

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBANTU VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR
DI KELAS V SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Rani Fitri Nurhasanah

NIM 2005605

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2024**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBANTU VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR
DI KELAS V SD**

Oleh
Rani Fitri Nurhasanah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia

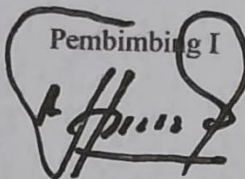
© Rani Fitri Nurhasanah 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian
dengan dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

RANI FITRI NURHASANAH

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
BERBANTU VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI SIKLUS AIR
DI KELAS V SD**

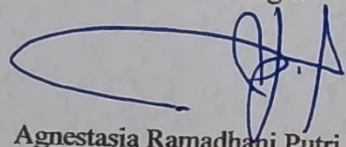
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk
mengikuti ujian sidang skripsi

Pembimbing I


Drs. H. Ahkmad Nugraha, M.Si.

NIP 195910271986111001

Pembimbing II



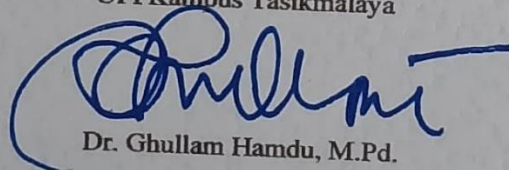
Agnestasia Ramadhani Putri, M.Pd

NIP 920200419930224201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Pembelajaran IPA di sekolah dasar akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, tentunya perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran akan menjadi alat yang penting digunakan di dunia guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran terutama pelajaran IPA. Masalah dalam penelitian ini guru kurang mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran berbantu video interaktif pada materi siklus air di kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, observasi, studi dokumentasi, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa. Hasil dari uji validasi oleh ahli pedagogis mendapatkan nilai persentase 73,05%, validasi oleh ahli materi 84,16%, dan oleh ahli media dapat diketahui bahwa validitas video interaktif mendapatkan persentase nilai 89,28%, sehingga dapat dikategorikan bahwa media pembelajaran video interaktif materi siklus air di sekolah dasar ini “sangat layak”. Hasil dari implementasi pada siswa dilakukan dua kali uji coba dengan kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam uji coba kelompok kecil dilakukan dengan jumlah 5 siswa diperoleh hasil 89,22% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan uji coba lapangan dengan jumlah 15 siswa diperoleh hasil 91% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil data tersebut menunjukkan bahwasannya produk media pembelajaran yang telah dikembangkan telah layak dan mendapatkan respon sangat baik untuk digunakan pada pembelajaran IPA dengan materi siklus air di Sekolah Dasar.

Kata kunci : Perangkat Pembelajaran, Video Interaktif, Siklus Air, ADDIE

ABSTRACT

Science learning in elementary schools will continue to develop along with technological developments, of course learning devices including learning media will be important tools used in the desert world to increase students' interest in learning, especially science lessons. The problem in this study is that teachers do not develop enough learning media used in learning. This study aims to develop interactive video-assisted learning devices on water cycle material in grade V of elementary school. This study uses the ADDIE model with five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques in this study include interviews, observations, documentation studies, expert validation sheets, and student response questionnaires. The results of the validation test by pedagogical experts obtained a percentage value of 73.05%, validation by material experts 84.16%, and by media experts it can be seen that the validity of interactive videos obtained a percentage value of 89.28%, so it can be categorized that interactive video learning media for water cycle material in elementary schools is "very feasible". The results of the implementation on students were carried out twice with small group trials and field trials. In the small group trial carried out with 5 students, the results were 89.22% with the category "very good". Meanwhile, the field trial with 15 students obtained a result of 91% with the category of "very good". The results of the data indicate that the learning media products that have been developed are feasible and have received a very good response for use in science learning with water cycle material in Elementary Schools.

Keywords: Devices Learning, Interactive Video, Water Cycle, ADDIE

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	ix
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	2
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	6
1.3 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
<u>1.6 Struktur Organisasi Skripsi</u>	8
1.6.1 BAB I Pendahuluan	8
1.6.2 BAB II Kajian Pustaka.....	8
1.6.3 BAB III Metode Penelitian	8
1.6.4 BAB IV Hasil Temuan dan Pembahasan.....	8
1.6.5 BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
<u>2.1 Pengertian</u>	10
2.1.1 Perangkat Pembelajaran.....	10
2.1.2 Video Interaktif.....	11
2.1.3 Siklus Air	13
2.1.4 Pembelajaran Siklus air di Sekolah Dasar	14
2.1.5 Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	16

2.2 Langkah-langkah membuat Video Interaktif	16
2.3 Penelitian yang Relevan	18
2.4 Kerangka Berpikir	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
<u>3.1 Desain Penelitian</u>	<u>22</u>
3.1.1 Tahap Analysis (Analisis)	23
3.1.2 Tahap Design (Desain).....	23
3.1.3 Tahap Development (Pengembangan)	23
3.1.4 Tahap Implementation (Implementasi)	23
3.1.5 Tahap Evaluation (Evaluasi)	24
3.1.6 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	24
3.2 Prosedur Pengembangan	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	24
3.4.1 Wawancara	25
3.4.2 Observasi.....	25
3.4.3 Studi Dokumentasi.....	25
3.4.4 Penilaian Para Ahli (<i>Expert Judgement</i>).....	25
3.4.5 Angket.....	26
<u>3.5 Instrumen Penelitian</u>	<u>26</u>
3.5.1 Pedoman Wawancara	26
3.5.2 Pedoman Observasi.....	27
3.5.3 Pedoman Studi Dokumentasi	28
3.5.4 Lembar Validasi	28
3.5.5 Lembar Angket	29
<u>3.6 Teknik Analisis Data</u>	<u>29</u>
3.6.1 Teknik Analisis Data Kualitatif	30
3.6.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	32
<u>4.1 Temuan Penelitian</u>	<u>32</u>
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	32
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	39
4.1.3 Tapan <i>Development</i> (Pengembangan)	43
4.1.4 <i>Implementation</i> (implementasi)	50
4.1.5 Evaluation (evaluasi).....	53

4.2 Pembahasan	54
4.2.1 Analysis (analisis)	54
4.2.2 <i>Design</i> (rancangan)	55
4.2.3 <i>Development</i> (pengembangan).....	64
4.2.4 <i>Implemenstation</i> (implementasi).....	66
4.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Simpulan	68
5.2 Implikasi.....	68
5.3 Rekomendasi	69
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi wawancara Pembelajaran Siklus Air di Sekolah Dasar	26
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	27
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Studi Dokumentasi.....	28
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi	28
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Angket.....	29
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Skala Likert	31
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru Kelas V	32
Tabel 4. 2 Hasil Observasi	35
Tabel 4. 3 Analisis Dokumen di Sekolah.....	37
Tabel 4. 4 Analisis Video Interaktif.....	38
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Pedagogis	47
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Pedagogis	47
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Materi	48
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	51
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	52
Tabel 4. 12 Storybord Video Interaktif.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	21
Gambar 3. 1 Desain Model ADDIE.....	22
Gambar 4. 1 Gambar	41
Gambar 4. 2 Animasi	42
Gambar 4. 3 Tampilan Awal.....	43
Gambar 4. 4 Tampilan Judul.....	44
Gambar 4. 5 Tampilan Tema, Subtema, dan Pembelajaran.....	44
Gambar 4. 6 Tampilan Tujuan Pembelajaran	45
Gambar 4. 7 Tampilan Materi.....	45
Gambar 4. 8 Tampilan Latihan	46
Gambar 4. 9 Tampilan Akhir	46
Gambar 4. 10 Grafik Hasil Validasi Ahli Pedagogis	64
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Gambar 4. 12 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Administrasi Penelitian.....	72
Lampiran 1. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	73
Lampiran 1. 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	77
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian.....	79
Lampiran II Administrasi Penelitian.....	80
Lampiran 2. 2 Transkrip Hasil Wawancara.....	81
Lampiran 2. 4 Hasil Lembar Observasi.....	85
Lampiran 2. 6 Hasil Studi Dokumentasi.....	87
Lampiran 2. 7 Berkas Video Interaktif.....	88
Lampiran III Administrasi Penelitian.....	90
Lampiran 3. 2 Hasil Validasi Ahli Pedagogis.....	91
Lampiran 3. 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	95
Lampiran 3. 6 Hasil Validasi Ahli Media.....	99
Lampiran VI Uji Coba.....	102
Lampiran 4. 2 Hasil Pengolahan Uji Coba Kelompok Kecil.....	103
Lampiran 4. 2 Hasil Pengolahan Uji Coba Kelompok Besar.....	104
Lampiran V Administrasi Penelitian.....	105
<i>Lampiran 5. 1 Pernyataan Expert Judgement Penelitian Dosen Pembimbing</i>	106
Lampiran 5. 2 Dokumentasi Uji Coba.....	107
Lampiran 5. 3 Angket Uji Coba Lapangan.....	109

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Bayu Yefterson, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Vegas Pro 13 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Halaqah*, 1(247–262).
- Budiawan, F. A. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveler Mnggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Cahya Saputri, A., Rinanto, Y., & Murti Prasetyanti, N. (2019). Improving Students' Critical Thinking Skills in Cell-Metabolism Learning Using Stimulating Higher Order Thinking Skills Model. In *Improving Students' Critical Thinking Skills in Cell-Metabolism ... International Journal of Instruction* (Vol. 12, Issue 1). www.e-iji.net
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Dwi Dinda Pratiwi Rahayu. (2023). *Proses Terjadinya Siklus Air*.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. UNJ Press.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*.
- Ghullam Hamdu, & Dkk. (2016). *Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah secara Tematik di Sekolah Dasar* (N. Rusmana & Karlimah, Eds.). Pelangi Press.
- Hanafy, Muh. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hasmar, H. H. A. (2011). *Drainasi Terapan* (UII Press Yogyakarta, Ed.). UII Press Yogyakarta (Anggota IKAPI).
- Hendajani, F., Hakim, A., Lusita, M. D., Saputra, G. E., & Ramadhana, A. P. (2018). 3D animation model with augmented reality for natural science learning in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1013(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1013/1/012154>
- Intang Sappaile, B. (2007). *Konsep Instrumen Penelitian Pendidikan*. <https://www.researchgate.net/publication/338630469>

- Keil, C., Haney, J., & Zoffel, J. (2009). Improvements in Student Achievement and Science Process Skills Using Environmental Health Science Problem-Based Learning Curricula. In *Electronic Journal of Science Education* (Vol. 13, Issue 1). <http://ejse.southwestern.edu>
- Kiousis, S. (2002). Interactivity: A Concept Explication. *New Media & Society*, 4(3), 355–383. <https://doi.org/10.1177/146144402320564392>
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>
- Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381.
- Mahgiyanto, I. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching And Learning)*.
- Maulana Izzudin, A., & dan Agus Suharmanto, M. (2013). *Eefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-komponennya*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/asej>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning. In *The Annual Report of Educational Psychology in Japan* (Vol. 41).
- Muhammad, A. N. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Bangun Ruang Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasution, F., Naifah Azura, C., Nurliana, D., & Fazlur Rahman, M. (2023). Perangkat untuk Pengajaran Efektif. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Niswa, A. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Volume*, 1(1), 1–23.
- Nuhaya, N., & Asyhari, A. (2023). Pengaruh Video Interaktif Berbasis Masalah Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Journal of Educational Integration and Development*, 3(3), 2023.
- Nur'aeni, N. (2009). *Peningkatan Kemampuan Penalaran Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Belajar Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus (PTK Pembelajaran Matematika di Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta)*.

- Nuriah, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
- Perwira, P. A., Sayekti, I. C., & Khanifah, S. (2022). Implementasi Video Interaktif dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Tanda Waktu. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 285–290. <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.240>
- Rismark, M., & Sølvsberg, A. M. (2019). Video as a learner scaffolding tool. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(1), 62–75. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.1.5>
- Siregar, E. R. W. (2015). *Modul 01 Belajar dan Pembelajaran*.
- Soenyoto, P. (A. (2017). *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenandamedia Group .
- Unggul, E. (2018). *Pembelajaran inovatif dan interaktif dalam pembelajaran ipa innovative and interactive in science learning*. 4(April), 65–75.
- Wahyana, R. (2018). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan ProShow Pada Materi Satuan Ukuran dan Berat*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pendidikan Pentingnya Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Wardhani, R. (2014). *Modul Pelatihan Pembuatan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran TIM PPM FT PT Elektronika 2014*.
- Wayana, I. W. (2016). *Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar I Wayan Widiana* (Vol. 5, Issue 2).
- Wuryastuti, S. (2008). Inovasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar*, 9, 6. www.diknas.net
- Yuniardi, S. (2018). *Observasi:Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Universitas Muhammadiyah Malang.

