uji Validitas Ahli Media dan Materi

Dari data yang telah diperoleh dalam penghitungan uji validitas

Tabel 4. 8. Hasil Validitas

NO	Rhitung	Rtabel	Keterangan
X1	0,991	0,950	VALID
X2	0,991	0,950	VALID
X3	0.953	0,950	VALID
X4	0,991	0,950	VALID
X5	0,991	0,950	VALID
X6	0,991	0,950	VALID
X7	0,991	0,950	VALID
X8	0,991	0,950	VALID
X9	0,991	0,950	VALID
X10	0,991	0,950	VALID
X11	0,991	0,950	VALID
X12	0.953	0,950	VALID
X13	0,991	0,950	VALID
X14	0,991	0,950	VALID
X15	0,991	0,950	VALID
X16	0,991	0,950	VALID
X17	0,991	0,950	VALID
X18	0.953	0,950	VALID
X19	0.953	0,950	VALID
X20	0.953	0,950	VALID

Sumber : Data Olah Peneliti

Berdasarkan Uji validitas Product moment yang telah dilakukan pada ke 4 responden ditemukan rtabelnya 0,950. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa rhitung > rtabel. Sehingga dapat disimpul 20 kuisisioner tersebut Valid.

b. Data Uji Reliabilitas Ahli materi dan Ahli media

Tabel 4. 9. Hasil Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.993	20

Sumber : Data Olah Peneliti

Bersadarkan Uji Reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach menunjukkan hasil table tersebut yang nilai reliabilitas lebih besar rhitung > dari rtabel, Hasilnya yaitu $0.993 > 0.95$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut reliabel.

c. Data Uji Kelayakan Ahli materi dan Ahli media

1) Data Kuantitatif (Ahli media)

Tabel 4. 10. Hasil Analisis Data Kuantitatif Validator Media (M.Desta Pradana, M.Pd.)

No	Aspek	Skor
Tampilan Media		
1	Tampilan media video sangat kurang jelas	3
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik	4
3	Tampilan video sangat disukai I peserta didik	4
4	Tampilan video terlalu cepat	3
Kejelasan Huruf		
5	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami	4
6	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar	4
7	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar	4
Warna		
8	Video memiliki latar background yang cerah	4
9	Warna dalam gambar video jelas	4
10	Warna seluruh video terlalu gelap	3
Penyajian Media		

11	Penyajian materi dalam video sangat detail	4
12	Penyajian materi dalam video terlalu cepat	3
13	Penyajian materi dalam video terlalu absurd	3
14	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami	4
Kelayakan Media		
15	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik	3
16	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi	4
17	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik	4
18	Media video tidak memiliki makna absurd	4
Bahan Media		
19	Bahan media yang digunakan terlalu banyak	4
20	Bahan media sangat relevan	4

Sumber: Hasil Analisis Data Validasi

Dari uraian tabel perhitungan uji kelayakan, dapat diperoleh skor rata-rata sesuai rumus :

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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{75}{80} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Dari perhitungan rumus Made Tegeh diatas dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media Video Interaktif ini mendapatkan hasil

93,75%. Dilihat dari perhitungan tabel skala, dengan skor rata-rata 93,75% sudah sesuai dengan rentangan skala 90,00 – 100,00 yang artinya **Sangat Layak**.

Tabel 4. 11. Hasil Analisis Data Kuantitatif Validator Media (Ahmad Syamsudin, M.Kom)

No	Aspek	Skor
Tampilan Media		
1	Tampilan media video sangat kurang jelas	3
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik	4
3	Tampilan video sangat disukai peserta didik	3
4	Tampilan video terlalu cepat	3
Kejelasan Huruf		
5	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami	4
6	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar	4
7	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar	4
Warna		
8	Video memiliki latar background yang cerah	4
9	Warna dalam gambar video jelas	4
10	Warna seluruh video terlalu gelap	4
Penyajian Media		
11	Penyajian materi dalam video sangat detail	4
12	Penyajian materi dalam video terlalu cepat	3
13	Penyajian materi dalam video terlalu absurd	3
14	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami	4
Kelayakan Media		
15	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik	3
16	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi	4
17	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik	4
18	Media video tidak memiliki makna absurd	3
Bahan Media		

19	Bahan media yang digunakan terlalu banyak	3
20	Bahan media sangat relevan	3

Sumber: Hasil Analisis Data Validasi

Dari uraian tabel perhitungan uji kelayakan, dapat diperoleh skor rata-rata sesuai rumus²⁶:

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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$= 87,5\%$$

Dari perhitungan rumus Made Tegeh diatas dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media Video Interaktif ini mendapatkan hasil 87,5%. Dilihat dari perhitungan tabel skala, dengan skor rata-rata 87,5% sudah sesuai dengan rentangan skala 75,00 – 89,00 yang artinya **Layak**.

2) Data Kualitatif Ahli media

Tabel 4. 12. Hasil Analisis Data Kualitatif Validator Media

Validator Ahli Media	Komentar dan Saran Angket Ahli Media
M.Desta Pradana, M.Pd.	Video tersebut cukup cepat saat dipaparkan.

²⁶ Tegeh, Made (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta hal 82

Sumber: Hasil Analisis Data Validasi

Tabel 4. 13. Hasil Analisis Data Kualitatif Validator Media

Validator Ahli Media	Komentar dan Saran Angket Ahli Media
Ahmad Syamsudin, M.Kom	Latar belakang video kurang jelas saat dilihat.

Sumber: Hasil Analisis Data Validasi

Dari kesimpulan tabel komentar dan saran pada validasi ahli media dikatakan bahwa media sangat layak digunakan dan bisa diimplementasikan kepada peserta didik namun dalam pemaparan cukup cepat.

3) Data kuantitatif Ahli materi

Tabel 4. 14. Hasil Analisis Data Kuantitatif Validator Materi (Ika Mustika Wati)

No	Aspek	Skor
Kesesuaian Materi		
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya	2
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan	3
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku	2
Kedalaman Materi		
4	Materi mampu tersampaikan secara detail	2
5	Materi masih setengah-setengah	2
6	Materi sulit untuk dipahami	2
Pemilihan Gambar		
7	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar	2
8	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai	3
9	Gambar pada video terlihat jernih	3
Penggunaan Bahasa		
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	2

11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami	2
12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari	2
Kejelasan Bahasa		
13	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik	2
14	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif	3
15	Video menggunakan Bahasa yang baku	2
Penggunaan Media		
16	Penggunaan media video sangat memudahkan	3
17	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan	3
18	Penggunaan media video hal yang unik	2
Manfaat Media		
19	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran	2
20	Media Video sangat membantu saat pembelajaran	2

Sumber: Hasil Anailis Data Validasi

Dari uraian tabel perhitungan uji kelayakan, dapat diperoleh skor rata-rata sesuai rumus²⁷:

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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{46}{80} \times 100\%$$

$$= 57,5\%$$

Dari perhitungan rumus Made Tegeh diatas dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media Video Interaktif ini

²⁷ Tegeh, Made (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta hal 82

mendapatkan hasil 57,5%. Dilihat dari perhitungan tabel skala, dengan skor rata-rata 57,5% sudah sesuai dengan rentangan skala 55,00 – 64,00 yang artinya **Kurang Layak**.

Tabel 4. 15. Hasil Analisis Data Kuantitatif Validator Materi (Istin Nurchayati)

No	Aspek	Skor
Kesesuaian Materi		
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya	2
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan	3
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku	2
Kedalaman Materi		
4	Materi mampu tersampaikan secara detail	2
5	Materi masih setengah-setengah	2
6	Materi sulit untuk dipahami	2
Pemilihan Gambar		
7	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar	2
8	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai	3
9	Gambar pada video terlihat jernih	2
Penggunaan Bahasa		
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	2
11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami	2
12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari	2
Kejelasan Bahasa		
13	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik	2
14	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif	3
15	Video menggunakan Bahasa yang baku	2
Penggunaan Media		
16	Penggunaan media video sangat memudahkan	3
17	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan	3
18	Penggunaan media video hal yang unik	2

Manfaat Media		
19	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran	2
20	Media Video sangat membantu saat pembelajaran	2

Sumber: Hasil Analisis Data Validasi

Dari uraian tabel perhitungan uji kelayakan, dapat diperoleh skor rata-rata sesuai rumus²⁸:

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

Keterangan

P : Presentase yang dicari

$\sum x$: Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

$$P = \frac{46}{80} \times 100\% = 57,5\%$$

Dari perhitungan rumus Made Tegeh diatas dapat disimpulkan bahwa materi produk pengembangan media Video Interaktif ini mendapatkan hasil 57,5%. Dilihat dari perhitungan tabel skala, dengan skor rata-rata 80% sudah sesuai dengan rentangan skala 55,00 – 64,00 yang artinya **Kurang Layak**.

4) Data kualitatif Ahli Materi

Tabel 4. 16. Hasil Analisis Data Kualitatif Validasi Ahli Materi

Validator Ahli Media	Komentar dan Saran Angket Ahli Media
Ika Mustika Wati, S.Pd.	Video memiliki penjelasan yang cukup cepat.

²⁸ Tegeh, Made (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta hal 82

Istin Nurchyati, S.PdI.	Isi dalam video menggunakan Bahasa yang cukup baku sehingga anak sedikit kebingungan jika tidak didampingi dengan gambar
-------------------------	--

Sumber: Hasil Analisis Data Validasi

Dapat disimpulkan menurut komentar dan saran bahwa media yang digunakan peneliti sudah cukup dan bisa diterapkan pada pembelajaran materi Tematik Tubuhku Sub tema 2.

D. Efektifitas Media Video Interaktif

Setelah melalui validasi pada ahli media dan validasi ahli materi peneliti sudah diperbolehkan memasuki uji coba produk. Uji coba produk dilakukan di SDNU Darussalam. Implementasi produk ini dilakukan oleh peserta didik kelas 1A. Penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap pada kelas 1 A untuk sampel Pre-test dan Post-test. Berikut hasil analisis uji coba produk pengembangan.

a. Analisis data Pre-test

Analisis data uji coba pre-test dilakukan dengan menggunakan subjek peserta didik kelas 1 A dengan jumlah 29 peserta didik. Subjek penelitian ini sudah ditentukan oleh wali kelasnya. Wali kelas pada peserta didik kelas 1 A adalah Ibu Ika Mustika Wati, S.Pd. Berikut hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data kuantitatif

Tabel 4. 17. Hasil Analisis Data Kuantitatif Respon Peserta Didik Pre-test (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Jumlah
1	Adrian Pradipta Amzari	35

2	Afiqah Rahma Sari	33
3	Ahmad Fajar Sahputra	34
4	Ahmad Maulana'Fatkhul Arroziqi	35
5	Ainan Firmansyah	34
6	Ardiva Misha Aryata	36
7	Azkadina Yumna Shazfa	37
8	Bagas Yudha Pradipta	38
9	Fauzia Salsabila Qoirunikma Hartanto	33
10	Jeevan Nandana Azfar Rabbani	32
11	Jessi Revalina Putri Baharudin	34
12	Kayla Devina Rayadinata	34
13	M.Abdul Aziiz Algani	36
14	Maulana Pasha Arabi Putra Sammy	34
15	Mikaila Azzahra Putri	36
16	Mochamad Ridwan Abdulloh	33
17	Muhamad Azzaki Al Jaras	32
18	Muhamat Alaika Khabibulloh	31
19	Muhammad Ali Maulana Azhar	30
20	Muhammad Azril Alfariq	34
21	Muhammad Fauzia'la	33
22	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	32
23	Muhammad Rodli Amril Hakim	32
24	Nur Rohman Alfariq	31
25	Resty Bilqis Ramadhani	31
26	Revalina Pricilia	34
27	Syahla Azcayra Aufa Sarma	35
28	Zakiyatul Mahmuda	33
29	Zulfa Faridatul Kamilah	34
Jumlah Skor		976

Sumber : Hasil Data Validasi

2) Data kualitatif

Tabel 4. 18. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Pre-test

Nama Peserta Didik	Komentar
Bagas Yudha Pradipta	Penggunaan media buku dalam belajar sangat biasa.
Revalina Pricilia	Media buku saat belahar bisa mudah dipahami tapi mudah merasa malas.

Sumber: Hasil Anailis Respon Peserta Didik

b. Analisis data uji coba Post-test

Data uji lapangan dilakukan dengan sampel yang berbeda dengan uji coba Post-test. Uji lapangan ini dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas 1 A dengan jumlah peserta didik 29 anak. Kelas 1 A di pegang oleh Ibu Ika Mustika Wati S.Pd. Berikut analisis data kuantitatif dan kualitatif.

1) Data kuantitatif

Tabel 4. 19. Hasil Analisis Data Kuantitatif Respon Peserta Didik Uji Coba Post-test (Kelas Eksperimen)

No	Nama	Jumlah
1	Adrian Pradipta Amzari	40
2	Afiqah Rahma Sari	37
3	Ahmad Fajar Sahputra	36
4	Ahmad Maulana'Fatkhun Arroziqi	38
5	Ainan Firmansyah	37
6	Ardiva Misha Aryata	39
7	Azkadina Yumna Shazfa	38
8	Bagas Yudha Pradipta	39

9	Fauzia Salsabila Qoirunikma Hartanto	40
10	Jeevan Nandana Azfar Rabbani	36
11	Jessi Revalina Putri Baharudin	40
12	Kayla Devina Rayadinata	37
13	M.Abdul Aziiz Algani	37
14	Maulana Pasha Arabi Putra Sammy	38
15	Mikaila Azzahra Putri	39
16	Mochamad Ridwan Abdulloh	39
17	Muhamad Azzaki Al Jaras	36
18	Muhamat Alaika Khabibulloh	36
19	Muhammad Ali Maulana Azhar	37
20	Muhammad Azril Alfariq	38
21	Muhammad Fauzia'la	37
22	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	39
23	Muhammad Rodli Amril Hakim	40
24	Nur Rohman Alfariq	36
25	Resty Bilqis Ramadhani	36
26	Revalina Pricilia	36
27	Syahla Azcayra Aufa Sarma	38
28	Zakiyatul Mahmuda	38
29	Zulfa Faridatul Kamilah	40
Jumlah Skor		1094

Sumber : Hasil Analisis Respon Peserta Didik

Data yang telah didapatkan dari angket siswa Adapun dilakukan hasil uji normalitas yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. 20. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov (Sig.)
PosTest	0,051

Sumber : Data Olah Peneliti

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *sig* pada kolmogorov-smirnov yakni $0,051 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai PreTest siswa berdistribusi Normal. Setelah dilakukan uji normalitas dilanjutkan dengan uji T. adapun hasil uj t yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 21. Hasil Uji T

	Uji T
Sig. 2-Tailed	0,000

Sumber : Data Olah Peneliti

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai sig $0,00 < 0,05$. Maka Ha diterima yang artinya menunjukkan bahwa data nilai siswa terdapat perbedaan yang signifikan berarti terdapat pengaruh setelah diberi perlakuan menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat siswa.

Adapun hasil uji N-Gain Score yang sudah dilakukan dengan bantuan IBM SPSS sebagai berikut :

Tabel 4. 22. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	29	.02	.12	.0624	.02745
Ngain_Persen	29	1.56	11.76	6.2374	2.74461
Valid N (listwise)	29				

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai N-Gain Score 0,0624 yang menunjukkan nilai $g < 0,3$ yang artinya **efektivitasnya rendah**.

Dan pada N-Gain persen diperoleh bahwa 6,23% yang menunjukkan

penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **tidak efektif**.

2) Data kualitatif

Tabel 4. 23. Hasil Analisis Data Kualitatif Respon Peserta Didik Uji Coba Post-test

Nama Peserta Didik	Komentar
Zulfa Faridatul Kamilah	Seharusnya media Video ini dipakai untuk semua Pelajaran dan semua kelas sehingga bisa belajar dan bermain
Muhammad Rodli Amril Hakim	Sudah bagus dan sangat menarik.
Jessi Revalina Putri Baharudin	Media Video Interaktif baru bagus dan mudah dipahami. Sangat menyenangkan bermain sambil belajar

(Sumber: Hasil Analisis Respon Peserta Didik)

c. Kelas Kontrol

Dalam penelitian ini peneliti melakukan perbandingan pada dengan murid kelas 1 yang ada disekolah sebagai sampel. Sebagai berikut :

1) Data Kuantitatif

Tabel 4. 24. Hasil Analisis Data Kuantitatif Respon Peserta didik Pre-test (Kelas Kontrol)

No	Nama	Jumlah
1	Adhis Tarawardani	25
2	Faiha Amelia Putri	26
3	Muhammad Dziyaul Haq	25

4	Putri Kayla Adela	26
5	Raffa Arshad Majmudin	24

Sumber : Hasil Analisis Respon Peserta Didik

2) Data Kuantitatif

Tabel 4. 25. Hasil Analisis Data Kuantitatif Respon Peserta didi Post-test (Kelas Kontrol)

No	Nama	Jumlah
1	Adhis Tarawardani	36
2	Faiha Amelia Putri	38
3	Muhammad Dziyaul Haq	37
4	Putri Kayla Adela	38
5	Raffa Arshad Majmudin	37

Sumber : Hasil Analisis Respon Peserta Didik

Tabel 4. 26. Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	.231	5	.200*	.881	5	.314

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Olah Peneliti

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig pada kolmogorov-smirnov yakni $0,314 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai PreTest siswa berdistribusi Normal. Setelah dilakukan uji normalitas dilanjutkan dengan uji T. adapun hasil uj t yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. 27. Uji T

	Uji T
Sig. 2-Tailed	0,000

Sumber : Data Olah Peneliti

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai sig $0,00 < 0,05$. Maka H_0 diterima yang artinya menunjukkan bahwa data nilai siswa terdapat perbedaan yang signifikan berarti terdapat pengaruh setelah diberi perlakuan menggunakan video pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat siswa.

Tabel 4. 28. Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain Skor	5	.73	.86	.8120	.05101
Ngain Persen	5	73.33	85.71	81.2024	5.10109
Valid N (listwise)	5				

Sumber : Data Olah Peneliti

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai N-Gain Score 0,8120 yang menunjukkan nilai $g > 0,7$ yang artinya **efektivitasnya tinggi**. Dan pada N-Gain persen diperoleh bahwa 8,1% yang menunjukkan penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **Efektif**.

Berdasarkan hasil uji N-gain score tersebut menunjukkan rata-rata nilai N-gain dari kelas Eksperimen sebesar 0,0624 yang termasuk kategori **Tidak Efektif**. Sementara rata-rata nilai N-gain dari kelas control sebesar 0,8120 yang termasuk kategori **Efektif**.

E. Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Produk Media Video Interaktif

Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah produk media pembelajaran berupa media Video Interaktif. Sesuai dengan observasi dan wawancara yang dilakukan pada kelas 1A di SDNU Darussalam Semen Kabupaten Kediri bahwa peserta didik kurang antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran terutama pada saat video berjalan dan diajak bermain game mata pelajaran tematik. Mereka merasa bosan pada saat kegiatan pembelajaran ini karena terlalu monoton dan hanya bersifat satu arah. Oleh karena itu peneliti mengembangkan produk Video Interaktif guna mempelajari Tematik “Tubuhku” Sub tema 2. Dalam jurnal ditulis Risky bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian peserta didik serta menambahkan kemudahan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran.²⁹

Menurut **pendapat** Soderman, Gregory, dan McCarty dalam jurnal Nur Amini bahwa yang dilakukan oleh orang tua dan juga pendidik dapat menjadikan peluang yang besar dalam proses perkembangan mereka.³⁰ Sedangkan pada guru atau pendidik meningkatkan pemahaman materi tematik dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran, seperti halnya tujuan media pembelajaran yakni untuk mempermudah mempelajari materi pembelajaran. Dari uraian tersebut maka peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk mempelajari materi pelajaran melalui media pembelajaran Video Interaktif. Arti dalam mempermudah mempelajari mata pelajaran pada penelitian ini adalah hanya

²⁹ Sonia Mahari Risky, "Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar", *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, Vol 28, No 2, 2019.

³⁰ Nur Amini and Suyadi, "Media Kartu Kata Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini", *PAUDIA*, Vol 9, No 2, 2020, Hal 126

untuk membantu dalam mempelajari pengetahuan materi Tematik “Tubuhku” Sub tema 2 menggunakan media. Produk Video Interaktif ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi Tematik peserta didik. Produk pengembangan ini diimplementasikan dari buku guru Tematik Kelas 1 terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud pada kelas 1A di SDNU Darussalam Semen Kabupaten Kediri. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* menurut Dick and Curry yang memiliki lima tahapan, berikut tahapannya:

- a. Tahap penelitian analisis, meliputi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakteristik peserta didik.
- b. Tahap penelitian desain, meliputi isi materi, pembuatan rancangan bentuk media, dan komponen media Video Interaktif.
- c. Tahap penelitian pengembangan, meliputi pembuatan produk, dan pengembangan hasil validasi ahli materi dan ahli media.
- d. Tahap penelitian implementasi meliputi uji coba Pre-test dan Post-test.
- e. Tahapan penelitian evaluasi, yakni meliputi menganalisis hasil validasi dan angket respon peserta didik.

2. Kelayakan Media Video Interaktif

Kelayakan media Video Interaktif ini telah divalidasi oleh beberapa ahli dengan tahapan-tahapan yang sesuai. Media pembelajaran Video Interaktif setelah dibuat kemudian divalidasikan kepada ahli validasi materi dan ahli validasi media. Setelah itu angket dapat diberikan kepada ahli media dan materi sebagai lembar penilaian. Validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Ika Mustika Wati, S.Pd dengan presentase 81,25 % kategori **layak** dan Validasi ke 2

dilakukan oleh Ibu Istin Nurchayati S.PdI dengan presentase 80% kategori **Layak**. Setelah melakukan validasi kepada ahli materi dilanjutkan validasi media ke 1 yang dilakukan oleh Bapak M.Desta Pradana M. Pd Pada validasi media dilakukan satu kali penilaian hasil kelayakan, yang pertama mendapatkan perolehan hasil presentase 92.5% dengan kategori **Sangat layak** dan dilanjutkan ke ahli media ke 2 yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Syamsudin, M.Kom Pada validasi media dilakukan satu kali penilaian hasil kelayakan mendapatkan perolehan hasil presentase 88,75% dengan kategori **Layak**. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil dari ahli-ahli validasi tersebut dinyatakan sangat layak.

Selain validasi dari para ahli, tahapan produk pengembangan dilakukan melalui tahapan uji coba lapangan, berikut uraian hasil uji coba lapangan:

a. Uji Coba Pre-test (Kelas Eksperimen)

Uji coba Pre-test menggunakan sampel kelas 1 A dengan 29 peserta didik. Presentase pada hasil respon peserta didik 84% dengan kategori **Layak**.

b. Uji Coba Post-test (Kelas Ekperimen)

Uji coba Post-test menggunakan sampel peserta didik kelas 1 A dengan jumlah 29 anak. Presentase pada hasil respon peserta didik 94% dengan kategori **Sangat Layak**.

c. Uji coba Pre-test (Kelas Kontrol)

Uji coba Pre-test Kelas Kontrol menggunakan sampel peserta didik kelas 1 berjumlah 5. Presentase pada hasil respon peserta didik 63% dengan kategori **Kurang efektif**.

d. Uji coba Post-Test (Kelas Kontrol)

Uji coba Post-test Kelas Kontrol menggunakan sampel peserta didik kelas 1 dengan jumlah 5. Presentase pada hasil respon peserta didik 93% dengan kategori **Sangat Layak**.

3. Efektifitas Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Materi Tema 1 Sub Tema 2 Tentang “Tubuhku”

Data perolehan uji nilai N-Gain Score diperoleh sebesar 0,0624 yang menunjukkan nilai $g < 0,3$ yang artinya **efektivitasnya rendah**. Dan pada N-Gain persen diperoleh bahwa 6,23% yang menunjukkan penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **tidak efektif**. Pada hasil yang diperoleh nilai siswa nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen ada perbedaan namun hanya sedikit. Peningkatan setelah penggunaan media video interaktif hanya ada pengaruh sebesar 6,23% yang artinya pengaruhnya hanya sedikit. Sementara hasil yang diperoleh dari uji N-Gain score diperoleh 0,8120 yang menunjukkan nilai $g > 0,7$ yang artinya **Efektifitasnya tinggi**. Dan pada N-Gain persen diperoleh 81,20% yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **Efektif**.

4. Pengaruh penggunaan Media Video Interaktif terhadap daya ingat siswa

Berdasarkan hasil penelitian pada peserta didik, anak sering mengalami kelupaan atau sulit menghafal nama anggota tubuh seperti yang telah dijelaskan oleh guru. Hal itu terjadi karena anak hanya mendengar penjelasan guru dan membaca buku pembelajaran saja, tanpa melihat tulisan yang menarik atau

simbol. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa daya ingat siswa kelas 1A SDNU Darussalam belum berkembang secara optimal. Setelah diberi tindakan menggunakan media video interaktif, terjadi peningkatan terhadap daya ingat mereka. Hasil pengamatan pada kondisi awal daya ingat anak dengan Pre-test kemudian Post-test mengalami peningkatan dan hasil telah memenuhi kriteria pencapaian yaitu kriteria baik. Hal tersebut disebabkan guru menjelaskan dengan mempraktekkan dan menyebutkan ciri-ciri dari setiap gambar yang sedang dijelaskan kepada siswa dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif, sehingga siswa menjadi lebih memahami penjelasan dari guru.

Pada kegiatan pelaksanaan Post-test, peneliti membuat gambar pada media video interaktif \berbeda dengan gambar pada lembar tugas anak. Hal tersebut tidak terlalu membuat anak mengalami kesulitan untuk menebak nama anggota tubuh. Anak telah mampu menggunakan daya ingatannya untuk menyimpan kesan akan setiap gambar yang dilihat pada media video interaktif. Peningkatan daya ingat anak SDNU Darussalam Semen Kelas 1A ini telah sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh C. Asri Budiningsih, bahwa konsep-konsep intuitif anak mulai berkembang, anak dapat memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang sedikit abstrak, anak sering mengolah informasi yang tidak diungkapkan dengan kata-kata sehingga anak dapat mengungkapkan isi hati secara nyata. Jadi dapat disimpulkan daya ingat siswa SDNU Darussalam Semen Kelas 1A ini dapat ditingkatkan dengan media *media video interaktif*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran Video Interaktif menggunakan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry dengan lima tahapan. Model ADDIE ini menggunakan lima tahap pengembangan, yang terdiri dari tahap *Analysis* (analisis), *Design* (rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).³¹

Tahapan ini dimulai dari tahapan analisis. Tahapan analisis meliputi analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis karakter peserta didik. Setelah mengetahui tahapan analisis dengan cara melakukan observasi dan wawancara, peneliti mendesain media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kemudian dikembangkan berdasarkan desain untuk direalisasikan. Pada tahap pengembangan ini melibatkan beberapa ahli seperti ahli materi, ahli media sehingga menghasilkan media pembelajaran

2. Dari hasil penilaian uji coba kepada beberapa ahli dan peserta didik sudah sangat layak, berikut hasil uji coba para ahli dan respon peserta didik:
 - a. Hasil akhir penilaian angket validasi ahli materi 1 memperoleh presentase kevalidan 57,5% kategori **Kurang layak**. Untuk angket validasi ahli materi 2 memperoleh presentase kevalidan 57,5% kategori **Kurang Layak**.
 - b. Hasil akhir penilaian angket validasi ahli media ke 1 memperoleh presentase kevalidan 92,5% kategori **Sangat layak**. Untuk angket validasi ahli media ke 2 memperoleh presentase kevalidan 88,75% **Layak**.

³¹ Yudi Hari Rayanto and Sugianti, 29.

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score diperoleh sebesar 0,0624 yang menunjukkan nilai $g < 0,3$ yang artinya **efektivitasnya rendah**. Dan pada N-Gain persen diperoleh bahwa 6,23% yang menunjukkan penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **tidak efektif**. Sementara hasil yang diperoleh dari uji N-Gain score diperoleh 0,8120 yang menunjukkan nilai $g > 0,7$ yang artinya **Efektifvitasnya tinggi**. Dan pada N-Gain persen diperoleh 81,20% yang menunjukkan penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa **Efektif**.

3. Pengaruh penggunaan media video interaktif guna meningkatkan daya ingat siswa mengalami peningkatan yang baik siswa menjadi lebih ingat nama-nama anggota tubuh melalui gambar yang dijelaskan melalui media tersebut.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi pendidik, media Video interaktif dapat menjadi variasi dan alternatif pada saat melakukan kegiatan pembelajaran materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku”.
- b. Bagi peserta didik, media Video Interaktif menjadi alat untuk bantu untuk mempelajari, memahami dan mengingat materi Tematik Subtema 2 “Tubuhku”.
- c. Bagi peneliti, media pembelajaran Video Interaktif dapat menjadi prioritas dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku”.

2. Saran Diseminasi Produk

Media Video Interaktif ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku” khususnya pada kelas 1 A di SDNU Darussalam Semen Kabupaten Kediri. Dilihat dari hasil validasi dan juga uji coba lapangan bahwa media Video Interaktif ini sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya, berkenan untuk mengembangkan media Video Interaktif lagi untuk melihat tahapan-tahapan pengembangan dan juga kritik dan saran dari angket-angket yang telah divalidasi oleh validator, agar produk yang dikembangkan lagi menjadi lebih bagus lagi.

Media yang dikembangkan oleh peneliti ini adalah media pembelajaran Video Interaktif sebagai media yang membantu peserta didik dalam mempelajari materi Tematik Sub tema 2 “Tubuhku” kelas 1 A semester ganjil. Media Video Interaktif ini juga bisa dikembangkan agar dapat lebih praktis lagi sehingga mudah dibuat dalam mata Pelajaran lainnya. Peneliti juga menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengetahui keefektifan media Video Interaktif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). FUNGSI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI FUNCTIONS AND TYPES OF LEARNING MEDIA IN ACCOUNTING LEARNING. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1*, 98-107.
- Anwar, A. (2009). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya dengan spss dan excel*. Kediri: IAIT Press.
- Cahyadi, R. A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 35-43.
- Deri Firmansah, I. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7 (2)*, 145-158.
- Dr.Hj.Rodhatul Jennah, M. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Gunawan, D. (2019). PENGARUH MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KELASA IV SD NEGERI 2 KARANGREJO TRENGGALEK. *EDUPROXIMA VOL. 2 NO. 1*, 1-9.
- Hanafi. (2017). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Jurnal Kajian Keislaman Vol 4 No 2*, 129-150.
- Iksan, K. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN.
- Kasmariadi dahlan, R. d. (2019). Development Of the Memory Improvent In Learning. 1-9.
- Maharani, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Education*.
- Martianingtiyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Vol 1 No 2*.
- Maydiantoro, A. (2020). MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT). *Vol 1 No 2*.

- Nyoman Sugihartini, K. Y. (2018). ADDIE SEBAGAI MODEL PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUKSIONAL EDUKATIF (MIE) MATA KULIAH KURIKULUM DAN PENGAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2, 277-286.*
- PUJAASTAWA, I. B. (2016). TEKNIK WAWANCARA DAN OBSERVASI UNTUK PENGUMPULAN BAHAN INFORMASI. 1-11.
- Rahayu, R. T. (2014). MENINGKATAN DAYA INGAT MELALUI PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING PADA ANAK KELOMPOK B1 TK LKMD SINGOSAREN BANGUNTAPAN. *SKRIPSI.*
- Ratri Kurnia Wardani, H. S. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol 2 No 4, 371-381.*
- Santoso. (2000). *Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- Sofiyullah, N. (2015). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MATERI DAN SOAL SEBAGAI SUPLEMEN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP MATA PELAJARAN IPA. *SKRIPSI.*
- Sri Wulan Anggraeni, Y. A. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Volume 5 Nomor 6 , 5313 - 5327.*
- Widiya, A. O. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan Vol 1 No 4, 293-299.*

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Suran Ampel No. 7, Kec. Ngrombo, Kota Kediri, Jawa Timur. Kode Pos 64127
Telepon (0354) 689282 | Website: www.iainkediri.ac.id

Nomor : B-6887/In.36/D2/PP.07.01.05/11/2023 Kediri, 28 November 2023
Lamp. : -
Perihal : Permohonan Izin Riset / Penelitian

Kepada
SDNU Darussalam Semen
di Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami bertahukan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : NAFIDA YUSRIN PUSPITA SARI
NIM : 932600119
Semester : 9
Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Dalam rangka menyelesaikan studi dan menyusun skripsinya yang perlu melakukan penelitian lapangan. Untuk itu kami memohon agar mahasiswa yang bersangkutan diberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di wilayah / lembaga yang menjadi wewenang Bapak / Ibu, dalam bidang-bidang yang terkait dengan judul skripsinya, yaitu :

***Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Materi Tubuhku Kelas 1 A Di SDNU DARUSSALAM**

Mahasiswa yang melaksanakan riset/penelitian akan berkewajiban mentaati semua peraturan yang berlaku di lembaga/instansi tempat penelitiannya.
Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu. kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan Fakultas Tarbiyah,
Kepala Bagian Tata Usaha



MARHASAN, MM.
NIP. 196706012000031001

Send To : nafidayusrin@gmail.com

LAMPIRAN 2 Surat Pelaksanaan Penelitian

**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUSSALAM ADAM**
SD NU DARUSSALAM SEMEN
AKTA NOTARIS: BAMBANG SUTERJO, S.H., M.KN. No. 01 - 04 Oktober 2011
Sekretariat: Jl. Bako 1 Desa Seman Kecamatan Seman Kabupaten Kediri
NPSN: 69389327 NDN: 8031-04361 E-mail: sdnu.semen@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor: 306-SK/SD/NU/DAS/V/2024

Yang beranda target dibawah ini:

Nama	: Istin Nurhayati, S.Pd.I
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat Sekolah	: Jl. Bako Desa Seman Kecamatan Seman Kabupaten Kediri
No. Telp	: 085 735 237 237

Menyatakan bahwa:

Nama	: Nafila Yusrin Pujipta Sari
NPM	: 032600119
Alamat Universitas	: IAIN Kediri
Judul	: Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Materi: Tubuhku Kelas 1-A di SDNU Darussalam

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD NU Darussalam Seman pada tanggal 14 Desember s.d 15 Desember 2023. Selama kegiatan penelitian di SD NU Darussalam Seman, Nafila Yusrin Pujipta Sari telah melaksanakannya dengan baik.

Demiikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 31 Mei 2024
Kepala SD NU Darussalam


ISTIN NURHAYATI, S.Pd.I

LAMPIRAN 3 Lembar Validasi Ahli Media 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas 1 A di SDNU Darussalam

Peneliti : Nafida Yusrin Puspita Sari

Petunjuk :

- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan
- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan komentar untuk perbaikan materi dalam media yang dikembangkan.

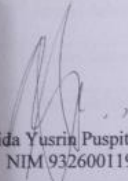
Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

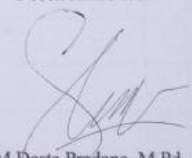
NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media video sangat kurang jelas			✓	
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik	✓			
3	Tampilan video sangat disukai I peserta didik	✓			
4	Tampilan video terlalu cepat			✓	
5	Penyajian materi dalam video sangat detail	✓			
6	Penyajian materi dalam video terlalu cepat			✓	
7	Penyajian materi dalam video terlalu absurd			✓	

8	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami	✓			
9	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik				✓
10	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi	✓			
11	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik				✓
12	Media video tidak memiliki makna absurd	✓			
13	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami	✓			
14	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar				✓
15	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar				✓
16	Bahan media yang digunakan terlalu banyak				✓
17	Bahan media sangat relefan	✓			
18	Video memiliki latar background yang cerah	✓			
19	Warna dalam gambar video jelas	✓			
20	Warna seluruh video terlalu gelap			✓	

Peneliti


Nafida Yusrin Puspita Sari
NIM 932600119

Mengetahui
Dosen Ahli Media


M. Desta Pradana, M.Pd.,
NIP 201912802

LAMPIRAN 4 Lembar Validasi Ahli Media 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas 1 A di SDNU Darussalam

Peneliti : Nafida Yusrin Puspita Sari

Petunjuk :

- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan
- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan komentar untuk perbaikan materi dalam media yang dikembangkan.


Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

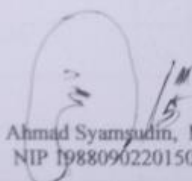
NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Tampilan media video sangat kurang jelas			✓	
2	Tampilan media video mampu dipahami oleh peserta didik	✓			
3	Tampilan video sangat disukai I peserta didik		✓		
4	Tampilan video terlalu cepat			✓	
5	Penyajian materi dalam video sangat detail	✓			
6	Penyajian materi dalam video terlalu cepat			✓	
7	Penyajian materi dalam video terlalu absurd			✓	

8	Penyajian materi dalam video sangat mudah dipahami	✓			
9	Media video belum siap untuk diberikan pada peserta didik			✓	
10	Media video sudah mampu memberikan gambaran materi	✓			
11	Media video akan sangat sulit dipahami oleh peserta didik				✓
12	Media video tidak memiliki makna absurd		✓		
13	Penggunaan huruf dalam video mudah dipahami	✓			
14	Penggunaan huruf dalam video sangat tidak pas dengan gambar				✓
15	Penggunaan huruf dalam video terlalu menutupi gambar				✓
16	Bahan media yang digunakan terlalu banyak			✓	
17	Bahan media sangat relefan		✓		
18	Video memiliki latar background yang cerah	✓			
19	Warna dalam gambar video jelas	✓			
20	Warna seluruh video terlalu gelap				✓

Peneliti


Nafida Yusrin Puspita Sari
NIM 932800119

Mengetahui
Dosen Ahli Media


Ahmad Syamsudin, M.Kom
NIP 198809022015031004

LAMPIRAN 5 Lembar Validasi Ahli Materi 1

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas I A di SDNU Darussalam

Peneliti : Nafida Yusrin Puspita Sari

Petunjuk :

- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan
- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan komentar untuk perbaikan materi dalam media yang dikembangkan.

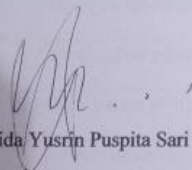
Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

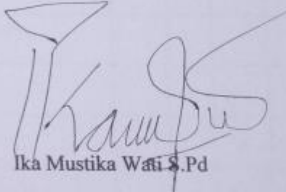
NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya		✓		
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan			✓	
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku			✓	
4	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar			✓	
5	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai		✓		
6	Gambar pada video terlihat jernih		✓		
7	Materi mampu tersampaikan secara detail			✓	

8	Materi masih setengah-setengah		✓	
9	Materi sulit untuk dipahami		✓	
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami			✓
11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami		✓	
12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari			✓
13	Penggunaan media video sangat memudahkan			✓
14	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan		✓	
15	Penggunaan media video hal yang unik			✓
16	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran			✓
17	Media Video sangat membantu saat pembelajaran		✓	
18	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik			✓
19	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif			✓
20	Video menggunakan Bahasa yang baku		✓	

Peneliti


Nafida Yusni Puspita Sari

Mengetahui
Ahli Materi


Ika Mustika Wati S.Pd

LAMPIRAN 6 Lembar Validasi Ahli Materi 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan daya ingat siswa materi tubuhku kelas 1 A di SDNU Darussalam

Peneliti : Nafida Yusrin Puspita Sari

Perunjuk :

- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan
- Bapak/ibu dimohon untuk memberikan komentar untuk perbaikan materi dalam media yang dikembangkan.

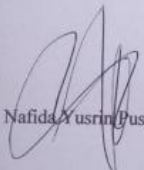
Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

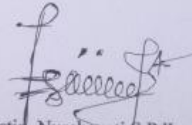
NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Materi dalam bahan ajar telah dimanfaatkan keseluruhannya		V		
2	Materi dalam pembelajaran singkat dalam menjelaskan			V	
3	Materi dalam pembelajaran sesuai dengan buku			V	
4	Gambar dalam video menjelaskan semua bahan ajar			V	
5	Gambar pada video dan bahan ajar tidak sesuai		V		
6	Gambar pada video terlihat jernih			V	
7	Materi mampu tersampaikan secara detail			V	

8	Materi masih setengah-setengah			✓	
9	Materi sulit untuk dipahami			✓	
10	Media video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami			✓	
11	Media video menggunakan Bahasa yang sulit dipahami		✓		
12	Media video Bahasa menggunakan Bahasa sehari-hari			✓	
13	Penggunaan media video sangat memudahkan			✓	
14	Medio video menjadi hal yang sulit diterapkan			✓	
15	Penggunaan media video hal yang unik			✓	
16	Media Video tidak memberikan efek apapun pada pembelajaran			✓	
17	Media Video sangat membantu saat pembelajaran		✓		
18	Bahasa dalam video mampu dipahami semua peserta didik			✓	
19	Bahasa yang digunakan menggunakan kata efektif			✓	
20	Video menggunakan Bahasa yang baku		✓		

Peneliti


Nafida Yusri Duspita Sari

Mengetahui
Ahli Materi


Istiq Nurchayati S.Pd.

LAMPIRAN 7 Peserta Didik 1 Pre-Test (Kelas Eksperimen)

P. 10/11

Angket Siswa

Nama : M. Ak. Maulana Azhar
No. Absen : 19
Kelas : 1A
Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik				✓
2	Video pembelajaran sangat menarik	✓			
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran		✓		
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran			✓	
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku			✓	
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas		✓		
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel			✓	
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran		✓		
9	Bahasa tidak mudah dipahami			✓	✓
10	Bahasa mudah dipahami		✓		

LAMPIRAN 8 Peserta Didik 2 Post-Test (Kelas Eksperimen)

1019

Angket Siswa

Nama : M. Ali Maulana Ashar
No. Absen : 19
Kelas : 1a
Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik				✓
2	Video pembelajaran sangat menarik	✓			
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran	✓			
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran			✓	
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku		✓		
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas			✓	
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel				✓
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran	✓			
9	Bahasa tidak mudah dipahami				✓
10	Bahasa mudah dipahami	✓			

LAMPIRAN 9 Peserta Didik 2 Pre-Test (Kelas Eksperimen)

Pre

Angket Siswa

Nama : Resty Bilqis Ramadani
No. Absen : 25
Kelas : 1a
Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik				✓
2	Video pembelajaran sangat menarik	✓	✓		
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran		✓		
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran			✓	
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku		✓		
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas			✓	
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel	✓			✓
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran	✓	✓		
9	Bahasa tidak mudah dipahami			✓	✓
10	Bahasa mudah dipahami	✓		✓	

LAMPIRAN 10 Peserta Didik 2 (Kelas Eksperimen)

103

Angket Siswa

Nama : Resty Blas Ramadani
 No. Absen : 25
 Kelas : 1a
 Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik				✓
2	Video pembelajaran sangat menarik	✓			
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran		✓		
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran			✓	
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku	✓			
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas				✓
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel				✓
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran		✓		
9	Bahasa tidak mudah dipahami			✓	
10	Bahasa mudah dipahami	✓			

LAMPIRAN 11 Peserta Didik Pre-Test 1 (Kelas Kontrol)

Angket Siswa

Nama : Putri Kayla Akiba
No. Absen :
Kelas : 1
Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik			✓	
2	Video pembelajaran sangat menarik		✓		
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran			✓	
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran		✓		
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku	✓		✓	
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas		✓		
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel		✓		
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran			✓	
9	Bahasa tidak mudah dipahami			✓	
10	Bahasa mudah dipahami		✓		

LAMPIRAN 12 Peserta Didik Post-Test 1 (Kelas Kontrol)

Angket Siswa

Nama : Putri Kayla Adela

No. Absen :

Kelas : 1

Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik				✓
2	Video pembelajaran sangat menarik	✓			
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran	✓			
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran				✓
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku		✓		
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas			✓	
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel				✓
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran	✓			
9	Bahasa tidak mudah dipahami				✓
10	Bahasa mudah dipahami	✓			

LAMPIRAN 13 Peserta Didik Pre-Test 2 (Kelas Kontrol)

Angket Siswa

Nama : Ruffo Arshad Maymuni
No. Absen :
Kelas : 1
Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik		✓		
2	Video pembelajaran sangat menarik			✓	
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran		✓		
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran		✓		
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku				✓
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas			✓	
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel		✓		
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran			✓	
9	Bahasa tidak mudah dipahami		✓		
10	Bahasa mudah dipahami	✓	✓		

LAMPIRAN 14 peserta didik post-test 2 (Kelas Kontrol)

Post

Angket Siswa

Nama : *Raffa Arshad Majmudin*
No. Absen :
Kelas : *1*
Petunjuk :

- Anak-anak dimohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan memberikan tanda (V) pada kolom jawaban yang telah disediakan

Keterangan :

- 4 = Setuju Sekali
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

NO	Aitem	SS	S	TS	STS
1	Video pembelajaran tidak menarik			✓	✓
2	Video pembelajaran sangat menarik	✓			
3	Video sangat berfungsi pada pembelajaran		✓		
4	Video tidak membantu dalam pembelajaran			✓	✓
5	Gambar yang ditampilkan sama dengan buku		✓		
6	Gambar dalam video sangat tidak jelas				✓
7	Video hanya bisa digunakan pada satu mapel			✓	✓
8	Video mampu digunakan pada beberapa pembelajaran		✓		
9	Bahasa tidak mudah dipahami				✓
10	Bahasa mudah dipahami	✓			

LAMPIRAN 15 Data Validasi

		Correlations															
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16
X01	Pearson Correlation	1	1.00	.905	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.905	1.00	1.00	1.00	1.00
	Sig. (2-tailed)		.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X02	Pearson Correlation	1.00	1	.905	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.905	1.00	1.00	1.00	1.00
	Sig. (2-tailed)	.000		.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X03	Pearson Correlation	.905	.905	1	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	1.00	.905	.905	.905	.905
	Sig. (2-tailed)	.095	.095		.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X04	Pearson Correlation	1.00	1.00	.905	1	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.905	1.00	1.00	1.00	1.00
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X05	Pearson Correlation	1.00	1.00	.905	1.00	1	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	.905	1.00	1.00	1.00	1.00
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X06	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X07	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X08	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	1.000**	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X09	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X10	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.095	.000	.000	.000	.000

	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
X1 1	Pearson Correlation	1.00 0**	1.00 0**	.905	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1	.905	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X1 2	Pearson Correlation	.905	.905	1.00 0**	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	1	.905	.905	.905	.905
	Sig. (2- tailed)	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095		.095	.095	.095	.095
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X1 3	Pearson Correlation	1.00 0**	1.00 0**	.905	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	.905	1	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095		.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X1 4	Pearson Correlation	1.00 0**	1.00 0**	.905	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	.905	1.00 0**	1	1.00 0**	1.00 0**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000		.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X1 5	Pearson Correlation	1.00 0**	1.00 0**	.905	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	.905	1.00 0**	1.00 0**	1	1.00 0**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000		.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

X16	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X17	Pearson Correlation	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**	.905	1.000**	1.000**	1.000**	1.000**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.095	.000	.000	.000	.000
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X18	Pearson Correlation	.905	.905	1.000**	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	1.000**	.905	.905	.905	.905
	Sig. (2-tailed)	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X19	Pearson Correlation	.905	.905	1.000**	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	1.000**	.905	.905	.905	.905
	Sig. (2-tailed)	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
X20	Pearson Correlation	.905	.905	1.000**	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	.905	1.000**	.905	.905	.905	.905
	Sig. (2-tailed)	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.095	.000	.095	.095	.095	.095
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TO TAL	Pearson Correlation	.991**	.991**	.953*	.991**	.991**	.991**	.991**	.991**	.991**	.991**	.991**	.953*	.991**	.991**	.991**	.991**

	Sig. (2-tailed)	.009	.009	.047	.009	.009	.009	.009	.009	.009	.009	.009	.047	.009	.009	.009	.009
	N	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

LAMPIRAN 16 Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	56.7500	220.917	.991	.992
X02	55.7500	220.917	.991	.992
X03	56.5000	211.000	.947	.992
X04	56.7500	220.917	.991	.992
X05	56.2500	204.250	.990	.992
X06	56.2500	204.250	.990	.992
X07	56.2500	204.250	.990	.992
X08	55.7500	220.917	.991	.992
X09	55.7500	220.917	.991	.992
X10	56.7500	220.917	.991	.992
X11	56.2500	204.250	.990	.992
X12	56.5000	211.000	.947	.992
X13	56.7500	220.917	.991	.992
X14	55.7500	220.917	.991	.992
X15	56.7500	220.917	.991	.992
X16	55.7500	220.917	.991	.992
X17	55.7500	220.917	.991	.992
X18	56.5000	211.000	.947	.992
X19	56.5000	211.000	.947	.992
X20	56.5000	211.000	.947	.992

LAMPIRAN 17 Uji Normalitas

PosTest		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Tes Siswa	PreTest	.152	29	.085	.970	29	.561
	PosTest	.165	29	.051	.887	29	.455

a. Lilliefors Significance Correction

LAMPIRAN 18 Uji T

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum diberi perlakuan	33.66	29	1.895	.352
Sesudah diberi perlakuan	37.83	29	1.441	.268

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum diberi perlakuan & Sesudah diberi perlakuan	29	.383	.040

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Sebelum diberi perlakuan - Sesudah diberi perlakuan	-4.172	1.891	.351	-4.892	-3.453	-11.881	.000	

LAMPIRAN 19 Uji N-Gain

Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	29	.02	.12	.0624	.02745
Ngain_Persen	29	1.56	11.76	6.2374	2.74461
Valid N (listwise)	29				

Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	5	.73	.86	.8120	.05101
Ngain_Persen	5	73.33	85.71	81.2024	5.10109
Valid N (listwise)	5				

LAMPIRAN 20 Foto Kegiatan

PEMAPARAN MEDIAVIDEO INTERAKTIF DIDALAM KELAS



PENGISIAN ANGKET OLEH PESERTA DIDIK



WAWANCARA DENGAN GURU DAN KEPALA SEKOLAH



LAMPIRAN 21 Data Diri

CURRICULUM VITAE



Penulis bernama lengkap Nafida Yusrin Puspita Sari, lahir pada tanggal 18 Agustus 2000. Penulis beralamat di Ngampel Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan suami istri Bapak Hudaaloh Nur Yusuf dan Ibu Rini Mustika Ningsih. Pendidikan yang telah ditempuh penulis yaitu SDN Mojoroto 1 lulus pada tahun 2013, SMPN 1 Kota Kediri lulus pada tahun 2016, SMAN 5 Kota Kediri lulus pada tahun 2019 dan mulai tahun 2019 mengikuti Program Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri sampai sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswi S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di IAIN Kediri