

## Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 12/29/2021 2:36:21 PM

Analyzed document: AHMAT WAHYU MUALIFI\_Skripsi - wahyu mualifi.pdf Licensed to: PGSD UNP Kediri

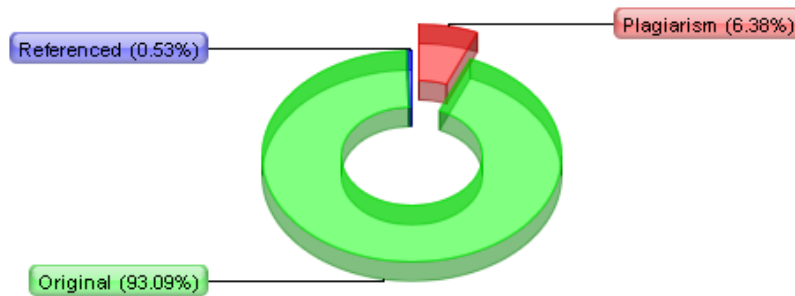
Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check

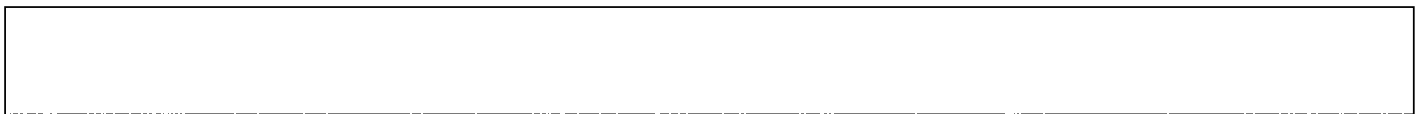
[tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism: 32

5%	738	1. <a href="https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKULUM%20SD%202013%20dan%20Kompetensi%20Dasar.pdf">https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKULUM SD 2013 dan Kompetensi Dasar.pdf</a>
4%	571	2. <a href="https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiwi/laporan-hasil-analisis">https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiwi/laporan-hasil-analisis</a>
2%	256	3. <a href="http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf">http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf</a>

Processed resources details: 60 - Ok / 10 - Failed

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
 <b>Wiki Detected!</b>	 [not detected]	 [not detected]	 [not detected]

[uace\_headline]

[uace_line1]
[uace_line2]
[uace_line3]
[uace_line4]
[uace_line5]
[uace_line_recommendation_title]
[uace_line_recommendation]

[uace\_abc\_stats\_header]  
[uace\_abc\_stats\_html\_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO

(MOVID) PADA

Plagiarism detected: **0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 1

SIKLUS AIR DAN DAMPAKNYA PADA PERISTIWA DI

BUMI SERTA KELANGSUNGAN

MAKHLUK HIDUP TERHADAP

SISWA KELAS V SDN GAYAM 3 KOTA KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Plagiarism detected: **0.04%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...>

id: 2

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.

)

Pada Prodi PGSD

OLEH :

AHMAT WAHYU MUALIFI

NPM : 17.1.01.10.0076

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

UN PGRI KEDIRI

2021

ABSTRAK

Ahmat Wahyu Mualifi: Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Video

(Movid) pada

Plagiarism detected: **0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 3

Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi serta

Kelangsungan

Makhluk Hidup Terhadap Siswa Kelas V SDN Gayam 3 Kota

Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata Kunci: modul pembelajaran, berbasis video, siklus air.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara yang

dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri. diketahui bahwa siswa kelas V kurang

mampu menyebutkan tahapan yang terjadi pada siklus air, kurang mampu

menjelaskan proses

Plagiarism detected: **0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 4

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan makhluk hidup dengan benar. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, disebabkan kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru serta ketidaktepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan gaya belajar anak.

Tujuan dalam pengembangan ini adalah: (1) Mendeskripsikan cara menghasilkan modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi **Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

id: 5

terhadap siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri. (2) Mendeskripsikan kelayakan modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi **Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup terhadap

id: 6

siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri yang ditinjau dari uji validitas, kepraktisan (respons pengguna) dan keefektifan (hasil belajar siswa). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analyze (analisis), (2) Design (perencanaan), (3) Development (pengembangan), (4) Implementation (implementasi), dan (5) Evaluation (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes, teknik analisis data berupa kategori validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah. (1) Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Video (Movid) pada Materi **Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi serta Kelangsungan Makhluk Hidup Terhadap Siswa

id: 7

Kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE. (2) Movid ini layak digunakan dilihat dari: (a) Hasil validasi bahan ajar memperoleh nilai 88%, validasi media memperoleh 85%, dan validasi materi memperoleh nilai sebesar 90,90%, (b) Hasil angket respon guru memperoleh hasil 96%, dan (c) Hasil belajar siswa pada uji coba terbatas memperoleh nilai rata-rata pre test sebesar 50,8% sedangkan nilai rata-rata post test sebesar 90,8%.

Plagiarism detected: **0.04%** <https://kumpulanreferansi.blogspot.com/2017/1...> + 2 resources!

id: 8

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

##### Pendidikan

adalah suatu kegiatan yang sangat luas, di mana segala

sesuatu yang dapat dipelajari merupakan suatu pendidikan.

Plagiarism detected: **0.36%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> + 14 resources!

id: 9

##### Menurut

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan

Nasional pasal 1 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 negara.

##### Pendidikan

merupakan sarana untuk pendewasaan peserta didik,

baik dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilannya. Selain itu,

pendidikan merupakan bekal bagi peserta didik untuk menjalani kehidupan

yang sebenarnya.

Plagiarism detected: **0.08%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> + 9 resources!

id: 10

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3

menyatakan bahwa,

Tujuan dan fungsi pendidikan yaitu

Plagiarism detected: **0.32%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> + 9 resources!

id: 11

mengembangkan kemampuan

dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat

dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan

untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia

yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan

menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya merujuk kepada peserta didik saja, namun seluruh elemen yang menunjang pembelajaran harus diperhatikan secara mendalam. Setyosari (2014:29) mengungkapkan bahwa kualitas pembelajaran ditandai dengan adanya siswa yang sehat, lingkungan sehat, nyaman, dan aman, isi atau kurikulum yang relevan, pembelajaran kondusif dan berpusat pada peserta didik dan hasil belajar secara terintegrasi mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas serta kemenarikan materi yang disajikan. Pengelolaan kelas yang baik akan berpengaruh pada pemahaman siswa, karena siswa dapat memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru dengan baik. Kemenarikan suatu materi salah satunya dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta membuat siswa menjadi tertarik untuk belajar. Menurut Pannen dalam (Prastowo, 2015:17) mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Selain menggunakan bahan ajar yang sesuai, penggunaan media pembelajaran juga memiliki pengaruh besar terhadap pemahaman siswa. Menurut Daryanto (2016:4) mengemukakan bahwa Media atau medium merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan pesan atau materi kepada siswa agar mudah dipahami.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting di dalam pembelajaran. Salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA merupakan salah satu disiplin ilmu yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar yang mengkaji berbagai ilmu hayati dan gejala alam. Menurut Sumarto dan Sulistyani dalam (Retno dan Yuhanna, 2016:2) mengemukakan bahwa IPA merupakan kumpulan pengetahuan dan fakta, konsep dan prinsip tentang gejala alam yang diperoleh melalui proses dan sikap ilmiah yang terdiri atas sikap ilmiah, proses ilmiah serta

produk ilmiah.

Plagiarism detected: 0.04% <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf>

id: 12

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

tujuan pembelajaran IPA yaitu untuk memberikan bekal pengetahuan alam kepada siswa melalui pengalaman-pengalaman atau penemuan yang melibatkan siswa agar pembelajaran IPA semakin bermakna. Selain itu, pada kurikulum 2013 pola pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran IPA, guru dituntut untuk kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pada saat proses pembelajaran lebih efektif dan suasana pembelajaran tidak membosankan sehingga membuat siswa lebih tertarik dengan apa yang dipelajari.

Salah satu kompetensi dasar IPA kelas V Sekolah Dasar yaitu 3.8

Menganalisis

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 13

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan

mahluk hidup. Indikator dari pembelajaran ini adalah

menjelaskan tahapan-tahapan siklus air, mengidentifikasi jenis-jenis siklus air, serta menyebutkan dampak siklus air pada peristiwa di bumi dan kelangsungan mahluk hidup. Harapan dari pembelajaran ini agar siswa mampu menyebutkan dan mampu menjelaskan tahapan-tahapan dari masing-masing siklus air yang terjadi di kehidupan serta memahami dampak yang ditimbulkan dari terjadinya siklus air.

Berdasarkan hasil

Plagiarism detected: 0.04% <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf>

id: 14

observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa

siswa kelas V di SDN Gayam 3 Kota Kediri kurang mampu untuk

menyebutkan tahapan apa saja yang terjadi pada siklus air dan kurang

mampu menjelaskan proses

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 15

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di

bumi serta kelangsungan

mahluk hidup dengan benar. Menurut hasil

wawancara yang telah dilakukan dengan guru, hal ini disebabkan oleh

kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru serta ketidaktepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan gaya belajar anak. Karena referensi belajar siswa sekolah dasar khususnya pada materi siklus air hanya menggunakan buku tema, di mana dalam buku tersebut masih belum lengkap dalam membahas materi khususnya siklus air. Menurut Wenda (2016:40) terbatasnya materi dan sumber belajar akan berdampak pada kurangnya aktivitas siswa sehingga menjadi lebih cepat bosan dalam belajar.

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup adalah modul. Menurut Prastowo

(2015:104) mengungkapkan bahwa modul merupakan seperangkat bahan ajar yang tertulis seperti buku yang disajikan sistematis, sehingga peserta didik dapat belajar secara individu maupun dengan pendidik atau guru.

Dengan demikian, modul harus mampu menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan pengetahuan dan usianya.

Penggunaan modul sebagai bahan ajar tentunya memerlukan sebuah media agar konsep materi yang diberikan oleh guru sama dengan yang didapatkan siswa ketika belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang dapat menunjang sebuah modul dalam sebuah pembelajaran adalah media audiovisual. Menurut Zaini (dalam Sidi dan Mukminan, 2016:61-62) mengatakan bahwa media audiovisual adalah suatu alat/media yang audible artinya dapat didengar dan media yang visible yang berarti dapat dilihat. Dengan arti lain, media audiovisual merupakan media yang menghasilkan gambar dan suara. Hal ini, akan menambah pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Salah satu media audiovisual yang dapat digunakan di dalam pembelajaran yaitu video pembelajaran.

Kombinasi modul dan video pembelajaran pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan

id: 16

id: 17



mahluk hidup

disajikan dengan nama Movid. Di dalam modul tersebut nantinya akan diberikan kode QR (Quick Response) yang dapat dipindai (scan) menggunakan gawai, tentunya harus dalam bimbingan orang tua. Menurut Tamu, dkk (2020:29) mengungkapkan bahwa penggunaan modul akan membuat materi yang dibelajarkan menjadi terarah, sedangkan penggunaan video membuat materi yang dibelajarkan menjadi mudah diingat dan dipahami oleh siswa karena semua indera bekerja untuk merespon materi yang dibelajarkan.

Adanya modul dan video dalam pembelajaran dapat menstimulus indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Diharapkan inovasi pembelajaran yang bernama Movid ini, dapat menarik perhatian siswa untuk lebih giat belajar dan mampu menjadi alat yang berhasil guna untuk kebutuhan pendidikan serta mampu mengoptimalkan fasilitas yang ada guna mendukung keberhasilan pendidikan terutama di SDN Gayam 3 Kota Kediri.

**Plagiarism detected: 0.03%** <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf>

id: 18

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti mengambil judul

**Quotes detected: 0.18%**

id: 19

“Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Video (Movid) pada Materi Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi serta Kelangsungan Mahluk Hidup Terhadap Siswa Kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri”.

## B. Identifikasi Masalah

Materi Ilmu Pengetahuan Alam kelas V semester 2 terdapat salah

satu pembahasan mengenai

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 20

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan mahluk hidup. Materi ini diajarkan dengan tujuan agar siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan tahapan-tahapan siklus air yang terjadi di kehidupan serta memahami dampak yang ditimbulkan dari terjadinya siklus air. Tujuan pembelajaran tersebut dapat

tercapai melalui penggunaan penggunaan bahan ajar dan media

pembelajaran yang tepat.

Pada kenyataannya dari hasil

**Plagiarism detected: 0.04%** <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf>

id: 21

observasi yang telah dilakukan,

diketahui bahwa

siswa kelas V di SDN Gayam 3 Kota Kediri kurang

mampu untuk menyebutkan tahapan apa saja yang terjadi pada siklus air

dan kurang mampu menjelaskan proses

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 22

siklus air dan dampaknya pada

peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup dengan benar.

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru, hal ini

disebabkan oleh kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru serta

ketidaktepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai

dengan karakter dan gaya belajar anak. Karena referensi belajar siswa

sekolah dasar khususnya pada materi siklus air hanya menggunakan buku

tema, di mana dalam buku tersebut masih belum lengkap dalam membahas

materi khususnya siklus air.

**Plagiarism detected: 0.08%** <http://eprints.ums.ac.id/40494/6/BAB%20I.pdf>

id: 23

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi

masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana

langkah-langkah dalam pengembangan modul pembelajaran

berbasis video (Movid) pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 24

siklus air dan dampaknya pada

peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup terhadap siswa

kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri.

2. Apa syarat yang harus dipenuhi agar modul pembelajaran berbasis

video (Movid) pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 25

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di

bumi serta kelangsungan

mahluk hidup terhadap siswa kelas V SDN

Gayam 3 Kota Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan dapat

dirumuskan sebagai berikut :

a. Bagaimana menghasilkan modul pembelajaran berbasis video (Movid)

pada materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 26

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan

mahluk hidup terhadap siswa kelas V SDN Gayam 3

Kota Kediri ?

b. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran berbasis video (Movid)

pada materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 27

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan

mahluk hidup terhadap siswa kelas V SDN Gayam 3

Kota Kediri yang ditinjau dari uji validitas, kepraktisan (respons

pengguna), dan keefektifan (hasil belajar siswa) ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, tujuan

yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah:

1. Mendeskripsikan cara menghasilkan modul pembelajaran berbasis

video (Movid) pada materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 28

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di

bumi serta kelangsungan

mahluk hidup terhadap siswa kelas V SDN

Gayam 3 Kota Kediri.

2. Mendeskripsikan kelayakan modul pembelajaran berbasis video

(Movid) pada materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 29

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi

serta kelangsungan

mahluk hidup terhadap siswa kelas V SDN

Gayam 3 Kota Kediri yang ditinjau dari uji validitas, kepraktisan

(respons pengguna) dan keefektifan (hasil belajar siswa).

Plagiarism detected: **0.09%** <http://file.upi.edu/Direktori/KD-SUMEDANG/19...>

id: 30

## E. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan proposal ini diuraikan sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Pada BAB I terdapat lima sub bab yaitu latar belakang yang mengungkapkan isi dari pengembangan project dalam masalah yang akan dipecahkan. Identifikasi masalah membahas tentang pembatasan masalah yang dihadapi dan alternatif solusinya. Kemudian, rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dipecahkan. Tujuan pengembangan yaitu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah. Selanjutnya sistematika penulisan yang membahas tentang penulisan karya tulis ilmiah dari bab I sampai bab terakhir.

### BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi acuan mengenai konsep, teori maupun prinsip yang digunakan sebagai landasan untuk memecahkan permasalahan.

### BAB III Metode Pengembangan

Bab ini menjabarkan mengenai model dan prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian. Kemudian, Lokasi dan subyek penelitian, uji coba, validasi produk. Selain itu, dipaparkan pula instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

### BAB IV Deskripsi, Interpretasi dan Pembahasan

Deskripsi, interpretasi dan pembahasan mengenai lima point penting yaitu hasil studi pendahuluan, pengujian produk secara terbatas, pengujian produk secara luas sebagai tindak lanjut dari point sebelumnya, validasi produk serta pembahasan hasil penelitian.

### BAB V Penutup

Pemaparan secara jelas hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian, implikasi teoritis dan praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Bab ini memaparkan saran sesuai simpulan hasil penelitian kepada pihak-pihak yang relevan maupun yang terkait secara

langsung.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Hakikat Belajar, Pembelajaran dan hasil belajar

##### 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses, artinya siswa melakukan suatu kegiatan untuk mengetahui serta memahami hal-hal yang baru agar dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini berarti tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik bergantung pada proses belajar yang dialami siswa. Menurut Husamah, dkk. (2018:5) mengatakan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, yang dapat diamati sebagai pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dengan demikian pengalaman memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan tingkah laku siswa.

Senada dengan pendapat tersebut, Daryanto dalam (Setiawan, 2017:2) berpendapat bahwa belajar adalah proses yang sengaja dilakukan oleh individu agar perilaku yang dimiliki mengalami perubahan sebagai hasil dari pengalamannya di dalam sebuah interaksi.

Semua aktivitas siswa merupakan hasil dari proses belajar dan interaksi dengan lingkungan memiliki pengaruh yang besar terhadap perubahan tingkah laku anak.

Setiawan (2017:3) mengemukakan bahwa, aktivitas dapat dikatakan sebagai belajar harus memenuhi beberapa kriteria berikut :

1. Seseorang menyadari bahwa dirinya mengalami suatu perubahan sebagai akibat proses belajar. Perubahan tersebut dapat dilihat dari kemampuan yang lebih tergantung dari hal yang ia pelajari.
2. Perubahan relatif menetap dan bertahan lama, artinya suatu hal yang telah dipelajari akan secara otomatis tersimpan di dalam otak, jika hal tersebut dilakukan secara berulang maka semakin kuat dan tidak mudah lupa.
3. Perubahan menjadi lebih baik (positif), tentunya hasil yang diharapkan bisa memberikan perubahan yang lebih baik pada individu yang sedang belajar.
4. Proses belajar memiliki arah dan tujuan tertentu. Artinya arah dan

tujuan belajar memiliki persamaan.

5. Belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, belajar tidak hanya berupa latihan saja namun belajar juga dapat dilakukan dari pengalaman yang dialami oleh seseorang secara langsung.

6. Hasil dari proses belajar meliputi seluruh aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis.

Berdasarkan pengertian belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan

**Plagiarism detected: 0.08%** [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PSIKOLO...](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLO...)

bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari sebuah pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber-sumber belajar yang ada di dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sejatinya merupakan perpaduan dari proses belajar dan mengajar. Dalam hal ini, peran guru dan siswa sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran yang optimal.

Menurut Gasong (2018:5) mengemukakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai seperangkat peristiwa yang dirancang sebagai usaha agar siswa lebih giat di dalam belajar. Hal ini berarti guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran sebelumnya, kemudian menyajikan kegiatan yang menarik serta dapat mudah dipahami oleh siswa agar mendapatkan efek yang positif kepada peserta didik atau siswa. Menurut Kusumawati dan Maruti (2019:3) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan pendidik untuk mengajarkan sebuah ilmu pengetahuan kepada siswa yang belajar.

Berdasarkan pendapat ahli yang telah dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa di dalam suatu lingkungan belajar yang baik dan kondusif, yang nantinya diharapkan siswa dapat memahami ilmu pengetahuan yang disampaikan pada pembelajaran.

## 3. Pengertian Hasil Belajar

id: 31

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran tentunya memiliki sebuah tujuan yaitu hasil dari proses belajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:7) hasil belajar merupakan suatu kompetensi yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan di suatu sekolah atau kelas. Senada dengan pendapat tersebut, Nurrita (2018:175) menyatakan bahwa

Plagiarism detected: 0.17% <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/...>

id: 32

hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah penilaian yang diberikan guru kepada siswa setelah siswa melewati kegiatan pembelajaran di dalam suatu kelas tertentu.

## B. Hakikat Bahan Ajar

### 1. Pengertian Bahan Ajar

Penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan materi, akan membuat siswa lebih tertarik dan memahami terhadap materi yang diajarkan. Menurut Prastowo (2015:17) menyatakan bahwa bahan ajar adalah segala bahan yang disusun secara sistematis yang menampilkan keseluruhan kompetensi yang akan dipahami siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Senada dengan pengertian di atas, Cahyadi (2019:38) mengatakan bahwa bahan ajar adalah segala hal yang digunakan guru dan siswa untuk menunjang kebutuhan pembelajaran baik yang berasal dari produk cetak, audiovisual maupun berbasis komputer. Dari pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sebuah bahan yang disusun sedemikian rupa untuk menunjang kebutuhan pembelajaran agar kompetensi yang diinginkan dapat tercapai secara optimal.

### 2. Fungsi Bahan Ajar

Penggunaan bahan ajar di dalam pembelajaran, dapat dijadikan

sebagai referensi materi yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Selain itu, penggunaan bahan ajar yang lengkap dan sesuai dengan materi akan membuat peserta didik lebih memahami konsep materi yang diajarkan.

Menurut Prastowo (2015:24) berdasarkan pihak-pihak yang menggunakan bahan ajar, fungsi bahan ajar dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

a. Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain:

- 1) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar;
- 2) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan

interaktif;

- 3) Sebagai pedoman bagi pendidik dalam proses pembelajaran;
- 4) Sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain:

- 1) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja;
- 2) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-

masing;

- 3) Membantu potensi peserta didik untuk menjadi peserta didik yang mandiri;

- 4) Sebagai pedoman bagi peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai sebuah kompetensi.

### C. Hakikat Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk mempermudah pemakainya dalam melakukan sesuatu. Di dalam suatu pembelajaran, kehadiran media sangat membantu guru dalam menyampaikan materi, selain itu kerumitan konsep materi yang disampaikan oleh guru dapat diminimalisir dengan adanya media pembelajaran.

#### Kata

Quotes detected: 0.01%

id: 33

“Media”

merupakan bentuk jamak dari kata

Quotes detected: 0.01%

id: 34

“medium”

yang berasal dari bahasa latin

Quotes detected: 0.01%

id: 35

“medius”,



yang berarti perantara atau pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai suatu perantara antara pengirim dan penerima pesan. Secara luas media adalah manusia, benda atau peristiwa yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan atau yang biasa disebut dengan kognitif, afektif dan psikomotor. Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang salah satunya yaitu media pembelajaran sebagai perantara pesan pembelajaran yang disampaikan guru. Menurut Gagne dalam (Jalinus dan Ambiyar, 2016:3) menyatakan bahwa media adalah segala jenis komponen yang ada di sekitar siswa, yang dapat merangsang dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Senada dengan pendapat tersebut, Satrianawati (2018:8) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan agar proses pembelajaran tersebut

Plagiarism detected: 0.04% <http://etheses.uin-malang.ac.id/14241/1/16761...>

efektif dan efisien guna mencapai tujuan di dalam pendidikan. Artinya, dengan menggunakan media, pembelajaran akan semakin efektif dan siswa akan lebih mudah untuk memahami apa yang dia pelajari sehingga tujuan di dalam pendidikan akan tercapai dengan optimal. Selain itu, suatu media atau alat bantu di dalam pembelajaran memiliki fungsi bukan hanya untuk membantu guru namun juga sebagai motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi dari guru kepada siswa untuk memberikan stimulus atau rangsangan pada proses pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, selain itu media yang menarik dapat merangsang perhatian siswa pada saat pembelajaran. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang ditentukan

oleh interaksi antara siswa dan media. Selain itu, media berfungsi untuk membantu guru menyampaikan materi agar siswa dapat memahami dengan optimal tidak hanya dalam angan-angan saja.

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:6) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu visual;
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra;
- c. Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa dapat belajar sendiri dan mengatasi sikap pasif siswa;
- d. Dapat menyamakan pengalaman serta persepsi siswa terkait materi pelajaran.

Menurut Sumiharsono dan Hasannah (2017:15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran berfungsi agar siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat, serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.cryptowi.com/evaluasi/>

pemahaman

siswa terhadap materi yang diajarkan guru, meningkatkan keaktifan

siswa, serta menyamakan pemahaman dan persepsi siswa terkait materi yang diajarkan. Hal ini dapat meminimalisir kesalahan konsep yang mungkin terjadi.

#### D. Hakikat Modul Pembelajaran

##### 1. Pengertian Modul Pembelajaran

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dapat digunakan pendidik sebagai referensi tambahan di dalam menjelaskan sebuah materi kepada peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam (Prastowo, 2015:104) menyatakan bahwa

Modul merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri atau dengan bantuan pendidik yang meliputi perencanaan tujuan yang akan dicapai, penyediaan materi, alat penilaian atau alat untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran”.

Senada dengan pendapat tersebut, Prastowo (2015:106)

menyatakan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang sesuai tingkat pengetahuan peserta didik agar mereka dapat belajar secara mandiri atau dengan bimbingan guru. Dengan demikian, jika seorang pendidik mempunyai fungsi menjelaskan suatu materi, maka sebuah modul harus mampu menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah diterima peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usianya.

## 2. Kegunaan dan Karakteristik Modul Pembelajaran

Sebuah modul dapat dikatakan baik bukan hanya karena memiliki tampilan yang membuat peserta didik tertarik, namun, sebuah modul harus memiliki nilai guna yang optimal bagi pembelajaran. Menurut Prastowo (2015:109) kegunaan sebuah modul dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Sebagai penyedia informasi dasar;
- b. Sebagai bahan instruksi atau petunjuk bagi peserta didik;
- c. Sebagai bahan pelengkap dengan ilustrasi dan foto yang komunikatif;
- d. Sebagai petunjuk mengajar yang efektif bagi pendidik;
- e. Sebagai bahan untuk berlatih bagi peserta didik dalam melakukan penilaian sendiri (Self Assesment).

Setiap bahan ajar pada umumnya memiliki karakteristik masing-masing yang membedakannya dengan bahan ajar yang lain, begitu pula dengan modul pembelajaran. Menurut Prastowo (2015:110)

karakteristik modul pembelajaran antara lain:

- a. Dirancang untuk sistem pembelajaran mandiri;
- b. Merupakan program pembelajaran yang utuh dan sistematis;
- c. Mengandung tujuan, bahan atau kegiatan, dan evaluasi;
- d. Disajikan secara komunikasi (dua arah);
- e. Diupayakan agar dapat mengganti beberapa peran pengajar;
- f. Cakupan bahasa terfokus dan terukur;
- g. Serta mementingkan aktivitas belajar pemakai.

## E. Hakikat Video Pembelajaran

### 1. Pengertian Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu jenis media audiovisual, yang berarti media pembelajaran tersebut dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Sehingga peserta didik dapat merasakan seperti berada di dalam video yang sedang ditayangkan.

Menurut Prastowo (2015:300) menyatakan bahwa video merupakan media non-cetak yang kaya informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Penggunaan video sebagai media penyalur materi akan menciptakan proses pembelajaran lebih berkualitas karena mengkombinasikan materi auditif dan materi visual, sehingga komunikasi berlangsung secara efektif. Prastowo (2015:301) menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah dalam memahami suatu pelajaran jika mereka menggunakan lebih dari satu indra. Hal ini berarti video dapat menjadi media pembelajaran yang sesuai dan berguna di dalam dunia pendidikan.

Menurut Yuanta (2019:93-94) mengemukakan bahwa kemampuan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan dapat mempengaruhi sikap. Sehingga video dapat menjadi media yang cukup memadai ketika digunakan sebagai media pembelajaran.

## 2. Manfaat Video Dalam Pembelajaran

Sebagai salah satu bentuk kemajuan teknologi, video memiliki beberapa manfaat yang dapat diperoleh pada saat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain sebagai sarana hiburan bagi peserta didik, di dalam video tentunya harus berisi ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat bagi peserta didik. Menurut Prastowo (2015:302) menyebutkan bahwa manfaat yang dapat diperoleh dari video dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik;
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat;
- c. Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik;
- d. Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari;
- e. Menunjukkan tahapan prosedur;
- f. Menyampaikan obyek tiga dimensi;
- g. Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.

Agustiningsih (2015:58) mengatakan bahwa media video dapat

menghilangkan verbalisme yang hanya berupa kata-kata dan dapat memvisualisasikan materi pelajaran yang ingin disampaikan di dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media video cocok sebagai media tambahan/penyalur materi pelajaran karena sesuai dengan pendekatan pada kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik.

Pada pendekatan saintifik salah satunya yaitu melakukan kegiatan mengamati. Pada kegiatan belajar ini meliputi membaca, melihat, dan mendengar. Hal ini sesuai dengan karakteristik video yang dapat dilihat dan didengarkan.

## F. Hakikat Siklus Air

### 1. Pengertian Siklus Air

Air adalah salah satu kebutuhan alam yang harus dipenuhi setiap hari. Air merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui, karena air mengalami suatu perputaran yang menyebabkan tidak habis walaupun sering digunakan. Proses tersebut dinamakan dengan siklus air/siklus hidrologi/daur air.

Menurut Triatmodjo (2008:16) menyatakan siklus air merupakan suatu rangkaian dari air yang ada di permukaan tanah dan laut yang menguap ke udara, berubah menjadi awan setelah terjadi beberapa tahapan dan kemudian jatuh menjadi hujan air/salju ke daratan dan permukaan laut. Hal ini berarti, terjadinya siklus air/hidrologi berasal dari air yang ada di bumi kemudian mengalami beberapa proses dan akhirnya turun menjadi hujan.

Syarifudin (2017:1) mendefinisikan bahwa siklus air merupakan perputaran air yang tidak pernah berhenti dari atmosfer ke bumi dan kembali ke atmosfer melalui evaporasi/transpirasi, kondensasi dan presipitasi. Dari pendapat tersebut, menjelaskan bahwa siklus air memiliki proses-proses tertentu yang menyebabkan air tersebut tidak pernah berhenti di satu tempat melainkan terus berputar.

Dari pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa siklus air merupakan proses perputaran air secara terus menerus dari air

**Plagiarism detected: 0.15%** <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/artic...>

laut

ke atmosfer kemudian kembali lagi ke laut. Air dari permukaan laut

tersebut menguap ke udara, bergerak dan naik ke atmosfer. Kemudian

Mengalami

pengembunan dan berubah menjadi uap air membentuk

awan dan jatuh ke bumi sebagai hujan. Hujan yang jatuh sebagian

tertahan oleh tumbuhan dan sebagian meresap ke dalam tanah. Dan

kembali ke laut.

## 2. Tahapan Terjadinya Siklus Air

Hujan mengalami beberapa proses sebelum turun ke bumi. Hal ini

terjadi karena adanya siklus atau perputaran secara terus menerus yang

menyebabkan air di bumi tidak akan pernah habis. Pemanasan oleh

sinar matahari merupakan kunci dari proses siklus air akan dapat

berjalan secara terus menerus.

Naharuddin, dkk. (2018:24-26) menyebutkan beberapa tahapan

yang akan dilalui pada proses siklus air, antara lain:

### a. Evaporasi

Siklus air diawali dengan terjadinya penguapan air

Plagiarism detected: 0.05% <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-581129...>

yang

ada di permukaan bumi seperti laut, sungai,

danau, bendungan,

sawah, waduk dan permukaan tanah karena terkena sinar matahari.

Penguapan semacam ini dinamakan evaporasi.

### b. Transpirasi

Proses penguapan yang terjadi di jaringan makhluk hidup,

seperti hewan dan tumbuhan. Akan tetapi jumlah uap air pada

proses transpirasi jauh lebih sedikit dibandingkan pada evaporasi.

### c. Sublimasi

Selain melalui penguapan, naiknya uap air dari permukaan

bumi ke atmosfer dipengaruhi juga oleh sublimasi. Sublimasi

adalah proses perubahan es di kutub atau puncak gunung menjadi

uap air tanpa melalui fase mencair terlebih dahulu.

### d. Kondensasi

Uap air yang naik hingga mencapai suatu titik ketinggian

tertentu akan berubah menjadi partikel-partikel es berukuran sangat

kecil melalui proses kondensasi. Partikel es yang terbentuk akan

saling mendekati satu sama lain sehingga membentuk awan.

Semakin banyak partikel es yang bergabung maka awan yang terbentuk akan semakin tebal dan hitam.

#### e. Adveksi

Awan yang terbentuk akibat proses kondensasi akan mengalami adveksi. Adveksi merupakan proses perpindahan awan dari satu titik ke titik lain akibat arus angin atau perbedaan tekanan udara. Adveksi memungkinkan awan menyebar dan berpindah dari atmosfer lautan menuju atmosfer daratan. Adveksi tidak terjadi pada siklus pendek

#### f. Presipitasi

Proses mencairnya awan akibat pengaruh suhu udara yang tinggi. Pada proses ini hujan terjadi. Butiran-butiran air jatuh dan membasahi permukaan bumi. Apabila suhu udara di sekitar awan terlalu rendah hingga berkisar 0 derajat celsius, maka memungkinkan hujan berupa salju.

#### g. Run Off

Run off atau limpasan adalah suatu proses pergerakan air dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah di permukaan bumi. Pergerakan air tersebut misalnya terjadi melalui saluran-saluran seperti got, danau, sungai, muara, laut, hingga samudra. Dalam proses ini, air yang telah melalui siklus hidrologi akan kembali menuju lapisan hidrosfer.

#### h. Infiltrasi

Tidak semua air hujan yang terbentuk setelah proses presipitasi mengalir ke permukaan bumi melalui proses run off. Sebagian kecil di antaranya akan bergerak ke dalam pori-pori tanah, merembes, dan terakumulasi menjadi air tanah. Proses pergerakan air ke dalam pori tanah disebut infiltrasi, namun proses secara lambat membawa air tanah kembali ke laut.

### 3. Macam-macam Siklus Air

Menurut Naharuddin, dkk. (2018:27-29) menyatakan bahwa siklus air dibagi menjadi 3, antara lain:

#### a. Siklus pendek

Siklus pendek merupakan proses perputaran yang paling singkat karena hanya melibatkan beberapa tahapan saja. Tahapan

yang ada di dalam siklus pendek antara lain:

- 1) Proses penguapan air yang ada di bumi akibat terkena sinar matahari.
- 2) Setelah menguap maka terjadi kondensasi sehingga membentuk awan yang mengandung uap air.
- 3) Karena awan yang mengandung uap air sudah tidak dapat menampung lagi maka turunlah hujan di permukaan laut.

Pada siklus ini, terjadi secara langsung di atas permukaan laut. Oleh karena itu, siklus ini tidak mengalami adveksi. Hujan yang turun ke laut kemudian bercampur kembali dan mengalami siklus.

#### b. Siklus sedang

Siklus sedang merupakan proses perputaran yang tahapannya sedikit lebih panjang dibandingkan siklus pendek.

Siklus ini biasanya terjadi di daerah yang memiliki iklim tropis seperti di Indonesia. Tahapan siklus sedang antara lain:

- 1) Air mengalami penguapan karena terkena sinar matahari
- 2) Terbentuklah awan akibat dari pemanasan tersebut
- 3) awan bergerak secara horizontal karena tertiup angin (mengalami adveksi)
- 4) Hujan turun di atas permukaan daratan bumi
- 5) Air yang turun ke daratan akan mengalami run off menuju sungai dan kembali ke laut.

#### c. Siklus panjang

Siklus ini umumnya terjadi di daerah beriklim subtropis atau daerah pegunungan. Siklus ini memiliki tahapan yang lebih kompleks, sehingga terjadinya perputaran air semakin lama.

Tahapan dari siklus panjang antara lain:

- 1) Air di bumi menguap akibat terkena sinar matahari
- 2) Uap air yang terbentuk mengalami sublimasi
- 3) Awan yang mengandung kristal es kemudian terbentuk
- 4) Awan mengalami proses adveksi dan bergerak ke daratan
- 5) Awan mengalami presipitasi dan turun sebagai salju
- 6) Salju yang terkumpul menjadi gletser
- 7) Gletser mencair karena pengaruh suhu udara dan membentuk aliran sungai
- 8) Air yang berasal dari gletser mengalir di sungai untuk menuju laut kembali.

#### 4. Dampak Siklus Air

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

pada Peristiwa di Bumi Serta Kelangsungan



## Makhluk Hidup

Siklus hidrologi memegang peran penting bagi kelangsungan hidup makhluk di bumi. Melalui siklus ini, ketersediaan air di daratan bumi dapat tetap terjaga, mengingat teraturnya suhu lingkungan, cuaca, hujan, dan keseimbangan ekosistem bumi dapat tercipta karena proses siklus hidrologi.

Selain itu, siklus air/siklus hidrologi memiliki beberapa manfaat bagi makhluk hidup di bumi, Ambarawati (2018:96-98) menyebutkan beberapa manfaat air bagi manusia, tumbuhan dan hewan sebagai berikut:

### a. Kegunaan air bagi manusia :

- 1) Air berguna untuk memperlancar sistem pencernaan
- 2) Air berguna untuk menyehatkan jantung
- 3) Air berguna untuk membuat tubuh lebih bugar
- 4) Air membuat tubuh menjadi bebas bergerak
- 5) Air berguna untuk mediator pembuang racun dalam tubuh
- 6) Air berguna untuk membantu sirkulasi oksigen ke seluruh

tubuh

- 7) Air berguna untuk membantu kegiatan manusia sehari-hari.

### b. Kegunaan air bagi hewan

Hewan membutuhkan air untuk kehidupannya. Seperti minum, mandi, bahkan beberapa hewan hidup di air. Jika hewan kekurangan air siklus air tidak akan berjalan dengan baik.

### c. Kegunaan air bagi tumbuhan

Tumbuhan juga membutuhkan air untuk tumbuh dan berkembang.

Misalnya sebagai pelarut unsur hara yang terdapat di dalam tanah, mengangkut unsur hara ke seluruh organ tanaman, membantu proses fotosintesis, melancarkan suplai oksigen dalam tanah. Jika tumbuhan kekurangan air maka manusia akan kekurangan oksigen dalam tubuh karena tumbuhan merupakan penghasil oksigen terbesar untuk manusia.

## G. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik berasal dari kata karakter yang berarti sifat-sifat kejiwaan, akhlak, tabiat, atau watak yang dapat membedakan seseorang dengan orang lain sehingga menjadi karakteristik yang unik. Menurut Meriyati (2015:5) menyatakan bahwa karakteristik siswa adalah suatu ciri

tingkah laku dan kemampuan seseorang yang dihasilkan dari pembawaan serta lingkungan sosial pada sebuah aktivitas. Dapat disimpulkan bahwa, karakteristik perkembangan individu berbeda-beda, tergantung faktor yang mempengaruhi perkembangan seseorang.

Karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar berbeda dengan karakteristik remaja dan dewasa. Anak-anak di Indonesia pada saat awal masuk sekolah rata-rata berusia 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Sehingga mereka masuk ke dalam tahap masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Siswa sekolah dasar dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas satu sampai tiga termasuk kelas rendah dan empat sampai enam termasuk kelas tinggi. Setiap tingkatan kelas dari rendah dan tinggi memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Djamarah (2008:124) menyebutkan karakteristik siswa kelas rendah, yaitu

1. Senang melakukan permainan
2. Kecenderungan memuji diri sendiri,
3. Gemar membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain,
4. Jika tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.

Sedangkan karakteristik siswa kelas tinggi, menurut Djamarah (2008:125) karakteristik siswa kelas tinggi antara lain

1. Menyukai pekerjaan-pekerjaan yang praktis,
2. Realistik, banyak yang ingin diketahui dan ingin belajar,
3. Memiliki mata pelajaran yang disukai,
4. Gemar membentuk kelompok sebaya, atau memiliki teman akrab.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pada kelas rendah masih dalam proses pembiasaan pendidikan formal. Sehingga proses belajar dilakukan dengan bermain, yang di dalamnya berisi tentang penanaman karakter dan pembiasaan berkelakuan baik. Oleh karena itu, siswa memerlukan pengawasan untuk dapat membedakan yang baik dan buruk. Sedangkan pada kelas tinggi, siswa mampu berfikir secara logis, tetapi pada hal-hal yang masih konkret. Selain itu, siswa kelas tinggi lebih memilih dalam berteman atau pada saat membentuk sebuah kelompok belajar.

Senada dengan pendapat di atas, Meriyati (2015:13) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang bermain, senang bergerak, senang berkelompok dan senang melakukan

sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan unsur permainan, membentuk kelompok untuk melatih kerjasama, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya menerima informasi saja dari guru.

#### H. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang terjadi pada siswa kelas V sekolah dasar yaitu kurang mampu menyebutkan tahapan dari siklus air dan kurang mampu untuk menjelaskan tahapan

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 41

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di

bumi serta kelangsungan

mahluk hidup dengan benar. Hal ini disebabkan

oleh kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru serta

ketidaktepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai

dengan karakter dan gaya belajar anak.

Penggunaan modul sebagai bahan ajar dapat membuat materi yang

dibelajarkan menjadi lebih terarah dan lengkap, sehingga siswa dapat

memahami materi dengan lebih optimal. Sedangkan peran video membuat

materi yang dibelajarkan menjadi mudah diingat dan dipahami oleh siswa

karena semua indera bekerja untuk merespon materi yang dibelajarkan.

Kombinasi modul dan video pembelajaran pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 42

siklus air

dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup

disajikan dengan nama Movid. Sehingga kombinasi antar keduanya

diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan

oleh guru. Kerangka berpikir dapat dirumuskan pada bagan dibawah ini:

#### Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Kurang mampu menyebutkan tahapan dari siklus air dan kurang

mampu untuk menjelaskan tahapan

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 43

siklus air dan dampaknya pada

peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup.

Kurangnya referensi bahan ajar

yang digunakan guru.

Ketidaktepatan guru dalam

memilih media pembelajaran

yang sesuai dengan karakter

dan gaya belajar anak.

Pengembangan modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada

materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 44

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan

mahluk hidup.

Membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru,

sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan suatu pola dalam merencanakan

sebuah pengembangan yang menghasilkan produk. Ketepatan pemilihan

model pengembangan akan menentukan produk yang akan dihasilkan.

Artinya, suatu produk akan lebih efektif dan efisien ketika digunakan jika

menggunakan model pengembangan yang tepat. Produk yang akan

dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang

dikembangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap

materi yang disampaikan.

Penelitian ini menggunakan metode

**Plagiarism detected: 0.08%** <https://kumpulanreferansi.blogspot.com/2017/1...>

id: 45

penelitian dan pengembangan

atau biasa disebut dengan Research and Development / R&D.

Menurut

Sugiyono (2017:297) menerangkan bahwa

**Plagiarism detected: 0.24%** <https://kumpulanreferansi.blogspot.com/2017/1...> + 2 resources!

id: 46

metode penelitian dan

pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menciptakan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang

telah dihasilkan.

Untuk menghasilkan suatu produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat digunakan di masyarakat luas. Sehingga produk yang dihasilkan merupakan produk yang berkualitas dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna dengan optimal.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah model pengembangan ADDIE, di dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima langkah, yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Secara visual tahapan ADDIE digambarkan sebagai berikut:

### Gambar 3.1 Tahapan ADDIE Model

(Adaptasi dari Branch, 2009:2)

Berdasarkan bagan di atas terdapat garis yang saling berhubungan pada tiap tahapan, menjelaskan bahwa setiap tahapan pada ADDIE saling berkaitan satu sama lain. Pada setiap tahapan terdapat evaluasi dan revisi agar produk yang dihasilkan berkualitas.

### B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan di dalam penelitian pengembangan. Di

**Plagiarism detected: 0.03%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...>

dalam penelitian ini,

peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan salah satu model desain yang efektif di dalam pembelajaran.

Menurut Sezer dkk., dalam (Rayanto dan Sugianti, 2020:29)

mengemukakan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan yang memusatkan suatu analisis tentang bagaimana setiap tahapan yang ada saling berinteraksi satu sama lain dengan berkoordinasi sesuai fase yang ada. Pemilihan model ADDIE karena model ini praktis dan dinamis digunakan dalam pengembangan suatu produk. Selain itu, model ADDIE tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam

upaya pemecahan masalah di dalam pembelajaran.

Prosedur pengembangan dengan model ADDIE memiliki lima tahapan, antara lain :

#### 1. Analisis (Analyze)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan yang ada serta menganalisis perencanaan produk yang cocok agar permasalahan dapat diatasi dengan optimal. Branch (2009:17) mengemukakan bahwa analisis kebutuhan adalah komponen yang penting dalam pengembangan suatu produk yang digunakan untuk mengurangi kesenjangan antara kompetensi yang dibutuhkan dengan kompetensi yang ada. Artinya sebelum mengembangkan suatu produk harus dianalisis terlebih dahulu mengenai apa saja permasalahan yang hendak dipecahkan serta solusi yang diambil.

Senada dengan pendapat Tegeh dkk., (2014:42) menyatakan bahwa tahap di dalam analisis meliputi :

- a. Melakukan analisis kompetensi kepada siswa;
- b. Melakukan analisis karakteristik siswa tentang kapasitas belajar, kognitif, psikomotor, dan afektif;
- c. Melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi.

Pada tahap analisis ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Gayam 3 tentang permasalahan yang ada

dalam memahami materi IPA tentang

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada

peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Berdasarkan

wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa hal ini disebabkan oleh kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru serta ketidaktepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan gaya belajar anak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi yaitu

perbaikan pada perangkat pembelajaran. Salah satunya dengan

menambah referensi berupa bahan ajar dan menggunakan media yang

id: 48

sesuai dengan gaya belajar siswa. bahan ajar dan media yang dapat dijadikan solusi yaitu Movid (Modul berbasis video).

## 2. Perancangan (Design)

Pada tahap ini, diperlukan perencanaan rancangan media yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Menurut Branch (2009:17) menyatakan bahwa tahap desain adalah untuk memastikan kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Artinya fase desain sangat penting untuk merealisasikan hasil analisis ke dalam rancangan pembelajaran. Senada dengan pernyataan tersebut, Tegeh dkk., (2014:43) berpendapat bahwa, perancangan difokuskan pada tiga kegiatan sebagai berikut :

- a. Pemilihan materi sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan kompetensi;
- b. Strategi pembelajaran yang digunakan;
- c. Metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.

Kombinasi modul dan video pembelajaran pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 49

siklus air

dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk

hidup disajikan dengan nama Movid. Di dalam modul tersebut nantinya akan diberikan kode QR (Quick Response) yang dapat dipindai (scan) menggunakan gawai, tentunya harus dalam bimbingan orang tua. Kemudian secara otomatis akan terhubung ke dalam video pembelajarannya. Movid ini diharapkan mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Desain modul berbasis video

**Quotes detected: 0.01%**

id: 50

“Movid”  
sebagai berikut.

Gambar 3.2 Desain Sampul Depan Modul

Gambar 3.3 Desain Sampul Belakang Modul

Gambar 3.4 Desain Tampilan Awal Video

## 3. Pengembangan (Development)

Tahap ini merupakan realisasi dari tahap analisis dan perencanaan. Pada tahap ini konsep yang telah dibuat sebelumnya akan

direalisasikan menjadi sebuah produk. Menurut Tegeh dkk., (2014:43) mengungkapkan bahwa tahap pengembangan merupakan kegiatan untuk menerjemahkan rincian desain ke dalam bentuk fisik, sehingga menghasilkan prototype produk pengembangan. Artinya pada fase ini, rincian desain akan dikembangkan menjadi bentuk nyata sehingga akan terlihat model asli dari produk pengembangan.

Modul pembelajaran berbasis video merupakan dua produk pembelajaran yang digabung menjadi sebuah inovasi dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar.

#### 4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap keempat dalam model ADDIE. Implementasi merupakan tahap penerapan dari produk yang telah dihasilkan. Produk yang telah dihasilkan perlu diujicobakan secara nyata di lapangan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kepraktisan serta efisiensi pembelajaran.

Movid akan diimplementasikan pada siswa kelas V SDN Gayam 3 sebagai subjek uji coba. Hal tersebut dilakukan setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli bahan ajar dan ahli media yang kemudian dinyatakan

Quotes detected: 0.01%

“valid” untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Namun penelitian pengembangan modul pembelajaran berbasis video (Movid) ini hanya dapat melakukan uji terbatas saja, karena kondisi pada saat ini akibat adanya pandemi covid-19.

#### 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan suatu proses penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Melalui tahap ini akan diketahui kekurangan apa saja yang perlu dibenahi. Evaluasi pada penelitian dan pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Tegeh dkk., (2014:43) menyatakan bahwa evaluasi formatif merupakan jenis evaluasi yang dilakukan dengan mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan.

Pada tahap ini, produk pembelajaran yang telah dikembangkan

id: 51



dan telah melalui tahap uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan akan dianalisis apakah masih terdapat kekurangan. Setelah diketahui hasilnya dan masih ada kekurangan, maka pengembang akan melakukan revisi sesuai masukan dari penilai.

### C. Lokasi dan Subyek Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SDN GAYAM 3 yang beralamat Jl.

Begendang No. 1 Kelurahan Gayam Kota Kediri. Pemilihan lokasi

tersebut dikarenakan di SDN Gayam 3 pembelajarannya masih berpusat

pada guru, serta siswa kurang mampu dalam memahami materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 52

siklus air

dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk

hidup.

Berdasarkan hasil

**Plagiarism detected: 0.04%** <http://lib.unnes.ac.id/24075/1/1201411092.pdf>

id: 53

observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa

siswa kelas V di SDN Gayam 3 Kota Kediri kurang mampu untuk

menyebutkan tahapan apa saja yang terjadi pada siklus air dan kurang

mampu menjelaskan proses

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 54

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di

bumi serta kelangsungan

mahluk hidup dengan benar. Menurut hasil

wawancara yang telah dilakukan dengan guru, hal ini disebabkan oleh

kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru serta ketidaktepatan

guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan

gaya belajar anak. Karena referensi belajar siswa sekolah dasar khususnya

pada materi siklus air hanya menggunakan buku tema, di mana dalam

buku tersebut masih belum lengkap dalam membahas materi khususnya

siklus air.

#### 2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota

Kediri. Penelitian ini menggunakan uji coba terbatas, sehingga subyek penelitian hanya 6 siswa saja.

#### D. Uji Coba Model/Produk

Sebuah produk diuji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang akan

**Plagiarism detected: 0.03%** <https://kumpulanreferansi.blogspot.com/2017/1...>

id: 55

digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat keefektifan

dan efisiensi dari produk yang dikembangkan. Di dalam bidang pendidikan, desain produk yang berupa media pembelajaran dapat diuji coba setelah melalui uji validasi dan revisi. Sehingga ketika digunakan pada siswa, media tersebut dapat berfungsi dengan baik. Pada bagian ini, perlu dikemukakan secara berurutan mengenai desain uji coba dan subyek uji coba.

#### 1. Desain Uji Coba

Desain bahan ajar dan media yang telah melalui uji validasi ahli, kemudian diujicobakan pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan modid terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 56

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Uji coba dalam penelitian ini

hanya melakukan uji coba terbatas karena pandemi covid-19.

Uji Coba Terbatas ini dimaksudkan untuk melakukan pengujian

Modid pada kelompok kecil. Uji coba terbatas ini dipilih 6 siswa dari kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri. Langkah-langkah dalam menerapkan Modid sebagai berikut .

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran;
- 2) Memilih 6 siswa secara acak untuk menjadi subyek uji coba;
- 3) Pada tahap awal pembelajaran, melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan bahan ajar dan media;
- 4) Melakukan evaluasi;
- 5) Tahap kedua, menjelaskan materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada

peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup makanannya

menggunakan Movid;

6) Siswa diminta mengerjakan soal atau quiz untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

7) Melakukan pengoreksian jawaban atau hasil quiz.

## 2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian dan pengembangan Movid ini adalah siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri yang terdiri 6 siswa sebagai subyek uji coba terbatas.

## E. Validasi Model/Produk

Validasi produk adalah suatu proses yang digunakan untuk menilai keefektifan, efisiensi suatu produk yang telah dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh validator ahli bahan ajar, validator ahli media dan validator ahli materi. Proses validasi akan melibatkan tiga dosen ahli. Di mana, mereka diminta untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Apabila terdapat kekurangan, maka pengembang akan melakukan revisi sesuai masukan dari validator tersebut.

## F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Pada penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dari bahan ajar dan media yang dikembangkan serta respons guru. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan pada siswa saat pembelajaran.

Analisis data yang digunakan adalah skala likert. Menurut Widoyoko (2012:104) menyatakan bahwa skala likert merupakan skala yang menentukan kedudukan seseorang dalam suatu rangkaian sikap terhadap objek sikap mulai dari sangat negatif sampai dengan sangat positif. Dalam skala likert, responden akan menyatakan keadaan untuk setiap pertanyaan dengan memberikan tanda ( $\sqrt{\quad}$ ).

Skala likert yang digunakan yaitu skala 1-5. Menurut Widoyoko (2012:106) skala 5 memiliki variabilitas respon lebih baik atau lebih lengkap dibandingkan skala 3 dan 4 sehingga mampu mengungkap lebih maksimal perbedaan sikap responden.

### 1. Pengembangan Instrumen

#### a. Instrumen Kevalidan Produk

##### 1) Angket Validasi Bahan Ajar

Angket validasi bahan ajar digunakan untuk mengetahui kevalidan dari bahan ajar yang dikembangkan. Angket ini menjadi tolok ukur untuk mengetahui kelayakan modul yang telah dikembangkan untuk pembelajaran. Dosen ahli bahan ajar yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar.

##### 2) Angket Validasi Media Pembelajaran

Lembar angket validasi media digunakan untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan. Angket ini menjadi tolok ukur untuk mengetahui kelayakan media di dalam pembelajaran. Dosen ahli media yang akan melakukan validasi dalam penelitian ini adalah Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd.

##### 3) Angket Validasi Materi

Angket validasi materi digunakan

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.cryptowi.com/evaluasi/>

sebagai tolok ukur untuk

mengetahui ketepatan

materi yang ada di dalam bahan ajar dan

media yang telah dikembangkan. Lembar validasi materi

dalam penelitian ini akan dilakukan oleh ahli materi IPA.

Dosen ahli materi yang akan melakukan validasi dalam

penelitian ini adalah Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku

dosen pengampu mata kuliah pemecahan masalah IPA di SD

dan laboratorium IPA. Beliau sekaligus validator kisi-kisi soal.

#### b. Instrumen Kepraktisan Produk

Instrumen kepraktisan yang digunakan adalah angket

id: 58

respons guru. Angket respons guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap Movid. Sehingga, pengembang akan mengetahui kepraktisan Movid ketika digunakan oleh guru.

### c. Instrumen Keefektifan Produk

Instrumen keefektifan yang digunakan adalah lembar hasil belajar siswa. Di mana nantinya siswa akan diberikan lembar soal, yang akan mengetahui efektif tidaknya Movid.

## 2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen digunakan untuk mengetahui valid atau tidaknya instrumen dengan diberikan kriteria tertentu. Sebelum diberikan, instrumen yang perlu divalidasi yaitu angket bahan ajar dan media, angket materi, angket respons guru, serta soal. Mengenai kisi-kisi angket bahan ajar dan media, angket materi, angket respons guru, serta soal yang akan diberikan pada validator serta praktisi dijelaskan pada lampiran.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Tahapan-tahapan

Plagiarism detected: 0.06% <http://etheses.uin-malang.ac.id/14241/1/16761...> + 3 resources!

id: 59

#### Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif bertujuan untuk menghitung skor kevalidan dan keefektifan serta kepraktisan suatu produk. Sedangkan, analisis kualitatif digunakan untuk menjelaskan atau memberikan kesimpulan berupa kata-kata dari hasil prosentase yang didapatkan

merujuk pada kisi-kisi yang disediakan. Analisis data

Plagiarism detected: 0.04% [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...) + 2 resources!

id: 60

dalam penelitian

ini adalah sebagai berikut.

#### a.

#### Kevalidan

Data ini diperoleh dari hasil validasi ahli bahan ajar, media dan materi. Validator akan memilih pilihan jawaban dalam skala likert di bawah ini :

### Tabel 3.1 Skor Penilaian Produk

Widoyoko (2012:106)

Peringkat Skor

Sangat Baik 5

Baik 4

Kurang Baik 3

Tidak Baik 2

Sangat Tidak Baik 1

Peneliti akan menghitung persentase hasil validasi menggunakan rumus menurut Zunaidah dan Amin (2016:22) sebagai berikut:

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Kemudian skor yang telah diperoleh, diubah menjadi bentuk

kualitatif menggunakan kategori di bawah ini:

### Tabel 3.2 Kualifikasi Kevalidan Produk

persentase Kategori

validitas

Keterangan

25% - 40% Tidak valid Tidak boleh digunakan

41 % - 55% Kurang valid Tidak boleh digunakan

56% - 70 % Cukup valid Boleh digunakan setelah revisi

besar

71% - 85% Valid Boleh digunakan setelah revisi

kecil

86% - 100% Sangat valid Sangat baik digunakan

(adaptasi dari Akbar, 2015:78)

Berdasarkan data di atas, suatu produk dapat digunakan apabila dinyatakan minimal valid.

b. Kepraktisan

Data ini diperoleh dari angket respons guru untuk

mengetahui kepraktisan Movid ketika digunakan di dalam pembelajaran. Penilaian respons guru menggunakan skala likert. Responden diminta untuk menilai dengan memberikan (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai keadaan yang sebenarnya untuk menjawab setiap pertanyaan.

### Tabel 3.3 Skor Penilaian Media

Widoyoko (2012:106)

Peringkat Skor

Sangat Baik 5

Baik 4

Kurang Baik 3

Tidak Baik 2

Sangat Tidak Baik 1

Peneliti akan menghitung persentase hasil validasi menggunakan rumus menurut Zunaidah dan Amin (2016:22) sebagai berikut:

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Kemudian, mengubah pencapaian skor ke dalam bentuk kualitatif dengan mengacu pada kategori validitas sebagai berikut.

### Tabel 3.4 Kualifikasi Kepraktisan Produk

Persentase Kategori

Validitas

Keterangan

25% - 40% Tidak valid Tidak boleh digunakan

41% - 55% Kurang valid Tidak boleh digunakan

56% - 70% Cukup valid Boleh digunakan setelah revisi besar

71% - 85% Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil

kecil

86% - 100% Sangat valid Sangat baik digunakan

(adaptasi dari Akbar 2015:78)

### c. Keefektifan

Data keefektifan merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil belajar siswa. Di dalam penelitian ini menggunakan pre test dan post test, karena dapat dijadikan suatu cara untuk memperoleh nilai keefektifan suatu bahan ajar dan media. Menurut Depdikbud dalam (Rosna,2014:236) langkah yang dapat dilakukan untuk memperoleh data keefektifan sebagai berikut.

- 1) Menghitung skor hasil belajar setiap siswa
- 2) Menentukan nilai yang dicapai siswa dengan rumus sebagai berikut.
  
- 3) Menghitung rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas sebagai berikut.
  
- 4) Menghitung ketuntasan siswa secara klasikal, dengan rumus menurut Suprpto dalam (Putri dan Sahari,2017:37) sebagai berikut.
  
- 5) Mengkonversi perhitungan ke dalam skala likert 5 untuk menunjukkan kategori kecakapan akademik siswa secara klasikal.

Tabel 3.5 Kualifikasi Keefektifan Produk

Widoyoko (2013:242)

Presentase Ketuntasan Klasifikasi

$P > 80\%$  Sangat Baik

$60\% \leq P < 80\%$  Baik

$40\% \leq P < 60\%$  Cukup

$20\% \leq P < 40\%$  Kurang

$P \leq 20\%$  Sangat Kurang

- 6) Pada penelitian ini, bahan ajar dan media dapat dikatakan



efektif, apabila suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase

ketuntasan siswa minimal pada klasifikasi baik.

## 2. Norma Pengujian

Pengembangan modul berbasis video (Movid) dikatakan layak jika memenuhi validitas bahan ajar, media dan materi. Movid dapat dikatakan efektif serta mampu membantu siswa memahami materi dan dikatakan tuntas, apabila memenuhi kriteria hasil penelitian dari seluruh subyek penelitian. Norma pengujian dinyatakan sebagai berikut :

- a. Movid dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid (71%–85%).
- b. Movid dikatakan praktis apabila memenuhi kategori minimal valid (71%- 85%).
- c. Movid dikatakan efektif apabila memenuhi kategori minimal baik ( $60\% \leq P 80\%$ ).

## BAB IV

### DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Studi Pendahuluan

##### 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Kegiatan studi awal di lapangan yaitu bertujuan untuk memperoleh gambaran proses pembelajaran yang dilakukan guru pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 61

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan

mahluk hidup, dan mengumpulkan data-data yang

digunakan sebagai bahan dalam mengembangkan modul berbasis

video yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Pada model pengembangan ADDIE, tahap ini dinamakan

dengan Analisis (Analyze) yang bertujuan untuk menganalisis

permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 62

siklus

air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup di kelas 5 sekolah dasar. Data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di SDN Gayam 3 dengan subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas 5 di sekolah tersebut.

Permasalahan ditemukan pada saat guru menjelaskan materi tersebut. Kurangnya referensi bahan ajar yang digunakan guru sehingga materi yang disampaikan tidak lengkap yang nantinya membuat siswa di SDN Gayam 3 kurang mampu dalam memahami materi siklus air. Pembelajaran akan menarik dengan adanya peran media di dalamnya. Permasalahan lain adalah belum adanya media yang digunakan guru dalam mengajar. Ketidaktepatan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan gaya belajar anak, membuat pembelajaran yang dilakukan kurang menarik sehingga siswa tidak dapat fokus dalam memperhatikan penjelasan guru. Kurangnya referensi bahan ajar dan tidak adanya media menyebabkan siswa kurang mampu dalam memahami materi dengan jelas. Sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dapat

diketahui permasalahan pembelajaran pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 63

siklus air dan

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan mahluk hidup

di kelas 5 SDN Gayam 3. Sehingga dapat diketahui solusi yaitu

melakukan pengembangan modul pembelajaran yang berbasis video

pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 64

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan

mahluk hidup, yang nantinya dapat memenuhi

kebutuhan siswa/peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Hasil analisis di lapangan telah ditemukan solusi untuk

mengembangkan modul pembelajaran yang berbasis video pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 65

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Pada model pengembangan ADDIE, tahap selanjutnya yaitu Design. Tahap ini bertujuan untuk merencanakan rancangan produk yang akan digunakan agar sesuai dengan materi pembelajaran.

Salah satu produk yang dapat dikembangkan sesuai dengan materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 66

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup adalah modul pembelajaran berbasis video (movid).

Modul dan video pembelajaran dikombinasikan pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 67

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan

mahluk hidup disajikan dengan nama Movid. Di dalam modul tersebut nantinya akan diberikan kode QR (Quick Response) yang dapat dipindai (scan) menggunakan gawai setelah itu video akan muncul. Diharapkan inovasi pembelajaran yang bernama Movid ini, dapat menarik perhatian siswa untuk lebih giat belajar, memudahkan siswa memahami materi, dan mampu menjadi alat yang berhasil guna untuk kebutuhan pendidikan serta mampu mengoptimalkan fasilitas yang ada guna mendukung keberhasilan pendidikan.

### 3. Desain Awal (Draft) Model

Pengembangan modul berbasis video dimaksudkan agar siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, sehingga Movid ini cocok digunakan pada saat pandemi seperti ini. Berikut ini desain Movid yang akan dikembangkan.

#### a. Modul Pembelajaran

##### 1) Tahapan Pembuatan Modul

##### a) Peneliti menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan

ini, di mana fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi

tersebut, sudah sangat lengkap.

##### b) Menentukan ukuran modul yang akan dibuat.

##### c) Menentukan background, gambar pendukung serta

tulisan yang akan dipakai.

d) Memasukkan materi yang akan dimuat dalam modul.

## 2) Bahan Modul

Untuk pengembangan modul ini bahan yang digunakan adalah kertas yang berukuran A4 berwarna putih.

Jenis kertas art paper 260 gram untuk bagian cover, untuk isi menggunakan kertas HVS dengan ketebalan 80 gram.

Ukuran dan jenis kertas tersebut akan memudahkan siswa dalam penggunaan dan warna yang ditampilkan akan lebih baik.

## 3) Lay out

### a) Halaman

Modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi siklus air yang dikembangkan terdiri dari 29 lembar dengan 24 halaman. Halaman tersebut meliputi cover buku, halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, ruang pindai, lembar kerja siswa, soal evaluasi, dan daftar pustaka. Kesesuaian tulisan dan gambar pada modul sangat diperhatikan agar tidak terjadi tumpang tindih antara satu dengan yang lain. Kepadatan halaman juga diperhatikan agar siswa tidak bosan.

Ukuran huruf disesuaikan dengan usia anak sekolah dasar agar mereka dapat membaca dengan mudah, sehingga isi dalam materi tersebut dapat dipahami.

Warna dalam tulisan dipilih warna hitam agar dapat terbaca dengan mudah dan tidak kontras dengan warna kertas.

Gambar 4.1 Cover Modul

Gambar 4.2 Halaman Sampul

Gambar 4.3 Lembar KD, Indikator dan Tujuan

Gambar 4.4 Lembar Evaluasi

### b) Warna

Warna yang digunakan pada bagian cover depan dan belakang adalah kombinasi dari beberapa warna yaitu biru muda, hijau, kuning dan orange yang jika disatukan menjadi perpaduan yang indah sehingga pembaca akan tertarik untuk melihat dan membacanya. Warna ini dipilih karena senada dengan materi di dalamnya yaitu siklus air. Selain itu pemilihan warna yang tidak terlalu mencolok sangat penting agar nyaman dipandang oleh mata.

#### b. Video

Tampilan utama video berisi judul dan pengenalan peneliti, kemudian tampilan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang dilanjutkan dengan pemaparan materi. Video yang digunakan berupa animasi agar sesuai dengan usia siswa sekolah dasar. Pemilihan warna sangat diperhatikan secara detail agar cocok dengan materi yang disampaikan dan nyaman ketika dilihat. Durasi video sekitar 03:44 menit karena disesuaikan dengan fungsinya sebagai media pendukung modul. Di dalam video diberikan penjelasan secara detail berupa ilustrasi suatu proses yang disertai suara agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Tahap pembuatan video sebagai berikut.

1) Pertama membuat semua data/bahan gambar dan tombol yang akan di gunakan dalam pembuatan animasi di adobe illustrator.

2) Setelah itu buka adobe animate.

3) Membuat lembar kerja baru dengan langkah

a) Pilih create new.

b) Pilih actionScript 3.0.

Gambar 4.5 Tampilan Fitur Actionsript 3.0.

c) Atur lembaran kerja dengan cara pilih properties

Gambar 4.6 Tampilan Fitur Properties

d) Atur size 1920 x 1080 pixel

4) Import data/bahan gambar yang sudah di buat di adobe

illustrator ke adobe flash.

a) Selanjutnya membuat awalan/ pembukaan aplikasi

dengan cara

(1) Menambahkan layer pada timeline dengan cara klik

kanan pada layer 1 kemudian pilih insert layer dan

seterusnya sampai layer 3

Gambar 4.7 Tampilan Fitur Timeline

(2) Kemudian ganti nama Layer 1, 2, dan 3 dengan

actions, isi, dan background sesuai gambar di bawah

ini.

Gambar 3.11

Gambar 4.8 Tampilan Fitur Timeline

b) Memasukkan gambar yang sudah disiapkan dengan

format .jpg/.png dengan cara klik menu file–pilih

import–pilih import to library–pilih layout cover–klik

open.

Gambar 4.9 Tampilan Langkah Memasukkan Gambar

c) Maka data gambar sudah tersimpan di library

Gambar 4.10 Tampilan Library

5) Cari gambar background di library – pilih gambar – geser ke

menu lembar kerja dan atur sesuai posisi gambar yg sesuai

Gambar 4.11 Tampilan Library

6) Cara membuat animasi bergerak

Gambar 4.12 Tampilan Animasi

a) Pilih gambar yang akan dijadikan animasi gerak, klik

kanan pada gambar

Quotes detected: 0.01%

“Siklus Air”

pilih convert to symbol.

Setelah itu akan muncul tampilan berikut.

Gambar 4.13 Tampilan Animasi

(1) Isi nama dengan nama animasi yg akan di buat

(2) Pilih tipe Movie Clip

(3) dan klik oke

#### Gambar 4.14 Tampilan Convert to Symbol

- 7) Setelah itu pergi ke tampilan timeline
- 8) Buat layer yg sama seperti di atas
- 9) Pilih gambar yang akan di buat animasi gerak

#### Gambar 4.15 Tampilan Keyframe

- 10) Buat keyframe ke dari 1 sampai ke 90 frame
- 11) Klik kanan pada gambar/frame yang akan dibuat animasi

#### Gambar 4.16 Tampilan Frame

- 12) Pilih create motion tween
- 13) Setelah itu posisikan gambar awal dan akhiran berbeda
- 14) Semisal awalan ingin dibuat tidak terlihat setelah itu terlihat, maka pertama pilih frame awal (1) geser posisi gambar ke tempat di luar tempat lembaran kerja, selanjutnya pilih akhiran frame (90) pilih gambar tadi dan geser tempat yang akan dimunculkan.
- 15) Jika warna frame sudah berubah menjadi biru maka animasi sudah bisa dijalankan.

#### Gambar 4.17 Tampilan Awal Materi

#### Gambar 4.18 Tampilan Materi

#### Gambar 4.19 Tampilan Akhir Video

### B. Pengujian Model Terbatas

#### 1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi

Uji validasi dilakukan dalam beberapa tahapan untuk mengetahui kevalidan serta kelayakan suatu produk yang dikembangkan sebelum digunakan pada proses pembelajaran. tahap pertama uji validasi pada modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup, akan dilakukan oleh validator bahan ajar, validator media, dan validator materi yang dipilih sesuai dengan keahliannya. Dari hasil validasi yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

id: 69

### a. Validasi Bahan Ajar

Validasi bahan ajar dilakukan pada tanggal 25 November 2021 oleh Karimatus Saidah, M.Pd. selaku dosen ahli bahan ajar dan sekaligus dosen pengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar. Dari hasil validasi tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar (Modul Pembelajaran)

No Aspek Validasi Modul  
Skor

1 2 3 4 5

1. Terdapat judul modul. ✓
2. Terdapat petunjuk belajar. ✓
3. Terdapat kompetensi dasar atau materi pokok. ✓
4. Indikator yang disusun sesuai dengan KD. ✓
5. Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber belajar/motivasi. ✓
6. Kesesuaian modid dengan karakteristik dalam modul. ✓
7. Menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami. ✓
8. Ilustrasi disajikan sesuai dengan materi dalam modul. ✓
9. Materi disajikan secara runtut. ✓
10. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. ✓
11. Materi dalam modul dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja. ✓
12. Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia anak sekolah dasar. ✓
13. Ruang dan tata letak. ✓



14. Pemilihan warna. ✓

15. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf. ✓

Jumlah Skor 66

Skor Maksimal 75

Presentase Skor 88%

(adaptasi dari Sari, 2017 telah dimodifikasi)

Rumus:

= 88 %

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Nilai yang diperoleh dari validasi bahan ajar adalah 88%,

hal ini berarti modul pembelajaran yang dikembangkan sangat

valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu

validator memberikan saran untuk perbaikan modul kedepannya.

Saran yang diberikan validator bahan ajar sebagai berikut.

Tabel 4.2 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator

No. Komentar, Saran, dan Kesimpulan

1. Jika ingin mempertahankan lembar kerja siswa maka

tambahkan indikator psikomotor.

2. Beberapa tulisan di gambar tidak jelas.

3. Tambahkan ilustrasi pada manfaat siklus air bagi

makhluk hidup.

b. Validasi Media

Validasi media dilakukan pada tanggal 25 November 2021

oleh Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku dosen ahli media.

Dari hasil validasi tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media (Video)

No. Aspek Validasi Media

Skor

1 2 3 4 5

1. Terdapat judul video. ✓
2. Terdapat kompetensi dasar atau materi pokok. ✓
3. Video dapat membantu menjelaskan materi ✓
4. Kejelasan ilustrasi dalam video. ✓
5. Ilustrasi disajikan sesuai dengan materi. ✓
6. Keserasian tata letak teks, gambar, animasi dengan video ✓
7. Kesesuaian proporsi gambar dan tulisan dalam video ✓
8. Materi disajikan secara runtut. ✓
9. Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami. ✓
10. Kualitas efek animasi dan transisi dalam setiap potongan frame/video  
✓
11. Ketepatan pemilihan backsound video. ✓
12. Kejelasan suara dalam penjelasan materi. ✓
13. Kesesuaian penempatan kata/ kalimat dalam video. ✓
14. Pemilihan warna teks dan background kontras sehingga mudah terbaca.  
✓
15. Kualitas tampilan video secara keseluruhan. ✓

Jumlah Skor 64

Skor Maksimal 75

Presentase Skor 85%

(adaptasi dari Irwandi, 2020 telah dimodifikasi).

Rumus:

= 85 %

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Nilai yang diperoleh dari validasi media adalah 85%, hal ini berarti media video yang dikembangkan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu validator media

memberikan kesimpulan sebagai berikut.

#### Tabel 4.4 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator

No. Komentar, Saran, dan Kesimpulan

1. Media Video dapat digunakan dalam pembelajaran.

#### c. Validasi Materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai kelayakan materi dan kecocokkan materi pada Movid dengan konsep yang sebenarnya serta kesesuaian dengan siswa sekolah dasar. Validasi materi pada Movid adalah ahli materi IPA yaitu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen pengampu mata kuliah pemecahan masalah IPA di SD dan laboratorium IPA. Hasil validasi tersebut dipaparkan sebagai berikut.

#### Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi

No.  
Indikator Skor

Aspek Relevansi Materi 1 2 3 4 5

1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD. ✓
2. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran. ✓
3. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. ✓
4. Kesesuaian materi dengan bahan ajar dan media pembelajaran. ✓
5. Materi di dalam modul dilengkapi gambar. ✓
6. Kebenaran konsep materi yang disajikan. ✓
7. Keruntutan materi. ✓
8. Kejelasan materi. ✓
9. Kejelasan contoh yang diberikan. ✓
10. Kejelasan bahasa yang digunakan. ✓
11. Ketepatan quiz dengan materi. ✓

Jumlah Skor 50

Skor Maksimal 55

Skor Persentase 90,90%

Adaptasi dari Sari, 2017 (telah dimodifikasi)

Rumus:

= 90,90 %

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Dari hasil validasi materi diperoleh persentase nilai

90,90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada Movid

sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu

validator materi memberikan kesimpulan sebagai berikut.

Tabel 4.6 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator

No. Komentar, Saran, dan Kesimpulan

1. Movid dapat digunakan untuk penelitian

Di dalam sebuah modul pembelajaran tentunya terdapat

soal evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

pemahaman siswa terkait materi yang telah disampaikan. Oleh

karena itu, soal yang diberikan kepada peserta didik harus

melalui uji validasi butir soal. Uji validasi kisi-kisi soal

dilakukan oleh Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku ahli

materi IPA. Hasil validasi kisi-kisi soal dipaparkan sebagai

berikut.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Kisi-Kisi Soal

No Indikator

Jawaban

Ya Tidak

1. Soal pilihan ganda nomor 1 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓

2. Soal pilihan ganda nomor 2 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓

3. Soal pilihan ganda nomor 3 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓

4. Soal pilihan ganda nomor 4 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓
5. Soal pilihan ganda nomor 5 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓
6. Soal pilihan ganda nomor 6 sesuai dengan indikator 3.8.2 ✓
7. Soal pilihan ganda nomor 7 sesuai dengan indikator 3.8.2 ✓
8. Soal pilihan ganda nomor 8 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓
9. Soal pilihan ganda nomor 9 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓
10. Soal pilihan ganda nomor 10 sesuai dengan indikator 3.8.2 ✓
11. Soal uraian nomor 1 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓
12. Soal uraian nomor 2 sesuai dengan indikator 3.8.1 ✓
13. Soal uraian nomor 3 sesuai dengan indikator 3.8.2 ✓
14. Soal uraian nomor 4 sesuai dengan indikator 3.8.2 ✓
15. Soal uraian nomor 5 sesuai dengan indikator 3.8.3 ✓

Tabel 4.8 Hasil Validasi Kisi-Kisi Soal

No. Indikator  
Skor

1 2 3 4 5

#### PILIHAN GANDA

1.  
Soal sesuai dengan indikator (menuntut bentuk tes

Pilihan Ganda).  
✓

2. Materi yang diukur sesuai dengan kompetensi ✓

3. Pilihan jawaban homogen dan logis. ✓

4. Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat. ✓

**Plagiarism detected: 0.08%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...>

id: 70

5. Pokok soal tidak memberi petunjuk kunci jawaban. ✓

6.  
Pokok soal  
tidak menggunakan pernyataan negatif

ganda.  
✓

7.

Pilihan jawaban tidak menggunakan

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.amongguru.com/kisi-kisi-indikator-...>

id: 71

pernyataan

"semua pilihan jawaban benar" atau

**Quotes detected: 0.03%**

id: 72

“semua pilihan  
jawaban salah”.

√

8.

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...>

id: 73

Butir soal tidak bergantung pada jawaban  
soal

sebelumnya.

√

9.

**Plagiarism detected: 0.08%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...> + 3 resources!

id: 74

Menggunakan bahasa yang komunikatif. √

10. Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat.

√

URAIAN

**Plagiarism detected: 0.11%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...> + 2 resources!

id: 75

1.  
Soal sesuai dengan indikator (menuntut tes bentuk

uraian).

√

2.  
Batasan pertanyaan dan jawaban yang diharapkan

sesuai.

√

3. Materi yang diukur sesuai dengan kompetensi. √

4.

Rumusan kalimat soal/pertanyaan

**Plagiarism detected: 0.17%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...> + 3 resources!

id: 76

menggunakan

kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban

terurai.

√

5.

Rumusan kalimat soal/pertanyaan menggunakan

kata tanya atau perintah yang menuntut jawaban

terurai.

√

6.  
Rumusan kalimat soal/pertanyaan komunikatif. ✓

7.  
**Plagiarism detected: 0.13%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...> + 3 resources!

id: 77

Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baku, ✓

8.  
Tidak mengandung kata-kata/kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian.

✓

9.  
Tidak mengandung kata yang menyinggung perasaan. ✓

10.  
**Plagiarism detected: 0.04%** <https://www.slideshare.net/InneMarthyanePratiw...> + 3 resources!

id: 78

Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. ✓

Jumlah Skor 91

Skor Maksimal 100

Skor Persentase 91%

Adaptasi dari Kemendikbud (2017)

Rumus:

= 91 %

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Dari hasil validasi kisi-kisi soal diperoleh persentase nilai

91%, sehingga dapat disimpulkan bahwa soal evaluasi pada modul pembelajara sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu validator kisi-kisi soal memberikan

kesimpulan sebagai berikut.

#### Tabel 4.9 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator

##### No. Komentar, Saran, dan Kesimpulan

###### 1. Soal evaluasi dapat digunakan untuk penelitian

Tahap kedua yaitu mengujicobakan Movid ke sekolah dasar yang telah dipilih untuk mengetahui praktis dan efektif tidaknya produk yang telah dikembangkan.

###### 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

Jika modul pembelajaran berbasis video (Movid) dikatakan valid oleh ahli yang meliputi validator ahli bahan ajar, validator ahli media, dan validator ahli materi. Maka selanjutnya dapat dilakukan uji coba di lapangan. Uji coba yang dilakukan secara terbatas karena kondisi saat ini yang masih terjadi pandemi Covid-19 yang juga berdampak pada dunia pendidikan. Lokasi yang dipilih untuk melakukan uji coba terbatas adalah SDN Gayam 3 Kota Kediri. Subyek uji coba terbatas yakni berjumlah 6 siswa kelas V yang dipilih secara acak. Dilakukan secara tatap muka pada 07 Desember 2021 dengan protokol kesehatan yang ketat. Dengan pelaksanaan uji coba terbatas ini, maka dapat diketahui kepraktisan dan keefektifan Movid yang telah dikembangkan.

Langkah-langkah yang dilakukan pada uji coba terbatas yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran;
- 2) Memilih 6 siswa secara acak untuk menjadi subyek uji coba;
- 3) Pada tahap awal pembelajaran, melakukan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan bahan ajar dan media;
- 4) Melakukan evaluasi;
- 5) Tahap kedua, menjelaskan materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup makanannya menggunakan Movid;

id: 79



- 6) Siswa diminta mengerjakan soal atau quiz untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan;
- 7) Pemberian angket kepraktisan pada guru kelas V SDN Gayam 3;
- 8) Melakukan pengoreksian jawaban atau hasil quiz.

Hasil dari uji coba terbatas adalah kepraktisan yang diperoleh dari angket respon guru dan keefektifan yang diperoleh dari hasil soal evaluasi yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan Movid.

#### a. Angket Kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap modul pembelajaran berbasis video (Movid). Uji kepraktisan ini dilakukan oleh guru kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri yaitu Siti Nafsiyah, S.Pd.SD. Berikut ini adalah hasil uji kepraktisan yang dilakukan pada 07 Desember 2021, yang dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Uji Kepraktisan (Respon Guru)

No. Indikator  
Skor

1 2 3 4 5

1. Materi yang terdapat dalam modul dan video sesuai dengan KD dan indikator. √
2. Isi materi dalam Movid sudah sesuai. √
3. Movid mempermudah guru dalam menyampaikan materi. √
4. Siswa dapat menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan. √
5. Isi materi dalam modul mudah dipahami. √
6. Isi materi dalam video mudah dipahami. √
7. Kemenarikkan Movid untuk pembelajaran. √
8. Siswa mendapatkan penguatan penanaman konsep dengan bantuan Movid. √

9. Movid dapat digunakan dengan mudah. ✓

10. Soal yang diberikan dapat dipahami siswa. ✓

Jumlah Skor 48

Skor Maksimal 50

Skor Persentase 96%

Adaptasi dari Sari, 2017 (telah dimodifikasi)

Rumus:

= 96 %

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Presentase Penilaian

= Jumlah seluruh item angket

Nilai yang yang diperoleh dari uji kepraktisan adalah 96%,

hal ini berarti Movid dinilai sangat praktis dalam

penggunaannya dan dapat dapat digunakan sebagai referensi

belajar peserta didik. Selain itu, guru memberikan kesimpulan

sebagai berikut.

Tabel 4.11 Komentar, Saran, dan Kesimpulan Validator

No. Komentar, Saran, dan Kesimpulan

1. Dari hasil skor angket, maka movid dikategorikan valid

dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran.

b. Keefektifan (hasil evaluasi peserta didik)

Nilai keefektifan diperoleh dari hasil tes peserta didik yang

diberikan sebelum dan sesudah menggunakan Movid. Pre-test dan

post-test dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar

peserta didik ketika tidak menggunakan Movid dan ketika

menggunakan Movid. Berikut merupakan hasil evaluasi peserta

didik sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran

berbasis video (Movid).

Tabel 4.12 Hasil Nilai Siswa Kelas V Sebelum dan Sesudah

Menggunakan Movid

No Nama Siswa Nilai

Pre

Test

Keterangan Nilai

Post

Test

Keterangan

1. Aqilla A.H.R 50 TT 90 T
2. Aura T.W 25 TT 80 T
3. Kheisa R.N 50 TT 100 T
4. Leo D.R 60 TT 90 T
5. Maulana R.P 65 TT 95 T
6. Moh. Ilham

N.

55 TT 90 T

Jumlah 305 545

Rata-rata 50,8 90,8

Ketuntasan

Klasikal

0 100

Keterangan: T = Tuntas, TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa rata-rata nilai

kelas V sebelum menggunakan Movid, belum mampu mencapai

kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Nilai rata-rata pre

test adalah 50,8 dan di mana nilai ini masih kurang dari KKM.

Nilai ketuntasan klasikal pada pre test adalah 0%, sehingga dapat

dinyatakan bahwa secara klasikal siswa tidak tuntas belajarnya

karena nilai tersebut berada di bawah standar ketuntasan yang telah

ditetapkan yaitu 75%.

Keberhasilan belajar siswa dapat dikatakan baik apabila

mendapatkan nilai rata-rata minimal sama atau lebih tinggi dari

KKM yang telah ditentukan. Setelah menggunakan Movid dalam

pembelajaran, siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal

ini dapat dilihat pada tabel 4.12, di mana hasil post test

mendapatkan nilai rata-rata 90,8 nilai tersebut >KKM. Ketuntasan klasikal pada post test sebesar 100%, hal ini menyatakan bahwa secara klasikal siswa telah tuntas belajarnya. Karena persentase siswa yang tuntas berada di atas standar ketuntasan yang telah diterapkan yaitu 75%.

Sesuai dengan tabel 3.5 terkait kualifikasi keefektifan produk, modul pembelajaran berbasis video (Movid) dikatakan efektif apabila suatu kelas mendapatkan nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal sama atau lebih dari KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Movid efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

### 3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri pada 07 Desember 2021 secara tatap muka dan tetap melakukan protokol kesehatan yang ketat, mengingat pandemi covid-19 masih terjadi.

Subyek uji coba ini adalah guru dan siswa kelas 5 yang dipilih secara acak sehingga diambil 6 siswa. langkah-langkah dalam uji coba terbatas ini yaitu yang pertama melakukan KBM tanpa menggunakan modul dan media, kemudian siswa diberikan soal evaluasi. Setelah melakukan KBM dengan menggunakan Movid, yang kemudian siswa diberikan soal evaluasi lagi. Hal ini dilakukan untuk menganalisis keefektifan Movid.

Melalui pre test yang dilakukan, dapat diketahui dampak masalah pembelajaran terhadap nilai rata-rata siswa kelas 5 SDN Gayam 3 sebesar 50,8 dan ketuntasan klasikal adalah 0% di mana masih di bawah KKM yang ditentukan. Sehubungan hal tersebut peneliti menawarkan solusi dengan menggunakan modul pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan. Setelah melakukan percobaan, maka diperoleh nilai rata-rata hasil post test siswa kelas 5 di SDN Gayam 3 sebesar 90,8 dan ketuntasan klasikal sebesar 100% di mana mengalami peningkatan secara signifikan lebih dari KKM yang ditentukan yaitu 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Movid efektif untuk pembelajaran.

Selain itu, pada uji coba terbatas juga diperoleh hasil kepraktisan dari angket yang diberikan kepada guru kelas 5. Skor kepraktisan yang didapatkan adalah 96% yang artinya modul pembelajaran berbasis video ini dikatakan praktis dan dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Penggunaan modul pembelajaran berbasis video (Movid) dapat dijadikan pilihan dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih baik.

### C. Validasi Model

#### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

Uji validasi dilakukan untuk menilai kevalidan produk yang dikembangkan sehingga nantinya dapat digunakan dalam penelitian dan pembelajaran. Oleh karena itu, validator dipilih berdasarkan keahlian di bidang masing-masing. Uji validasi modul pembelajaran berbasis video yang disingkat menjadi movid dilakukan pada 07 Desember 2021. Terdapat 3 ahli yang melakukan validasi movid yaitu ahli bahan ajar, ahli media, dan ahli materi.

##### a. Validasi Bahan Ajar

Langkah pertama, sebelum melakukan uji coba di SDN Gayam 3 maka Movid perlu divalidasi terkait konstruksi modul pembelajaran agar nantinya sesuai dengan konstruksi modul yang baik dan benar. Sehingga guru dan siswa dapat menggunakan modul pembelajaran tersebut sebagai referensi belajar guna mendukung pembelajaran di kelas.

Validasi ini dilakukan pada 25 November 2021 oleh dosen yang ahli di bidang bahan ajar yaitu Karimatus Saidah, M.Pd.

Validator diminta untuk menilai dengan cara mengisi angket yang diberikan dengan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dan apabila terdapat komentar/saran maka dapat dituliskan di tempat yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil validasi konstruksi bahan ajar diperoleh nilai sebesar 88% artinya modul yang telah dikembangkan dikatakan sangat valid dengan keterangan sangat baik digunakan, sesuai pedoman pada tabel 3.2 tentang kualifikasi kevalidan

produk. Selain memberikan penilaian, validator memberikan komentar untuk kebaikan modul kedepannya dan sebagai acuan revisi bagi peneliti. Adapun komentar validator dan hasil revisi dapat dilihat pada draft 2.

#### b. Validasi Media

Langkah kedua yaitu melakukan validasi media yang telah dikembangkan. Media yang akan divalidasi adalah video agar nantinya dapat digunakan di dalam proses belajar mengajar.

Validasi media video dilakukan pada 25 November 2021 oleh dosen ahli media yaitu Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. Validator diminta untuk menilai dengan cara mengisi angket yang diberikan dengan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dan apabila terdapat komentar/saran maka dapat dituliskan di tempat yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil validasi media video maka diperoleh nilai sebesar 85% yang artinya video dikatakan valid sesuai pedoman pada tabel 3.2 tentang kualifikasi kevalidan produk dan dapat digunakan di dalam pembelajaran

#### c. Validasi Materi

Langkah ketiga dalam uji validasi adalah melakukan uji validasi materi. Modul dan video yang telah dikembangkan perlu melewati uji validasi materi terlebih dahulu. Agar materi yang ada di dalam modul tersebut sesuai dengan kebenaran konsep dan dapat diterima dengan baik oleh pemahaman siswa.

Validasi materi dilakukan pada 25 November 2021 oleh ahli materi IPA yaitu Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. Validator diminta untuk menilai dengan cara mengisi angket yang diberikan dengan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dan apabila terdapat komentar/saran maka dapat dituliskan di tempat yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil validasi materi yang diperoleh yaitu sebesar 90,90% artinya materi yang ada di dalam modul dan video yang dikembangkan sangat valid dan dapat digunakan pada

pembelajaran sesuai pedoman pada tabel 3.2 tentang kualifikasi kevalidan produk.

Selain melakukan validasi materi, peneliti juga melakukan validasi kisi-kisi soal evaluasi. Validasi soal dilakukan oleh ahli materi dan diperoleh nilai 91% sehingga dapat dikatakan soal evaluasi yang terdapat pada modul pembelajaran yang telah dikembangkan sangat valid sesuai pedoman pada tabel 3.2 tentang kualifikasi kevalidan produk dan dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Suatu produk pembelajaran dikatakan baik digunakan harus melalui beberapa tahap pengujian. Pada modul pembelajaran berbasis video (Movid), validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli bahan ajar, ahli media, dan ahli materi. Hasil validasi bahan ajar memperoleh presentase skor sebesar 88%, validasi media sebesar 85%, serta validasi materi memperoleh skor sebesar 90,90%. Keterangan hasil validasi digambarkan pada diagram berikut ini.

### Gambar 4.20 Diagram Hasil Validasi Ahli

Adapun saran yang diberikan oleh validator bahan ajar yaitu menambahkan indikator psikomotor pada modul, beberapa tulisan di gambar kurang jelas, dan menambahkan ilustrasi pada manfaat siklus air bagi makhluk hidup. Berdasarkan presentase skor dari ketiganya maka diperoleh rata-rata sebesar 87,9% atau jika dibulatkan menjadi 88% yang artinya modul pembelajaran berbasis video (Movid) dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

## 3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model

### a. Kevalidan

Produk yang telah dikembangkan dan melakukan validasi kepada ahli yaitu ahli bahan ajar, media, dan materi dapat dikatakan valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran, apabila

mendapatkan nilai minimal 71%-85%. Kriteria tersebut dapat dilihat

88

85

90,9

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

Bahan Ajar Media Materi

pada tabel 3.2 terkait kualifikasi kevalidan produk. Hasil dari penjumlahan ketiga nilai validasi yang kemudian dibagi 3 memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,9%.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan

Suhardiman Darson Tamu, Evi Hulukati, dan Ismail Djakaria tahun 2020 dengan judul

Quotes detected: 0.08%

id: 81

“Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran

Matematika Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga”

yang mendapatkan rata-rata hasil validasi sebesar 89,60% dan dinyatakan valid.

b. Kepraktisan

Data kepraktisan merupakan data hasil dari angket respon guru

yang diberikan pada saat melakukan uji coba terbatas. Guru kelas 5

SDN gayam 3 nantinya menilai produk sesuai tabel 3.4 tentang

kualifikasi kepraktisan produk. Hasil angket kepraktisan yang

diberikan kepada guru menunjukkan nilai sebesar 96% sehingga



dapat disimpulkan bahwa Movid praktis dalam penggunaannya dan tanpa revisi, karena masuk ke dalam persentase kepraktisan 86%-100%.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Suhardiman Darson Tamu, Evi Hulukati, dan Ismail Djakaria tahun 2020 dengan judul

Quotes detected: 0.08%

“Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran Matematika Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga”

yang mendapatkan hasil kepraktisan sebesar 86,08% dan dinyatakan sangat baik.

### c. Keefektifan

Modul pembelajaran berbasis video atau Movid dapat dikatakan efektif jika memenuhi syarat ketika diujicobakan pada siswa kelas 5 sekolah dasar. Jika nilai yang diperoleh setelah penggunaan Movid minimal sama atau lebih dari KKM yaitu 75. Maka dapat dikatakan efektif. Data yang digunakan dalam mengukur keefektifan Movid adalah hasil soal evaluasi yang diberikan pada siswa.

Dari hasil evaluasi post test yang telah dilakukan, memperoleh peningkatan yang signifikan dari hasil pre test. Nilai rata-rata yang diperoleh pada post test adalah 90,8 dan ketuntasan klasikal sebesar 100% dapat dilihat pada tabel 4.12 hasil nilai siswa kelas v sebelum dan sesudah menggunakan movid, nilai tersebut lebih dari KKM mata pelajaran IPA yaitu 75. Sehingga siswa dapat dikatakan tuntas dan Movid efektif digunakan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan Suhardiman Darson Tamu, Evi Hulukati, dan Ismail Djakaria tahun 2020 dengan judul

Quotes detected: 0.08%

“Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran Matematika Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga”

yang mendapatkan rata-rata hasil keefektifan sebesar 77,55% dan

id: 82

id: 83

dinyatakan efektif.

#### 4. Desain Akhir Model

Dari hasil validasi yang telah dilakukan, maka diperoleh komentar dan saran untuk dilakukan revisi pada draft 1. Dari perbaikan Movid tersebut maka dihasilkan draft 2, di mana dalam draft tersebut berisi hasil perbaikan dari pengembangan Movid. Berikut merupakan hasil dari perbaikan yang telah dilakukan.

##### Tabel 4.14 Desain Akhir Modul Pembelajaran Berbasis Video

Keterangan

revisi

Sebelum revisi (Draft 1) Setelah revisi (Draft 2)

Pada modul

tambahkan

indikator

psikomotor, jika

ingin

mempertahankan

lembar kerja

siswa

Beberapa tulisan

di gambar tidak

jelas

Pada manfaat

siklus air bagi

mahluk hidup

perlu

ditambahkan

ilustrasi

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

##### 1. Spesifikasi Model

Penelitian pengembangan ini merupakan perpaduan antara modul pembelajaran dan video animasi yang dapat dibuka melalui kode QR yang ada di dalam modul. Movid dapat menjadi referensi sumber belajar siswa karena mudah penggunaannya. Selain itu, movid juga

cocok digunakan pada pembelajaran di era pandemi seperti ini, hal ini dikarenakan modul disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami siswa sehingga mereka dapat belajar secara mandiri (Prastowo, 2015:107). Dengan adanya video diharapkan untuk menyamaratakan pikiran siswa terhadap materi, sehingga siswa mendapatkan konsep yang benar.

Struktur dari modid meliputi sampul modul, halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk belajar, halaman kompetensi dasar beserta indikator dan tujuan pembelajaran, materi, ruang pindai, rangkuman materi, lembar kerja siswa, soal, lembar kunci jawaban, dan daftar pustaka. Dari komponen diatas sudah memenuhi syarat sebagai modul pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Prastowo (2015:112-113) bahwa sebuah modul paling tidak harus ada tujuh unsur di dalamnya, yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, lembar kerja, dan evaluasi. Adapun tambahan di dalam Movid merupakan ciri khas atau sebagai pembeda dengan modul yang lainnya.

## 2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model

Movid merupakan sebuah modul pembelajaran yang dikombinasikan dengan video animasi yang di dalamnya berisi tentang materi

Plagiarism detected: 0.06% <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup. Tujuan diberikan video animasi dalam modul tersebut adalah sebagai pembenaran konsep tentang siklus air pada siswa. sehingga ketika mereka belajar sendiri menggunakan modul maka mereka dapat memeriksa apakah materi yang telah dipahami sebelumnya sudah sesuai dengan konsep yang benar.

Movid ini merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar, karena masih sangat jarang penggunaan sebuah modul berbasis video dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan Movid dapat menjadi referensi belajar bagi siswa dan dapat menambah pemahaman siswa terkait materi siklus air ini.

id: 84

Di dalam sebuah pengembangan produk, tentunya

Plagiarism detected: 0.03% <https://adelistiyanto.com/manfaat-penggunaan...> + 2 resources!

memiliki

keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Adapun keunggulan dari

Movid ini antara lain:

- a. Modul ini dikombinasikan dengan video, sehingga siswa dapat memeriksa konsep materi yang benar.
- b. Movid dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.
- c. Siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.
- d. Dapat menunjang kegiatan literasi siswa.
- e. Menstimulus indera penglihatan dan indera pendengaran, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi.
- f. Adanya modul dan video, membuat pembelajaran lebih terarah.
- g. Video yang digunakan berupa animasi, sehingga sesuai dengan usia sekolah dasar.

Selain keunggulan/kelebihan, Movid juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan diantaranya sebagai berikut.

- a. Karena menggunakan gawai/handphone untuk memutar video, maka pendampingan orang tua diperlukan.
- b. Menyita waktu cukup lama dalam pembuatan video animasi.
- c. Memerlukan kreatifitas dan imajinasi yang tinggi untuk menghasilkan video animasi yang sesuai dengan usia anak sekolah dasar.

### 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

#### a. Faktor Pendukung Implementasi Movid

Faktor pendukung dari Movid Siklus Air yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan movid, hal ini dikarenakan sebelumnya siswa hanya dijelaskan materi oleh guru dengan menggunakan buku tema saja.
- 2) Siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran apalagi dengan adanya video animasi di dalam modul. Sehingga fokus siswa

tertuju pada proses pembelajaran.

#### b. Faktor Penghambat Implementasi Movid

Faktor penghambat dari Movid Siklus Air yang telah dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Dalam proses pembuatan video, memerlukan waktu yang cukup lama.
- 2) Karena adanya pandemi covid-19, uji coba modul pembelajaran berbasis video ini hanya dilakukan uji coba terbatas saja.

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

##### 1. Modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 86

siklus air dan

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

terhadap siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri dinyatakan valid.

Movid dinyatakan valid setelah melalui tahap validasi yang dilakukan

oleh validator bahan ajar yaitu Ibu Karimatus Saidah, validator media

yaitu Bapak Aan Nurfahrudianto, dan validator materi yaitu Ibu Farida

Nurlaila Zunaidah. Setelah melalui uji validasi maka diperoleh hasil

validator bahan ajar sebesar 88%, hasil validator media sebesar 85%,

dan hasil validator materi sebesar 90,90%. Sehingga movid dinyatakan

valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

##### 2. Modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 87

siklus air dan

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

terhadap siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri dinyatakan praktis.

Movid dinyatakan praktis setelah melalui tahap uji kepraktisan yang

dilakukan oleh guru kelas 5 SDN Gayam Kota Kediri yaitu Ibu Siti Nafsiyah. Dari angket kepraktisan tersebut diperoleh hasil sebesar 96%. Sehingga movid dinyatakan praktis digunakan di dalam pembelajaran.

3. Modul pembelajaran berbasis video (Movid) pada materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 88

siklus air dan

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup

terhadap siswa kelas V SDN Gayam 3 Kota Kediri dinyatakan efektif.

Keefektifan movid dapat dilihat perbandingan hasil pre test dan post test siswa yang telah diimplementasikan pada SDN Gayam 3 Kota

Kediri. Dari hasil pre test diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,8% dan

ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 0%, di mana nilai tersebut

masih 75. Dan dari hasil post test diperoleh nilai rata-rata sebesar

90,8% dan ketuntasan secara klasikal sebesar 100%, di mana nilai

tersebut lebih dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Sehingga dari

hasil tersebut, dinyatakan bahwa movid sangat efektif digunakan

dalam pembelajaran. Pre test dan post test dilakukan untuk mengetahui

seberapa peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi secara signifikan.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Movid dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN

Gayam 3 Kota Kediri tentang materi

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 89

siklus air dan dampaknya pada

peristiwa di bumi serta kelangsungan

makhluk hidup, sehingga nilai

rata-rata kemampuan siswa dalam mendeskripsikan tahapan

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

id: 90

siklus air

dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta

kelangsungan makhluk

hidup mengalami peningkatan di atas KKM.

## 2. Implikasi Praktis

### a. Bagi Guru

Movid dapat menjadi referensi bahan ajar serta media perantara bagi guru ketika menyampaikan materi siklus air pada siswa. Dapat menjadi referensi bagi guru ketika ingin membuat sebuah bahan ajar nantinya.

### b. Bagi Siswa

Movid dapat meningkatkan fokus belajar dan pemahaman siswa, sehingga siswa dapat memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan siklus air

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...>

dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.

### c. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan atau referensi bagi penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat dimanfaatkan bagi pihak di dalam dunia pendidikan.

## C. Saran

Dari simpulan dan implikasi yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa saran yang diberikan yaitu sebagai berikut.

### 1. Untuk Kepala Sekolah

Saran yang diberikan kepada kepala sekolah, hendaknya memotivasi guru agar dapat mengembangkan sebuah modul pembelajaran atau media yang sesuai dengan karakteristik siswa SD sebagai penunjang buku tema, selain itu kepala sekolah juga dapat memotivasi guru untuk mengikuti seminar atau pelatihan penggunaan media berbasis teknologi untuk pembelajaran guna meningkatkan keterampilan serta kemampuan guru dalam mengajar di kelas.

### 2. Untuk Guru

Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru dapat mencari bahan ajar atau media yang cocok digunakan di dalam pembelajaran dan

id: 91

sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa di kelas. Sehingga pembelajaran tidak akan terasa membosankan

### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya.

Saran yang dapat diberikan kepada peneliti selanjutnya yaitu pertama, dapat memperluas implementasi yang dilakukan, tidak hanya pada uji terbatas saja. Kedua, proses pembuatan video memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga peneliti harus mempersiapkan lebih awal. Ketiga, pengelolaan kelas yang baik akan mempermudah materi yang disajikan untuk dipahami siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di

Sekolah Dasar, 4 (1) Tersedia:

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1310>,

diunduh 01 Februari 2021

Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat

**Plagiarism detected: 0.03%** <http://etheses.uin-malang.ac.id/14241/1/16761...>

id: 92

Pembelajaran. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya

Ambarawati, Sri. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Baca pada Mapel

IPA Menggunakan Metode Survey, Question Read, Recite Pada

Kelas 5 SD Negeri 09 Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurusan

**Plagiarism detected: 0.03%** <http://file.upi.edu/Direktori/KD-SUMEDANG/19...>

id: 93

Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Universitas

Kristen Satya Wacana

Branch, R.M. 2009. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York:

Springer Science & Business Media

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis

ADDIE Model, 3 (1) Tersedia:

<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/2124>, diunduh

29 Juni 2020

Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media

Gasong, Dina. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish CV



Budi Utama

Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, Dan Puji Sumarsono. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Malang. UMM

Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana

Kusumawati, Naniek, dan Endang Sri Maruti. 2019. Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. Magetan: CV AE Medika Grafika

Naharuddin, dkk. 2018. Pengelolaan daerah aliran sungai dan aplikasinya dalam proses belajar mengajar. Palu: Untad Press

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1310>

<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/2124>

Pemerintah Indonesia. 2003.

**Plagiarism detected: 0.06%** <https://abbah.yolasite.com/resources/KURIKU...> + 9 resources!

id: 94

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang

Sistem Pendidikan Nasional.

Lembaran Negara RI Tahun 2003, No

4301. Sekretariat Negara. Jakarta.

Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Vioo Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar, 6 (1). Tersedia:

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12>

321, diunduh 01 November 2020

Prastowo, Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.

Yogyakarta. Diva Press

Putri, Kharisma Eka dan Sutrisno Sahari. 2017. Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran

Terpadu, 3 (01). Tersedia:

<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/11709>,

diunduh 20 Desember 2021

Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic &

Research Institute

Retno, Raras Setyo, dan Wachidatul Linda Yuhanna. 2016. Pembelajaran Konsep

Dasar Ipa Dengan Scientific Inquiry Untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir, Bekerja dan Bersikap Ilmiah Pada

Mahasiswa, 2 (1). Tersedia: <https://www.e-jurnal.com/2017/04/pembelajaran-konsep-dasar-ipa-dengan.html>,  
diunduh 29 Oktober 2020.

Rosna, Andi. 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajar IPA di kelas IV SD Terpencil Baina Barat, 4 (6). Tersedia: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/index>, diunduh 31 Januari 2021

Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama

Setiawan, M. Andi. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12321>  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257/12321>  
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/11709>  
<https://www.e-jurnal.com/2017/04/pembelajaran-konsep-dasar-ipa-dengan.html>  
<https://www.e-jurnal.com/2017/04/pembelajaran-konsep-dasar-ipa-dengan.html>  
<https://jurnal.untad.ac.id/>

**Plagiarism detected: 0.04%** <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/...>

id: 95

[ac.id/jurnal/index.php%20/JKTO/index](https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php%20/JKTO/index)  
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php%20/JKTO/index>

Setyosari, Punaji. 2014. Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas, 1(1). Tersedia: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2103>, diunduh 01 Januari 2021

Sidi, Jatmiko, dan Mukminan. 2016. Penggunaan media audiovisual untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMP, 15 (1). Tersedia:

<https://journal.uny.ac.id/index.php/sosia/article/view/9903>, diunduh 01 November 2020.

Sugiyono. 2017.

**Plagiarism detected: 0.05%** <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/...> + 2 resources!

id: 96

Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung:

Alfabeta

Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasannah. 2017. Media Pembelajaran. Jember: CV Pustaka Abadi

Syarifudin, A. 2017. Hidrologi Terapan. Yogyakarta: Andi Offset

Tamu, Suhardiman Darson, Evi Hulukati dan Ismail Djakaria. 2020. Pengembangan Modul dan Video Pembelajaran Matematika

Persiapan Ujian Nasional pada Materi Dimensi Tiga, 1 (1).

Tersedia: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu/article/view/455>

8, diunduh 18 November 2020.

Tegeh, I Made, dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha

Ilmu

Triatmodjo, Bambang. 2008. Hidrologi Terapan. Yogyakarta: Beta Offset

Wenda, Dhian Dwi Nur. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Untuk

Pembelajaran IPA SD, 3 (1). Tersedia:

<https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/366/0>, diunduh 20

Desember 2021

Widoyoko, Eko Putro. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Widoyoko, Eko Putro. 2013. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yuanda, Friendha. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar, 1 (2) Tersedia:

<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2103>

<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2103>

<https://journal.uny>.

**Plagiarism detected: 0.07%** <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JPI/article/vie...>

id: 97

<ac.id/index.php/sosia/article/view/9903>

<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu/article/view/4558>

<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php>

</jmathedu/article/view/4558>

<https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/366/0>

<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816>,

diunduh 31 Januari 2021

Zunaidah, Farida Nurlaila, dan Mohamad Amin. 2016. Pengembangan bahan ajar

matakuliah bioteknologi berdasarkan kebutuhan dan karakter

mahasiswa universitas Nusantara PGRI Kediri, 2 (1) Tersedia:

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>, diunduh

24 Juli 2020

<https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816>

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/3368>

[disclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!

