

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL TAMAN SEKARTAJI MATERI EKOSISTEM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA KELAS 5
SD NEGERI MOJOROTO 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

AHMAD PUTRA JALA PERKASA

NPM: 2114060061

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

Skripsi oleh:

AHMAD PUTRA JALA PERKASA
NPM: 2114060061

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL TAMAN SEKARTAJI MATERI EKOSISTEM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS 5 SD
NEGERI MOJOROTO 2**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing I



Erwin Butera Permana, M.Pd
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

Skripsi oleh:

AHMAD PUTRA JALA PERKASA

NPM : 2114060061

Judul

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL TAMAN SEKARTAJI MATERI EKOSISTEM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELAS 5 SD
NEGERI MOJOROTO 2**

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi

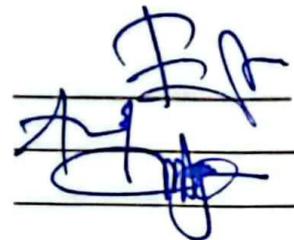
Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI

Pada tanggal : 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M Pd
2. Penguji I : Dr Aan Nurfahrudianto, M Pd
3. Penguji II : Dr Agus Widodo, M Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr Agus Widodo, M Pd
NPM : 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya

Nama : Ahmad Putra Jala Perkasa
Jenis Kelamin : Laki- laki
Tempat/tgl lahir : Nganjuk, 25 September 2002
NPM : 2114060061
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Kediri,
Yang Menyatakan



Ahmad Putra Jala Perkasa
NPM: 2114060069

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“tomorrow will be better than today”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk ke bapak dan ibu sebagai tanggung jawab terhadap kuliah

ABSTRAK

Ahmad Putra Jala Perkasa Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Taman Sekartaji Pada Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mojoroto 2

Kata kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Kearifan Lokal, Hasil Belajar, Ekosistem

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan di SD Negeri Mojoroto 2 yang belum optimal dalam penerapan media pembelajaran, akibatnya pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membosankan, terlihat motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan video pembelajaran interaktif berbasis taman sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2?. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan video pembelajaran interaktif berbasis taman sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas 5

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R & D). Video pembelajaran yang dikembangkan berbasis pada Taman Sekartaji Kota Kediri dan akan di unggah pada aplikasi Tiktok. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif ini terdapat 5 tahap yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Instrumen yang digunakan berupa angket validasi ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan, untuk melihat kepraktisan media yang dikembangkan peneliti memberikan angket respon guru dan siswa, dan untuk melihat hasil keefektifan media peneliti memberikan lembar pre-test dan post-test pada siswa.

Hasil dari validasi yaitu ahli media memperoleh skor 90% dan ahli materi memperoleh skor 97%, penggabungan keduanya menghasilkan rata-rata skor sebesar “93,5%”, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil dari respon siswa memperoleh skor 98,5 % dan respon guru memperoleh skor 95%, penggabungan responden siswa dan guru adalah 96,7% masuk kriteria “sangat praktis”. Hasil dari uji luas dilihat pre-test siswa mendapatkan nilai rata – rata 50,5 dan pada post-test terdapat peningkatan nilai rata – rata 85,8. Berdasarkan nilai rata – rata terjadi peningkatan 35,3 poin pada hasil belajar siswa, video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem. Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti yaitu video pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada materi ekosistem.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan karya tulis ilmiah ini dapat diselesaikan.

Penyusunan pskripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian untuk syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd, selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, sekaligus dosen pembimbing II saya. Terima kasih atas waktu yang sudah diluangkan untuk membimbing dan membantu saya dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd, selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I saya. Terima kasih atas waktu yang sudah diluangkan untuk membimbing dan membantu saya dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini.
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd., selaku validator media video pembelajaran interaktif.
6. Dr, Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku validator materi video pembelajaran interaktif.
7. Kepala Sekolah, wali kelas 5 Rika Fitriani, S.Pd, dan guru SD Negeri Mojoroto 2 yang telah membantu saya dalam penelitian.
8. Siswa-siswi kelas 5 SD Negeri Mojoroto 2 yang berpartisipasi dalam penelitian.

9. Untuk diri saya sendiri Ahmad Putra Jala, anak bungsu yang berjuang untuk meraih masa depan yang cerah, tetaplah jadi diri sendiri, selalu bangga atas setiap langkah kecil setiap pencapaian yang mungkin tidak selalu dirayakan, bangga sekali bisa sampai dititik ini walaupun bukan jurusan impian saya melainkan jurusan pilihan bapak, rasa ingin menyerah selalu menghantui saat awal - awal kuliah tapi saya takut membuat orang tua saya kecewa, tapi sekarang saya sudah sejauh ini dan terima kasih sudah sekuat ini sampai detik ini setelah melawan rasa ingin menyerah dan segala rintangan yang sudah saya hadapi. Saya berdoa setiap langkah kecil yang saya pijak selalu diperkuat serta impian yang satu persatu akan terjawab.
10. Untuk orang tua saya, Bapak Ahmad Agung dan Ibu Masiyem Niningsih. Terima kasih atas segala hal yang sudah diberikan selama ini, bapak terima kasih sudah berusaha memfasilitasi kuliah saya dan berusaha memenuhi kebutuhan saya selama kuliah dan kos di Kota Kediri, ibu terima kasih kasih sayang mu membuat saya kuat selama ini. Skripsi ini aku persembahkan untuk ke bapak dan ibu sebagai tanggung jawab terhadap kuliah saya. Putra minta maaf apabila sejauh ini masih menjadi beban bapak dan ibu, keras kepala dan tidak sejalan dengan bapak dan ibu. Sekali lagi terima kasih atas segala yang sudah diberikan putra selalu sayang bapak dan ibu. Putra usahakan selalu membanggakan bapak dan ibu.
11. Untuk *nae chingu* Denys Elsy Azzahra, Santi Puspita Sari, dan Amanda Risa Febriyanti. Teman saya selama kuliah, terima kasih atas kehadiran dan dukungan mu, terima kasih untuk segalanya waktu yang sudah dilakukan bersama-sama, semua kenangan akan selalu tersimpan di memori saya entah senang ataupun sedih. Terima kasih sudah menjadi bagian dalam perjalanan saya sejauh ini, semoga kita bisa bertemu dengan versi terbaik kita dan selalu menjadi teman yang aku kenal.

12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri,



Ahmad Putra Jala Perkasa
NPM: 2114060061

DAFTAR ISI

SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Landasan Materi.....	7
B. Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Berpikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Model/Pendekatan Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	24
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	25
D. Uji Coba Produk atau Model.....	26
E. Validasi Model atau Produk.....	26
F. Instrumen Pengumpulan Data	27

G. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan.....	35
B. Data Uji Coba.....	42
C. Analisis Data	48
D. Revisi Produk.....	49
E. Kajian Akhir Produk	51
BAB V PENUTUP.....	53
A. SIMPULAN	53
B. SARAN.....	53
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tujuan Pembelajaran	16
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media	28
Tabel 3. 2 Angket Uji Validasi Ahli Materi	29
Tabel 3. 3 Angket Kepraktisan Guru	30
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan dan Kepuasan Siswa	31
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Kevalidan	32
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Kevalidan	33
Tabel 4. 1 Angket Validasi Ahli Media	38
Tabel 4. 2 Angket Uji Validasi Ahli Materi	40
Tabel 4. 3 Kriteria Kevalidan	41
Tabel 4. 4 Uji Coba Terbatas	43
Tabel 4. 5 Uji Coba Luas	44
Tabel 4. 6 Respon Guru	45
Tabel 4. 7 Responden Siswa	46
Tabel 4. 8 Kriteria Kepraktisan	47
Tabel 4. 9 Revisi Produk	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	22
Gambar 4. 1 Screenshot Video Interaktif.....	37
Gambar 4. 2 Screenshot Game Video Interaktif	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	61
Lampiran 2. Lembar Berita Acara Kemajuan Bimbingan	63
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	65
Lampiran 4. Lembar Need Assesement Pra-Penelitian.....	66
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Pra-Penelitian	68
Lampiran 6. Nilai Ujian Harian Materi Ekosistem	69
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	70
Lampiran 8. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	71
Lampiran 9. Surat Pemanfaatan Produk.....	72
Lampiran 10. Surat Bebas Plagiasi	74
Lampiran 11. Hasil Plagiasi	75
Lampiran 12. Surat Izin Permohonan Validasi Media	76
Lampiran 13. Surat Izin Permohonan Validasi Materi.....	77
Lampiran 14. Angket Validasi Media.....	78
Lampiran 15. Angket Validasi Materi	82
Lampiran 16. Angket Respon Guru	86
Lampiran 17. Angket Respon Siswa	89
Lampiran 18. Perangkat Pembelajaran	91
Lampiran 19. Hasil Soal Pre-Test Dan Post-Test Uji Terbatas	120
Lampiran 20. Hasil Soal Pre-Test Dan Post-Test Uji Luas	128
Lampiran 21. Dokumentasi.....	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran alat bantu dalam guru dalam menyampaikan kepada siswa yang dibuat atau disusun sesuai dengan materi agar siswa belajar dengan efektif dan efisien. Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, retensi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai jenis alat atau bahan yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Ini termasuk buku teks, presentasi slide, audio rekaman, permainan edukatif, dan aplikasi interaktif, teknologi baru seperti *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR), dan video pembelajaran.

Video pembelajaran adalah media audiovisual yang dirancang khusus untuk memberikan materi pendidikan atau instruksi kepada pemirsa. Video ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai macam topik, mulai dari matematika hingga sejarah, dengan menggunakan gambar, animasi, teks, dan suara untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Dengan beragamnya media pembelajaran, pendidik dapat memilih alat yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran, gaya mengajar, dan kebutuhan siswa. Dengan Apalagi dengan kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0 banyak siswa yang lebih tertarik belajar melalui media android dari pada media manual.

Penggunaan video pembelajaran berbasis android sangat diminati oleh siswa karena faktor keefektifan dan bisa diakses dengan mudah. Media pembelajaran berbasis android membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri sehingga memberikan pemahaman yang maksimal dengan membuat desain yang memuat unsur – unsur yaitu teks, audio, video, narasi, gambar, musik serta interaktif tautan (Putra, 2020). Tapi nyatanya masih banyak tenaga pendidik atau guru yang belum bisa menguasai dan belum bisa membuat media pembelajaran interaktif berbasis android, dan banyak guru yang belum tahu cara memanfaatkan AI yang sudah ada.

Seperti permasalahan yang sudah ditemukan di SD Negeri Mojoroto 2 yang belum optimal dalam penerapan media pembelajaran, akibatnya pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan membosankan, terlihat motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah. Media pembelajaran interaktif juga bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa menyerap materi dengan maksimal. Metode pembelajaran ceramah dan penggunaan media pembelajaran biasa membuat siswa jadi cepat bosan, mengantuk, ramai sendiri, dan kurang memperhatikan guru. Permasalahan tersebut segera di atasi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, di mana penggunaan media interaktif menggunakan kemajuan teknologi dan AI.

Setelah melihat nilai ujian harian tentang materi ekosistem 28 siswa mendapatkan nilai rata – rata 46,4 dan dari hasil *need assesement* menunjukkan bahwa ada 26 siswa yang menyukai dan lebih tertarik belajar menggunakan media pembelajaran sedangkan 2 siswa kurang tertarik belajar menggunakan media pembelajaran, dan 23 siswa tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis android sedangkan 5 siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Hasil dari wawancara dan hasil uji harian masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah terkait mata pelajaran IPAS pada materi ekosistem, dengan mengembangkan video pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan prestasi siswa dalam belajar. Agar dapat membantu guru dalam memanfaatkan teknologi yang sudah ada dan aplikasi aplikasi yang menarik untuk membantu proses belajar siswa, supaya siswa lebih memahami materi dengan maksimal dan siswa jadi semangat dan tertarik dengan mata pelajaran IPA materi ekosistem dengan adanya pengembangan video pembelajaran.

Menurut Sujana (2013) IPA atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah

satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam secara sistematis dan empiris. Ilmu pengetahuan alam mencakup berbagai bidang keilmuan seperti fisika, kimia, biologi, geologi, dan astronomi.

Biologi merupakan ilmu tentang makhluk hidup (Widayanti, 2009). Salah satu materi yang dipelajari dalam biologi adalah materi ekosistem. Ekosistem adalah ilmu tentang hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya. Di alam, baik itu makhluk hidup yang hidup di darat maupun di air, berusaha memenuhi kebutuhan energinya (Ferdinand, 2009). Materi ekosistem memiliki standar kompetensi mendeskripsi komponen ekosistem dalam aliran energi dan daur biogeokimia serta pemanfaatan komponen ekosistem bagi kehidupan. Mempelajari ekosistem juga bermanfaat dalam mengkaji hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya

Manfaat mempelajari literatur ekosistem adalah dapat mengkaji hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya dalam kaitannya dengan dampak terhadap kehidupan manusia dan upaya perlindungan lingkungan. Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) telah diajarkan sejak sekolah dasar, namun masih belum membekali siswa dengan pengetahuan dan sikap peduli terhadap lingkungan (Amini, 2010). Kurangnya sikap dan kepedulian siswa terhadap lingkungan hidup tentu mengkhawatirkan. Oleh karena itu pendidikan di sekolah perlu ditanamkan sikap dan perilaku sadar lingkungan. Diperkirakan pembelajaran Biologi yang disesuaikan dengan lingkungan konteks pembelajaran dan sumber daya berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi dan meningkatkan hasil belajar siswa .

Berdasarkan hasil di atas, perlu di kembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yaitu video pembelajaran interaktif yang berbasis pada lingkungan sekitar pada materi ekosistem. Pada era sekarang siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis android, video pembelajaran yang akan di kembangkan terdiri dari video teks, *link*, *QR-Code*, *game online*. Tujuan pengembangan video pembelajaran ini agar peserta didik dapat

belajar melalui video interaktif agar menyerap materi dengan maksimal dan proses pembelajaran akan menjadi efektif dan efisien.

Wulandari (2023) Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan hal ini, menurut (Zaini, 2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, di mana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan paparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL TAMAN SEKARTAJI PADA MATERI EKOSISTEM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI MOJOROTO 2 ”

B. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan diharapkan mampu memberikan arah yang jelas dalam pengumpulan data, analisis, serta penarikan kesimpulan, sehingga hasil penelitian ini benar-benar merefleksikan permasalahan yang ingin dipecahkan.

1. Mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal taman sekartaji Kota Kediri.
2. Hanya berfokus pada materi ekosistem.

3. Video pembelajaran interaktif hanya di peruntukan SD Negeri Mojoroto 2 kelas 5.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di rumuskan masalah yang ada pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan video pembelajaran interaktif berbasis Taman Sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2?
2. Bagaimana kepraktisan video pembelajaran interaktif berbasis Taman Sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2?
3. Bagaimana keefektifan video pembelajaran interaktif berbasis Taman Sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 5 SDN Mojoroto 2?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai upaya untuk memberikan gambaran konkret mengenai arah yang ingin dicapai sesuai dengan kebutuhan.

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Taman Sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas 5 SDN Mojoroto 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Taman Sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas 5 SDN Mojoroto 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Taman Sekartaji materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas 5 SDN Mojoroto 2.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang disusun mencerminkan harapan penulis bahwa hasil penelitian ini dapat menjadi referensi, bahan pertimbangan, maupun dasar pengembangan dalam bidang yang relevan dengan topik yang diangkat.

1. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa dalam belajar agar tidak mudah bosan dan efektif. Membantu siswa dalam menyerap materi dengan maksimal. Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah membantu guru dalam menyampaikan materi agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar. Membantu guru agar tidak monoton dalam memberikan media pembelajaran, dan dapat membantu kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

3. Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah membantu mengembangkan video pembelajaran dan membantu sekolah dalam menunjang materi yang akan disampaikan oleh guru

4. Manfaat bagi peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah menambahkan pengalaman dan menambah ilmu pengetahuan dan berharap video pembelajaran dapat di kembangkan lagi untuk ruang lingkup yang lebih luas.

5. Manfaat bagi pembaca

Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah menambah ilmu pengetahuan tentang pengembangan video pembelajaran. Dan menjadikan penelitian ini jadi referensi tentang pengembangan video pembelajaran pada materi ekosistem.