

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF MATA PELAJARAN
IPA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KELAS V SDN KARTOHARJO 1**

SKRIPSI

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

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

EKA NUR ANNISA

NPM : 2114060234

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

2025

Skripsi oleh:

EKA NUR ANNISA

NPM: 2114060234

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF MATA PELAJARAN
IPA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KELAS V SDN KARTOHARJO 1**

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

Tanggal: 03 Juli 2025

Pembimbing I



Erwin Patera Permana, M.Pd
NIDN. 0706128701

Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

Skripsi oleh:

EKA NUR ANNISA

NPM: 2114060234

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF MATA PELAJARAN
IPA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KELAS V SDN KARTOHARJO 1**

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,
Bekas FKIP
UNIVERSITAS NUSANTARA
FKIP
UN PGRI
Dr. Agus Widodo, M.Pd
NPM: 0024086901



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Eka Nur Annisa

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Nganjuk/ 09 Mei 2002

NPM : 2114060234

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-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, 14 Juli 2025
Yang menyatakan,



EKA NUR ANNISA
NPM. 2114060234

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah SWT tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“Tuhan tau waktu yang tepat, tempat yang tepat dan jawaban yang tepat untuk semua doa-doa kita”

~ Rony Parulian

“Memang baik jadi orang penting, tapi lebih penting jadi orang baik”

~ Salma Salsabil

“Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

“Apapun yang terjadi di perkuliahan, pulanglah sebagai sarjana”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi kekuatan serta membekali saya ilmu pengetahuan. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau berikan, akhirnya tugas akhir ini dapat selesai tepat waktu. Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW.

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Cinta pertama dan panutan saya, Bapak Supriyono. Beliau memang tidak merasakan bangku perkuliahan bahkan hanya merasakan bangku Sekolah Dasar. Namun beliau mampu mendidik, memotivasi, bekerja keras dan memberikan doa serta dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan masa perkuliahan ini sampai selesai. Terima kasih selalu mengusahakan dan memberikan yang terbaik untuk anak perempuanmu ini.
2. Pintu Surgaku, Ibunda Suparti S.Pd. Beliau berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi ini. Terima kasih atas segala bentuk bantuan, motivasi, nasihat, semangat dan doa yang diberikan untuk anak perempuanmu ini. Terima kasih untuk semua perjuangan dan pengorbanan tulus dalam perjalanan dan pencapaian hidup saya selama ini. Penulis yakin 100% bahwa doa ibu yang telah banyak menyelamatkan saya dalam menjalani hidup.
3. Tidak lupa ucapan kasih sayang dan terima kasih untuk adik laki-laki saya, Moh. Dzrazat Djatix' yang selalu memberikan semangat dan dukungan

melalui celotehannya, tetapi penulis yakin itu adalah bentuk dukungan dan motivasi. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.

4. Keluarga besar penulis, dengan tulus dan rasa syukur saya ingin mengucapkan terima kasih karena senantiasa memberikan perhatian, kasih sayang, dukungan secara moril dan materil serta doa dalam setiap langkah perjalanan penulis.
5. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dan perhatian membimbing penulis hingga pada titik ini. Terima kasih telah percaya, membantu, membimbing dan mendorong penulis untuk terus berkembang.
6. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran dan perhatian membimbing penulis hingga pada titik ini. Terima kasih telah percaya, membantu, membimbing dan mendorong penulis untuk terus berkembang.
7. Dosen FKIP Program Studi PGSD yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu karena telah memberikan banyak ilmu dan masukan kepada penulis.
8. Para rekan perjuangan di angkatan 2021 FKIP Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri. Khususnya para sahabat Aprilia Nor Aisah, Trisna Mitaloka, Sinta Nur Tsuwaibah dan Roesmawati Windi yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sejak semester satu perkuliahan hingga bisa lulus bersama-sama. Meskipun setelah ini akan menjalani kehidupan masing-masing yang berbeda,

kesibukan yang berbeda, dan mungkin berada di kota yang berbeda, semoga pertemanan ini selalu terjaga selamanya.

9. Terakhir dan tidak lupa, terima kasih kepada wanita sederhana yang memiliki impian besar, namun terkadang sulit dimengerti isi kepalanya, yaitu penulis diriku sendiri, Eka Nur Annisa. Terimakasih telah berusaha keras untuk meyakinkan dan menguatkan diri sendiri bahwa kamu dapat menyelesaikan studi ini sampai selesai. Berbahagialah selalu dirimu sendiri. Rayakan kehadiranmu sebagai berkah dimana pun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah SWT sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu dan semoga Allah SWT selalu meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin.

Abstrak

Eka Nur Annisa Pengembangan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Video Interaktif, Perubahan Wujud Benda, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi peneliti di kelas V SDN Kartoharjo 1. Permasalahan yang ditemukan di SDN Kartoharjo 1 adalah (1) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan monoton yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (2) Guru mengajar menggunakan metode ceramah dan menggunakan media hanya pada mata pelajaran tertentu berupa gambar atau *powerpoint* sehingga kurang menarik perhatian siswa (3) Kebiasaan guru menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai media dan sumber belajar bagi siswa sehingga media video interaktif kurang dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video interaktif materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kartoharjo 1.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan RnD (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kartoharjo 1 yang berjumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara dengan guru, teknik angket validasi ahli media dan ahli materi dan angket respon guru dan siswa, serta teknik tes yaitu *pre-test* dan *post-test* yang ditujukan untuk siswa.

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran video interaktif materi perubahan wujud benda divalidasi melalui dua tahap: validasi ahli media memperoleh rata-rata mencapai 90% dan validasi ahli materi memperoleh rata-rata mencapai 91%, sehingga tergolong sangat valid dengan rata-rata 90%. (2) Respon dari guru dan siswa setelah penggunaan media video interaktif materi perubahan wujud benda menunjukkan hasil 97% untuk keduanya, menandakan bahwa media ini sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah. (3) Uji coba terbatas menunjukkan peningkatan dari *pre-test* mencapai rata-rata 53% dan *post-test* mencapai rata-rata 90%, sedangkan uji coba luas menunjukkan *pre-test* rata-rata mencapai 52% dan *post-test* rata-rata mencapai 87%. Keduanya melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 79. Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif ini sangat layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

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

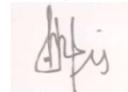
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Kartoharjo 1” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih 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.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku ketua prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proposal skripsi
5. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya;
6. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Kediri, 14 Juli 2025



Eka Nur Annisa

NPM: 2114060234

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Rumusan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian	13
E. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Kajian Penelitian Terdahulu	15
B. Landasan Teori.....	31
1. Pembelajaran IPA.....	31
a. Pengertian Pembelajaran IPA.....	33
b. Tujuan Pembelajaran IPA	33
C. Kerangka Berfikir.....	41

BAB III METODE PENGEMBANGAN	44
A. Model Pengembangan	44
B. Prosedur Pengembangan.....	45
C. Desain Pengembangan.....	49
D. Lokasi Dan Subjek Penelitian.....	53
E. Instrumen Penelitiab.....	54
F. Teknik Pengumpulan Data	55
G. Teknik Analisis Data	60
H. Uji Coba Model /Produk.....	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	67
B. Uji Coba Terbatas	76
C. Analisis Data	88
D. Revisi Produk	90
E. Kajian Produk Akhir	92
BAB V PENUTUP	98
A. Simpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP Perubahan Wujud Benda.....	36
Tabel 3.1 Draf Media Video Interaktif	50
Tabel 3.2 Angket Validitas Ahli Media	55
Tabel 3.3 Angket Validitas Ahli Meteri.....	57
Tabel 3.4 Angket Kepraktisan Guru	58
Table 3.5 Angket Kepraktisan Siswa.....	59
Table 3.6 Kriteria Penilaian Kevalidan.....	61
Table 3.7 Kriteria Penilaian Praktis	62
Table 3.8 Kriteria Penilaian Efektif	63
Tabel 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran	68
Tabel 4.2 Angket Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.4 Angket Respon Guru	77
Tabel 4.5 Angket Respon Siswa	79
Tabel 4.6 Angket Hasil Belajar Siswa	80
Tabel 4.7 Angket Respon Guru	83
Tabel 4.8 Angket Respon Siswa.....	84
Tabel 4.9 Hasil Belajar siswa	86
Tabel 4.10 Desain Media Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	90
Taber 4.11 Desain Tanpa Revisi.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda.....	37
Gambar 2.2 Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda.....	38
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	45
Gambar 4.1 Komentar dan Saran Ahli Media	90
Gambar 4.2 Komentar dan Saran Ahli Materi	91
Gambar 4.3 Komentar dan Saran Guru.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Pengajuan Judul	103
Berita Acara Kemajuan Pembimbing	104
Surat Izin Melakukan Penelitian.....	105
Surat Telah Melakukan Penelitian.....	106
Surat Pemanfaatan Produk	107
Lembar Validasi Ahli Media	108
Lembar Validasi Ahli Materi	109
Angket Respon Guru.....	110
Angket Respon Siswa	111
Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa.....	112
Hasil <i>Post-Test</i> Siswa	113
Perangkat Pembelajaran	114
Dokumentasi.....	115
Hasil Plagiasi Skripsi	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin berkembang dengan pesat, Perkembangan teknologi memberikan pengaruh di berbagai bidang kehidupan. Terutama di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu sumber utama dalam pengembangan sumber daya manusia terutama bagi peserta didik. Dalam (Undang-Undang Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003) mengenai Sistem Pendidikan Nasional disebutkan 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 negara”. (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003) mengenai Sistem Pendidikan Nasional tertulis bahwa “pendidikan merupakan upaya yang direncanakan untuk menciptakan proses belajar yang aktif agar dapat meningkatkan potensi”. Sesuai dengan (peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014) Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan menengah dapat disimpulkan bahwa “terdapat faktor ideal yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran yaitu aktivitas dan karakteristik yang berpusat pada siswa, interaktif dan motivasi siswa untuk belajar, menyenangkan, memberikan ruang untuk siswa agar siswa dapat berinovasi secara kreatif dan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan siswa”.

Kehadiran teknologi, informasi, dan komunikasi membantu para masyarakat di berbagai aspek seperti aspek kehidupan seperti politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi selalu menuntut dunia pendidikan untuk memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi. Perkembangan teknologi ini memiliki potensi membantu siswa untuk terlibat aktif pada proses pembelajaran. Siddiq et al., (2020) berpendapat bahwa siswa harus terlibat aktif dan berpotensi memecahkan masalah, sehingga menimbulkan kreativitas dan berpartisipasi dalam pemecahan masalah. Kenyataannya ialah saat ini masih banyak guru yang menerapkan pembelajaran secara konvensional yang berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam aspek verbal, guru sering menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah, padahal guru selalu dituntut untuk memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan inovatif (Siddiq et al., 2020; Sukarini & Manuaba, 2021).

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media belajar. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran. Media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan (Andriyani et al., 2020). Guru dituntut kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik, karena media pembelajaran yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi dan fokus dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyalurkan pesan bagi siswa agar siswa lebih minat, bersemangat, aktif dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Proses pembelajaran yang aktif adalah proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil

belajar dan semangat siswa. Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan sebuah pembelajaran, karena ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan maka materi yang dipelajari akan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) termasuk ke dalam jenjang sekolah dasar yang merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada kurikulum pendidikan di Indonesia yang proses pembelajarannya dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Selain itu, sarana dan prasarana di sekolah memegang peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif. SDN Kartoharjo 1 memiliki sejumlah sarana yang mencakup ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, dan fasilitas olahraga. Namun, kondisi beberapa fasilitas tersebut masih memerlukan perhatian untuk ditingkatkan kualitasnya. Misalnya, perpustakaan yang tersedia perlu dilengkapi dengan koleksi buku yang lebih bervariasi dan relevan, serta fasilitas digital untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, ruang kelas perlu dilengkapi dengan media pembelajaran yang lebih modern, seperti proyektor atau *smartboard* untuk meningkatkan interaktivitas dalam proses belajar-mengajar. Prasarana pendukung lainnya, seperti kebersihan toilet, ketersediaan air bersih, dan ruang hijau, juga perlu diperbaiki untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan sehat. Dengan pengelolaan dan pengembangan yang baik, sarana dan prasarana ini dapat menjadi faktor penunjang utama dalam menciptakan suasana pendidikan yang berkualitas dan kondusif bagi siswa.

Penggunaan media video interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media video interaktif adalah bentuk penyajian informasi yang tidak hanya

menggabungkan elemen audio dan visual, tetapi juga memungkinkan interaksi langsung antara pengguna dengan konten yang disajikan. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dinamis, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Selain itu, media video interaktif juga mendukung pembelajaran berbasis individualisasi, dimana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Individualisasi dalam belajar adalah pendekatan yang menyesuaikan metode, materi, dan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan gaya belajar setiap individu. Kecepatan belajar adalah seberapa cepat seseorang dapat memahami dan menguasai informasi atau keterampilan baru. Gaya belajar mengacu pada cara seseorang lebih mudah menyerap informasi. Fitur interaktif seperti pengulangan materi dan pemberian umpan balik memberikan kesempatan siswa untuk mengukur pemahaman secara mandiri. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Kartoharjo 1 pada hari Senin 11 November 2024 menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru adalah pada saat proses pembelajaran. Permasalahan pada proses belajar mengajar yaitu guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru masih memanfaatkan buku pelajaran sebagai alat bantu pada saat proses belajar, hal ini dibuktikan selama 4 hari melakukan observasi hanya sekali guru menggunakan media saat proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan *powerpoint* biasa yang kurang menarik dan monoton. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang diajarkan. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah tanpa ada metode

yang lain seperti berdiskusi dan belajar kelompok. Dapat dikatakan guru masih menggunakan metode konvensional, akibatnya siswa kurang memahami materi karena guru mengajar hanya menggunakan *powerpoint* tanpa media yang lain.

Dari hasil wawancara dengan guru diperoleh bahwa guru menggunakan media pembelajaran hanya saat mata pelajaran tertentu karena guru masih bergantung dengan buku paket. Guru mengatakan media yang digunakan juga kurang bisa menarik siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran karena masih memanfaatkan media yang ada di sekolah dan lingkungan sekitar. Dengan adanya media pembelajaran dapat menarik siswa akan tetapi kadang-kadang siswa hanya terfokus pada media pembelajaran tanpa memahami materi yang disampaikan. Guru juga masih kesusahan dalam membuat media yang diajarkan terutama media pembelajaran interaktif atau media yang memanfaatkan proyektor dan untuk media konvensional yang disediakan sekolah juga masih sangat terbatas. Guru menggunakan media pembelajaran konkrit yang ada di lingkungan sekitar terutama untuk mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Jika menggunakan media pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah yang jumlahnya terbatas guru menggunakan metode belajar kelompok. Guru mengatakan kekurangan dari belajar kelompok yaitu guru masih sulit mengkondisikan kelas dan siswa hanya 1 atau 2 anak yang mau mengerjakan penugasan.

Guru mengatakan mata pelajaran yang masih sulit dipahami siswa yaitu Matematika, Bahasa Jawa dan sebagian IPA. Materi yang masih sulit dipahami siswa dalam perubahan wujud benda yaitu pengertian masing-masing perubahan wujud dan juga faktor yang mempengaruhi perubahan wujud benda. Guru sangat mendukung dengan adanya media pembelajaran interaktif ini karena dapat membuat siswa lebih

tertarik dan fokus pada pembelajaran, karena dapat membuat siswa lebih bersemangat dan tidak membuat siswa menjadi cepat bosan, guru mengatakan apabila siswa sudah mulai bosan maka siswa akan bermain sendiri dan ramai sendiri sehingga tidak terfokus pada pembelajaran, Guru juga mengatakan antusiasme siswa berkurang apabila tidak menggunakan media pembelajaran, jadi terkadang harus diselingi dengan tanya jawab dan *ice breaking*. Peneliti juga melakukan wawancara pada beberapa siswa kelas V dan peneliti dapat menyimpulkan bahwa tidak semua materi pada mata pelajaran IPA mudah dipahami siswa. Siswa kurang memahami materi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

Menurut hasil angket responden siswa pada saat peneliti lakukan di kelas V SDN Kartoharjo 1 terhadap 27 orang peserta didik. Diperoleh data bahwa sesekali guru mengajar siswa menggunakan media pembelajaran berupa media konkrit atau *powerpoint* saja, guru sering menggunakan buku LKS atau buku paket untuk penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Siswa lebih suka dan bersemangat jika pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini terlihat dari 27 siswa di kelas V terdapat 22 yang bersemangat dan 5 siswa tidak tertarik dengan media konkrit. Siswa mengeluh akan susah nya memahami materi dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang ada. Jika siswa belajar menggunakan LKS atau buku paket saja dan guru hanya menerangkan dengan metode ceramah yang dilaksanakan dengan berulang ulang siswa akan bosan dan ramai sendiri tidak memperhatikan guru. Siswa tidak memahami materi yang di ajarkan hasilnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung. Diperkuat dengan analisis dokumen hasil belajar siswa pada mata pelajaran

IPA materi Perubahan Wujud Benda, diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 69. Terdapat 16 siswa dari 27 siswa dinyatakan tidak lulus KKTP pada materi perubahan wujud benda. Nilai tersebut berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai KKTP yang telah ditentukan yaitu 79 pada mata pelajaran IPA. Rendahnya hasil belajar siswa juga dipengaruhi karena kurangnya pemahaman materi mengenai Perubahan Wujud Benda.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran video interaktif untuk siswa kelas V. Tujuan adanya pengembangan media video interaktif untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar, mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang di sampaikan oleh guru, membantu siswa agar tertarik dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak mudah bosan, mudah memahami materi dan aktif dalam pembelajaran berlangsung, serta membantu siswa agar tertarik dalam kegiatan belajar mengajar. Melihat pentingnya media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, maka pengembangan media pembelajaran video interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu solusi mengatasi permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran video interaktif. Menurut KBBI, media video interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Media pembelajaran video interaktif didefinisikan sebagai suatu program pembelajaran yang berisi perpaduan media audio visual seperti gambar, suara dan animasi secara sinergis dan terpadu dengan menggunakan bantuan dukungan perangkat komputer maupun gawai guna mencapai tujuan pembelajaran dikelas. Harapan dengan diterapkan media pembelajaran video

interaktif siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran dikelas serta meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi (Oktaviani et.al., 2021).

Selain itu, media pembelajaran video interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak dapat sekaligus belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar. Contoh media pembelajaran video interaktif dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti aplikasi *Canva*, *Articulate Storyline*, *Aplikasi Kinemaster*, *Wordwall* dan *Aplikasi Scratch*. Media ini menjadi solusi yang efektif untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang memerlukan pemahaman konsep dan penerapan yang mendalam. Pembelajaran IPA sering kali menghadapi tantangan, terutama dalam menjelaskan konsep abstrak seperti siklus air, sistem pernapasan manusia, atau perubahan wujud benda. Siswa sering merasa kesulitan memahami materi yang hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau visualisasi statis di buku. Dengan adanya media video interaktif, konsep-konsep materi Perubahan Wujud Benda yang abstrak dapat divisualisasikan secara menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi tersebut.

Video interaktif memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Fitur-fitur interaktif seperti simulasi, dan penjelasan langsung di dalam video dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, video ini mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, baik itu visual, auditori, maupun kinestetik. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan sesuai dengan kebutuhan setiap individu. Di sisi lain, pembelajaran berbasis teknologi seperti video interaktif memberikan kesempatan bagi guru untuk

menyampaikan materi dengan cara yang lebih efisien. Guru dapat merancang materi yang menarik, sesuai dengan kebutuhan kurikulum, sekaligus memantau kemajuan belajar siswa melalui interaksi yang terekam dalam media. Hal ini membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa tanpa mengesampingkan peran guru sebagai fasilitator. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika siswa memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran maka proses belajar mengajar tidak akan membosankan. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setiani, dkk (2022) yang menyimpulkan siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif serta siswa menginginkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif yang telah dilaksanakan juga dilaksanakan pada pembelajaran selanjutnya dikarenakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam merancang media pembelajaran video interaktif dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran IPA sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta pengembangan media video interaktif mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, pemahaman serta membangun karakter siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di kehidupan sehari-hari. Adapun kelebihan media pembelajaran lainnya yang diungkapkan oleh Munir (2021), sebagai berikut: 1) Sistem pendidikan lebih inovatif dan interaktif. 2) Guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. 3) Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu keastuan yang saling mendukung guna tercapai tujuan pembelajaran. 4) Menambah motivasi siswa selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan. 5) Mampu

memvisualisasikan materi yang selama ini yang sulit untuk ditengkan jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional. 6) Melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan antara lain:

Kurangnya pemanfaatan media interaktif di SDN Kartoharjo 1, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan video interaktif. Media pembelajaran video interaktif merupakan salah satu bentuk teknologi pendidikan yang memadukan elemen audio dan visual untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Materi yang diambil yaitu Perubahan Wujud Benda Mata Pelajaran IPA dipengaruhi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP karena kurangnya pemahaman materi mengenai Perubahan Wujud Benda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di uraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu

1. Bagaimana kevalidan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1?

2. Bagaimana kepraktisan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1?
3. Bagaimana keefektifan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Kevalidan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1
2. Mengetahui Kepraktisan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1
3. Mengetahui Keefektifan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dalam penelitian ini dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan antara lain:

1. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat membantu mempermudah dalam memahami materi yang di berikan. Media pembelajaran ini diharapkan juga untuk membantu peserta didik lebih aktif dan semangat dalam kegiatan pembelajaran saat berlangsung.

2. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu pendidik untuk mengajarkan materi dengan alat bantu media interaktif. Media ini juga bisa menumbuhkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran berlangsung

4. Bagi peneliti

Media interaktif ini dijadikan untuk pengalaman dan pembelajaran membuat media pembelajaran atau membuat alat bantu pembelajaran dengan harapan media pembelajaran interaktif ini bisa dikembangkan untuk ruang lingkup lebih luas lagi.

5. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi pembaca mengenai Pengembangan Media Video Interaktif Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Kartoharjo 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa nantinya dapat digunakan sebagai kebutuhan pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2020). Fungsi Visual dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Andriyani, W., et al. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–52.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bates, A. W. (2021). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver: BCcampus.
- Dale, E. (2020). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (2021). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hartanti, et al. (2020). Penggunaan Media Interaktif dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Guru*, 3(1), 66–75.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2022). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Permendikbud No. 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maryanti, E., & Kurniawan, A. (2022). Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 112–120.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2022). Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Journal of Educational Psychology*, 94(1), 377–389.
- Munadi, Y. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rohani, A. T. (2020). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S., et al. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiani, et al. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 11(2), 80–90.
- Siddiq, et al. (2020). Pembelajaran Aktif dan Partisipatif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 6(1), 20–30.
- Smaldino, S. E., et al. (2020). Instructional Media: Its Application in Teaching. *Educational Technology Research Journal*, 12(4), 301–315.
- Suwardi. (2020). Kendala Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 9(3), 55–60.

- Trianto. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vaughan, T. (2021). *Multimedia: Making It Work (9th ed.)*. New York: McGraw-Hill Education.
- Yandi, et al. (2022). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 99–110.
- Yulianti, D. (2021). Keterampilan Proses Sains dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 50–58.