

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF PADA
MUATAN IPS BERBANTU APLIKASI KINEMASTER KELAS V
SDN NO 21/VI RANTAU SULI**

Yulia Darniyanti¹, Wita Nusri², Moh Rosyid Mahmudi³
^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia
Yuliadarniyanti1010@gmail.com, witanusri55@email.com
rosyidmahmudi@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the difficulty of students understanding special social studies learning material, difficulties in choosing suitable media for the material are still experienced by educators so that it influences student learning outcomes. This study intends to develop interactive learning videos on social studies content assisted by the kineMaster grade V SD application that are valid, practical and effective. The research method used is research (R&D) Research and development. The research model used is the ADDIE Model with stages (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation). The five stages are carried out through needs analysis, curriculum analysis, and character analysis. Based on the results of the research that has been carried out, the validity of the interactive video media was obtained from 3 expert validators, indicating that the interactive video media obtained an average of 85.86% in the very valid category, the results of the interactive video practicality were assessed from the educator's response questionnaire and students to the interactive video, totaling 1 teacher and 14 students in class V at SDN No 21/ VI Rantau Suli, obtained an average of 92.94% categorized as very practical. The effectiveness of interactive videos obtained an average of 84.16% categorized as very effective. Thus it can be concluded that the interactive videos that have been made are very valid, practical, and effective for use in class V SDN No 21/ VI Rantau Suli.

Keywords: *Development, Interactive Video Media, IPS*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik memahami materi khusus pembelajaran IPS, kesulitan dalam memilih media yang cocok untuk materi masih dialami oleh pendidik sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif pada muatan IPS berbantu aplikasi *kineMaster* kelas V SD yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian (R&D) *Research and deveploment*. Model penelitian yang digunakan adalah Model ADDIE dengan tahap-tahap: (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Deveploment*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*). Kelima tahap tersebut dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh validitas media video interaktif yang diperoleh dari validator ahli yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media video interaktif memperoleh rata- rata 85,86% dengan kategori sangat valid, hasil praktikalitas video interaktif yang dinilai dari angket respon pendidik dan peserta didik terhadap video interaktif yang berjumlah 1 pendidik dan 14 peserta didik kelas V di

SDN No 21/VI Rantau Suli memperoleh rata-rata 92,94% dikategorikan sangat praktis. Efektifitas video interaktif memperoleh rata-rata 84,16% dikategorikan sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video interaktif yang dibuat ini sudah sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan di kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Interaktif, IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses guna untuk mendapatkan hal yang seimbang serta memberikan suatu kesempurnaan bagi diri pribadi seseorang maupun bagi para penduduk. Pendidikan di laksanakan oleh seseorang yang mana tujuannya untuk membuat suatu perkembangan kehebatan yang orang itu miliki baik dalam bidang spritual atau non spritual yang di laksanakan pada proses belajar mengajar baik di lingkungan pendidikan maupun di luar lingkungan tersebut (Widya et al., 2019). Pendidikan kan selalu berkembang seiring dengan semakin berkembang nya zaman. Pendidikan ialah suatu bekal ilmu yang harus manusia itu miliki karena manusia akan berada di mana zaman yang ada semakin maju serta akan semakin berkembang. Sesuai dengan tujuan dan perkembangan zaman yang semakin maju maka seorang guru atau pendidik harus mempunyai sebuah kehebatan untuk memahami

siswa yang akan di ajarkannya. Maka dari itu, guru harus di tuntun bisa dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan serta kreatif dan unik yang mana media ini diharapkan bisa berguna bagi siswa untuk mendukung proses belajar nya (Nafrin, 2021). Pada proses belajar seorang guru harus bisa membuat peserta didik terbiasa untuk mendapatkan pemahaman yang mana mereka melalui pengalaman dan pengetahuan yang di sesuaikan dengan pengetahuan berpikirnya, penyesuaian ini di karenakan setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda di setiap diri siswa maka dari itu setiap siswa harus di pahami akan diri nya terutama dalam melaksanakan pembelajaran IPS (Zahwa, 2022).

Ilmu pengetahuan sosial ialah salah satu mata pelajaran yang membahas tentang lingkungan sosial, bagain pembelajaran ilmu sosial yang di dalam nya mempelajari tentang sifat dan keadaan masyarakat (Ryan, 2022). Ilmu IPS

akan mudah di pahami oleh siswa jika dalam pembelajaran tersebut menggunakan suatu media yang menarik. Maka dari itu seorang guru di tuntun untuk bisa dalam mengembangkan media serta membuat media belajar yang kreatif serta menyenangkan. Media yang menyenangkan akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran guna untuk memberi arah serta untuk membentuk kemampuan yang ada pada diri siswa untuk berpikir kritis, sistematis dan kreatif. Media ini juga digunakan untuk lebih mudah dalam memahami konsep pada mata pelajaran IPS bagi siswa yang membutuhkan pemahaman tertentu guna untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami bahasa asing atau istilah tertentu dalam pelajaran IPS (Harianto, 2017).

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan di SDN 1/VI Rantau Suli maka didapatlah beberapa masalah yang di temukan seperti masih banyaknya siswa yang masih sulit dalam mamahami materi yang di ajarkan oleh guru khususnya pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS siswa kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Pada kegiatan

belajar guru hanya memakai media yang sederhana saja seperti hanya menggunakan buku. Pada segi media ini pendidikan masih sulit untuk membuat media yang kreatif dan belum adanya guru yang melaksanakan suatu pengembangan media ajar yang menarik khususnya pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan latar masalah tersebut maka di perlukan suatu media ajar yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa serta diharapkan bisa memberi perhatian kepada siswa yang bersift interaktif supaya siswa semakin tertarik dan mudah dalam memahami pelajaran. Pada hal ini usaha yang dilakukan peneliti adalah dengan membuat suatu pengembangan media ajar berbasis video interaktif yang bisa memberikan penunjang bagi siswa supaya bisa belajar lebih baik, serta memberikan kagiatan belajar yang lebih menarik serta menyenangkan bagi siswa. Selain itu, media pembelajaran yang di kembangkan juga harus di sesuaikan dengan sifat atau karakter siswa kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli. Walaupun waktu dalam pengembangan media ini di kategorikan lama, namun sangat diinginkan media belajar ini bisa

membantu siswa untuk lebih bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan guru dan bisa membuat siswa menjadi lebih aktif di bandingkan dengan waktu saat guru masih mengajar siswa dengan menggunakan buku paket.

Media pembelajaran yang bisa memberikan peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa serta bisa membuat keterlibatan siswa secara aktif di dalam pembelajaran dan memahami materi ajar interaksi manusia dengan lingkungan alam ialah media ajar berupa video interaktif yang mana pembuatan nya memakai aplikasi *KineMaster* (Nadiya Elsa Putri, 2021). Pemilihan aplikasi *KineMater* ini digunakan sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat video pembelajaran interaktif. Adanya aplikasi ini untuk memudahkan guru untuk membuat video belajar serta bisa digunakan di handphone. Aplikasi ini juga mempunyai berbagai macam tema yang sangat bagus guna untuk membuat desain video belajar yang menarik dan kreatif.

Media pembelajaran ialah suatu perangkat atau struktur yang bisa menampilkan suatu gambar dan animasi lainnya pada waktu yang

bersamaan (Khaira et al., 2020). Media belajar video interaktif ialah merupakan media yang menarik serta mudah dalam menggunakannya sehingga bisa memberikan peningkatan motivasi serta memberikan semangat kepada siswa saat belajar di dalam kelas atau dimanapun (Oktaviani, 2021). Media belajar bisa dibilang efektif apabila siswa dan media pembelajaran tersebut sehingga siswa tidak hanya melihat atau mendengar isi pembelajaran yang di tampilkan di dalam media tersebut tetapi juga bisa membuat suatu tanggapan tersendiri bagi siswa serta bisa membuat siswa lebih giat dalam belajar terutama pada materi yang di ajarkan saat belajar

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran atau media ajar berupa video interaktif pada muatan IPS berbantu aplikasi *KineMaster* kelas V SDNN No 21/VI Rantau Suli. Dengan adanya media video interaktif ini bisa memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk menjadi lebih aktif pada proses belajarnya dan bisa memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) ialah suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan suatu produk tertentu, selanjutnya di uji akan keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model yang dipakai dalam penelitian ini berupa ADDIE yang mana model ini memiliki lima langkah pengembangan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan terakhir evaluasi. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan angket respon peserta didik dan tes hasil belajar serta angket penilaian oleh ahli. Pada penelitian ini analisis data menggunakan beberapa analisis seperti uji validitas, praktikalitas dan uji efektifitas video interaktif. Data uji validitas produk di dapatkan dari hasil penilaian dari para ahli. Tujuan dari uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya media pembelajaran yang akan di kembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini akan menampilkan data dan uji coba produk media video interaktif muatan IPS berbantu aplikasi *KineMaster* kelas V SDN No 21/VU Rantau Suli. Pada penelitian ini memakai model ADDIE yang mana model ini memiliki 5 tahapan pengembangan meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses awal dalam pengembangan ini mulai dari tahap uji validitas, praktikalitas dan uji efektifitas. Setelah mengumpulkan data maka hasil tersebut akan di uraikan sebagai berikut:

Hasil Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilaksanakan pada tahapan ini ialah, tahap analisis ini memiliki tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik.

Hasil Tahapan Perancangan (*Design*)

Hasil pada tahap perancangan video interaktif yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

No	Tampilan	Keterangan
1.		Slide pertama berisikan judul “Video interaktif” dengan menggunakan warna, tulisan dan beberapa gambar disertai dengan suara yang menarik.
2.		Slide berikutnya berisikan pembukaan video interaktif pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan RPP yang digunakan yang dimana terdiri dari pembukaan diawali dengan salam, menyapa siswa serta memberi semangat kepada siswa melalui yel-yel dan juga berdo’a. Slide berikutnya guru menginformasikan kepada siswa mengenai tema pembelajaran dan subtema serta pembelajaran yang akan dipelajari.
3.		Slide selanjutnya berisikan tentang materi ajar yang akan dipelajari yaitu tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam Kemudian slide berikutnya juga berisikan tujuan dari pembelajaran yang akan dipelajari.
4.		Pada slide selanjutnya berisikan informasi materi mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam. Media video interaktif dilengkapi dengan gambar, teks, suara, warna-warna serta animasi yang menarik. Maka dari itu video interaktif ini bisa menarik akan perhatian dan minat siswa pada kegiatan proses belajar mengajar.

		
5.		Diakhir slide video interaktif terdiri dari soal dari materi yang telah dipelajari mengenai interaksi manusia dengan lingkungan alam. Dimana dari soal inilah dikerjakan secara berkelompok dan hasil dari kelompok tersebut akan dijelaskan didepan kelas, disinilah terjadinya interaktif antara pendidik dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya. Slide berikutnya terdiri dari kesimpulan dari materi yang telah pelajari.
6.		Penutup.

Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tabel 1. Data Hasil Validitas RPP oleh Dosen dan Pendidik

Validator	Aspek			Jumlah	Skor Max	Persentase	Kategori
	Isi	Konstruksi	Bahasa				
Rauldatul Husni, M.Pd	21	11	6	38	44	86,36%	Sangat Valid
Letti Hermia S.Pd	23	12	8	43	44	97,72%	Sangat Valid
	Rata-rata					92,04%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1. Dari hasil ibu Raudatul Husni, M.Pd diperoleh nilai 86,36% dengan kategori sangat valid, dan dari Ibu Letti Hermia, S.Pd didapatkan nilai 97,72% dengan kategori sangat valid. Maka bisa di beri simpulan bahwa hasil presentase hasil penelitian dari kedua validator

menunjukkan skor rata-rata 92,04% dengan kategori sangat valid. Maka dari itu RPP k13 tema 6 panas dan perpindahannya subtema 1 suhu dan kalor pembelajaran 3 materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam bisa diterapkan di SD.

Tabel 2. Data Hasil Validasi Media Pembelajaran Video interaktif

Validator	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor MAX	Nilai %	Kategori
Rendi Marlianda, S.Pd	Bahasa	22	24	91,6%	Sangat Valid
Ahmad Ilham Asmaryadi, MA,M.Pd	Kegrafikaan	22	28	78,5%	Valid
Rauldatul Husni,M.Pd	Isi dan Konstruk	21	24	87,5%	Sangat Valid
Rata-rata				85,86%	Sangat Valid

Berdasarkan uji validitas yang diperoleh pada tabel 1 maka hasil validitas media video interaktif yang dilaksanakan oleh validator dengan kategori sangat valid maka didapatkan nilai rata-rata 85,86%. Maka dari itu media pembelajaran video interaktif tersebut dapat diuji cobakan sehingga bisa diterapkan di SD.

Hasil Uji Praktikalitas

Kepraktisan media pembelajaran video interaktif pada

muatan pembelajaran IPS berbantu aplikasi *kineMaster* kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli, dinilai oleh satu praktis yaitu wali kelas V Ibu Letti Hermia, S.Pd. kemudian untuk angket peserta didik diisi oleh 14 peserta didik kelas V. Uji Praktikalitas ini dilakukan untuk melihat kepraktisan. Selanjutnya media yang di kembangkan pada penelitian ini bisa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Data Uji Praktikalitas Media pembelajaran video Interaktif

No	Praktisi	Penilaian	Kategori
1	Pendidik kelas V	93,75%	Sangat Praktis
2	Peserta didik kelas V	92,14%	Sangat Praktis
Rata-rata		92,94%	Sangat Praktis

Pada tabel 3. Bisa dilihat bahwa hasil praktikalitas akan media pembelajaran video interaktif yang dilaksanakan oleh praktisi bidang pendidikan kelas V dengan hasil yang diperoleh 93,75 % mendapatkan kategori sangat praktis, kemudian praktisi kelas V dengan perolehan 92,14% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini dikarenakan media

pembelajaran video interaktif yang dikembangkan oleh peneliti bisa dipakai oleh guru dan siswa pada kegiatan belajar mengajar. Maka dari hasil penilaian praktikalitas yang dikembangkan oleh peneliti didapatkan rata-rata hasil 92,94%. Maka video interaktif ini tepat dan bisa dipakai dan diterapkan pada proses belajar di sekolah dasar.

Tabel 4. Keterlaksanaan RPP

No	Validator	Jumlah	Skor MAX	Presentase	Kategori
1.	Letti Hermia, S.Pd	55	64	85,93%	Sangat Valid
Rata-rata				85,93%	Sangat Valid

Pada tabel 4. Dilihat dari keterlaksanaan RPP bisa dilihat dari perolehan hasil yang dilaksanakan oleh guru kelas V didapatkan hasil 85,93% dengan kategori sangat praktis, karena media belajar yang berbasis video interaktif yang sedang dikembangkan peneliti bisa digunakan oleh guru dan siswa pada kegiatan belajar mengajar. Sehingga didapatkan media video interaktif ini

tepat serta bisa digunakan di sekolah dasar.

Selain itu Kepraktisan ini juga bisa dilihat dari observasi keterlaksanaan media dalam kegiatan belajar muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, Data penilaian oleh pendidik terhadap observasi keterlaksanaan media dapat dilihat pada tabel 5. di bawah ini.

Tabel 5. Keterlaksanaan Media pembelajaran

No	Validator	Jumlah	Skor MAX	Presentase	Kategori
1.	Letti Hermia, S.Pd	58	60	96,66%	Sangat Valid
	Rata-rata			96,66%	Sangat Valid

Pada tabe 5. bisa dilihat bahwa hasil praktikalitas keterlaksanaan akan media belajar video interaktif yang dilaksanakan oleh praktisi guru kelas V dengan perolahan hasil 96,66% dengan kategori sangat praktis, maka hasil penelitian dari praktikalitas keterlaksanaan media video interaktif yang di kembangkan oleh peneliti memperoleh nilai rata-rata 96,66%, maka video interaktif yang dikembangkan bisa di gunakan pada kegiatan belajar oleh siswa dan guru.

Hasil Uji Efektifitas

Data uji efektifitas dalam uji coba produk yang berupa media pembelajarn video interaktif pada muatan pembelajaran IPS berbantu aplikasi kineMaster kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli dapat berguna untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 6. di bawah ini.

Tabel 6. Data Uji Efektifitas Video Interaktif

No	Kriteria	Jumlah peserta didik	Persentase
1	Tuntas	12 orang	84,16%
2	Tidak Tuntas	2 orang	15,84%

Pada tabel 6. Diatas maka bisa dilihat hasil belajar siswa sudah mencapai KKM 70. Maka didapatlah ketuntasan siswa dalam belajar diperoleh rata hasil 84,16% dengan kategori sangat efektif karena video tersebut telah memberikan sebuah hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang oleh siswa. Kemudian hasil tidak tuntas akan belajar siswa di peroleh dengan rata-

rata 15,84% dengan kategori tidak efektif. Hal ini didasari dengan tidak terpenuhnya akan hasil belajar siswa melalui video interaktif.

Keefektifitas bisa dilihat dari pengamatan siswa pada kegiatan belajar pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan alam, Data penilaian oleh peserta didik terhadap pengamatan peserta didik dalam proses pembelajaran

dapat dilihat pada tabel 7. di bawah ini.

Tabel 7. Pengematan peserta didik dalam proses pembelajaran

No	Efektifitas	Penilaian	Kategori
1.	Peserta Didik kelas V	89,85%	Sangat Efektif
	Rata-rata	89,85%	Sangat Efektif

Pada tabel 7. Bisa dilihat bahwa hasil Pengematan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik kelas V dengan hasil 89,85% dikategorikan sangat Praktis, dengan demikian sehingga media video interaktif ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di SD.

Pembahasan

Hasil dari validasi media pembelajaran video interaktif di validatorkan oleh tiga orang dosen FKIP UNDHARI, validator adalah yang memvalidasi media pembelajaran video interaktif, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu aspek bahasa, kegrafikaan, isi dan konstruk, dan kegrafikaan. Adapun komponen yang divalidasi adalah media pembelajaran video interaktif dan RPP. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Menurut (Suhandi et al., 2021) validasi adalah sesuatu yang diukur yang dimana hal yang telah di ukur akan menunjukkan suatu tingkat atau kesahihan atau

kebenaran dari hasil suatu bahan ajar atau media ajr.

Suatu media pembelajaran yang akan di kembangkan wajib memenuhi suatu cakupan yang valid, praktis, dan efektif karena media ajar akan digunakan secara sempurna didalam kegiatan belajar. Sejalan dengan itu Sistyarini & Nurtjahyani, (2017). Salah satu hal yang harus dilakukan dalam menguji atau melakukan uji validitas guna uji validitas ini digunakan untuk suatu upaya untuk menciptakan media ajra yang baik dan relevan. Adanya pengembangan media jar video interaktif ini di validasi oleh 3 orang validator. Validator yang dipilih merupakan validaor ahli isi, media ajar dan ahli bahasa (Tegeh et al., 2015). Berdasarkan hasil data yang didapatkan pada pengembangan media video interaktif maka didapat lah kriteria sangat valid, praktis dan efektif.

1. Validitas Video Interaktif

Pengembangan video interaktif dilaksanakan dalam kegiatan untuk memberikan tunjangan pada kegiatan

belajar di sekolah. Video yang dipakai harus bersifat valid sehingga layak akan digunakan pada kegiatan belajar. Berdasarkan hasil penilaian dari 3 validator video interaktif yang dikembangkan saat ini dinilai dengan 3 aspek yaitu bahasa, kegrafikaan, isi dan kontruksi yang diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang mengisi hasil validasi ini sebanyak tiga orang validador yang berada di kampus saya sendiri. Hasil nilai yang diperoleh dari validator bahasa Bapak Rendi Marlianda, M.Pd adalah 91,6% dikategorikan sangat valid, sedangkan penilaian dari validator kegrafikaan Bapak Ilham Asmaryadi MA,M.Pd adalah 78,5 % dikategorikan valid dan penilaian dari validator isi dan konstruk Ibu Rauldatul Husni,M.Pd adalah 87,5 % dengan kateogiri sangat valid. Dari semua penilaian yang dilakukan oleh tiga validator maka didapatkan perolehan nilai 85,86%. Dari skor tersebut mempunyai kategori sangat valid.

2. Praktikalitas Video Interaktif

Praktikalitas Video interaktif mengacu pada pernyataan tentang kejelasan Video interaktif yang dikembangkan, praktikalitas Video

interaktif ini dilihat dari respon guru dan siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian dilihat dari respon pendidik dan peserta didik. Hal ini relevan dengan penelitian (Sadewa et al., 2020) menjelaskan bahwa selain respon siswa, data dari respon guru juga sangat dibutuhkan guna untuk mencari tahu akan tingkat kepraktisan video pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil praktikalitas Video interaktif diperoleh dari pendidik dan peserta didik,hal ini sama dengan penelitian Dewi & Azizah, (2019) menjelaskan kepraktisan video interaktif bisa dicari tahu dengan melaksanakan observasi aktivitas dan hasil angket respon siswa. Hasil nilai praktisi yang diperoleh dari respon pendidik adalah 93,75% dikategorikan sangat praktis, dan hasil nilai praktisi yang diperoleh dari peserta didik adalah 92,14 % dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian penilain Video interaktif yang telah dirancang oleh penulis mendapat rata-rata 92,94% maka dari skor tersebut diperoleh lah dengan kategori sangat praktis.

3. Efektifitas Video Interaktif

Hasil efektifitas Video interaktif maka didapatkan data tes siswa sesudah memakai video interaktif

pada kegiatan belajar yang didalamnya menggunakan 20 pertanyaan. Tes ini digunakan untuk mencari tahu akan hasil belajar siswa (Retno et al., 2021). Hal ini juga didukung oleh (Fransisca, 2017) menyebutkan bahwa aspek efektivitas dilaksanakan oleh peneliti dengan melaksanakan tes yang berupa hasil belajar kepada siswa yang menggunakan pertanyaan. Hasil belajar siswa bisa dilihat dari hasil akan ketercapaiannya KKM yang telah ditentukan oleh sekolah, adapun KKM yang telah ditetapkan di SDN No 21/VI Rantau Suli yaitu 70.

Hasil efektifitas yang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang tuntas yaitu dengan rata-rata 84,16% dengan kategori sangat efektif, sedangkan yang tidak tuntas peserta didik yaitu dengan rata-rata 15,84% dengan kategori penilaian tidak efektif karena hasil tes uji coba memperlihatkan bahwa siswa tidak memenuhi ketuntasan minimal. Bahan ajar Video interaktif dikatakan efektif dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pembelajaran. Hal ini senada dengan penelitian (Kurniawiguna et al., 2015) menyatakan bahwa uji efektifitas

bertujuan untuk melihat akan produk yang sedang dikembangkan berkategori efektif atau tidak untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilakukan dalam proses belajar mengajar.

D. Kesimpulan

Pendidikan merupakan suatu aspek yang harus dikembangkan karena aspek ini dapat meningkatkan kedudukan seseorang dalam masyarakat dan peranannya dalam dunia pendidikan, Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis video interaktif pada muatan IPS berbantu aplikasi kineMaster kelas V SDN No 21/VI Rantau Suli Dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validitas dari media pembelajaran berbasis video interaktif pada muatan IPS berbantu aplikasi kineMaster kelas V SD yang dinilai oleh tim validator yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa bahan video interaktif yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 85,86% pada kategori sangat valid maka media pembelajaran video interaktif layak untuk digunakan oleh pendidik dan

peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Praktikalitas dari media pembelajaran berbasis video interaktif pada muatan IPS berbantu aplikasi kineMaster kelas V SD yang di nilai dari hasil analisis angket respon pendidik dan angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video interaktif memperoleh hasil persentase rata-rata 92,94% pada kategori sangat praktis maka media pembelajaran berbasis video interaktif dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Efektivitas media pembelajaran berbasis video interaktif pada muatan IPS berbantu aplikasi kineMaster kelas V SD yang dinilai pada hasil belajar siswa maka didapatlah nilai rata-rata 84,16% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan Video interaktif dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R., & Azizah, U. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi *Problem Solving* Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Xi Pada Materi Keseimbangan Kimia. *Unesa Journal of Chemical Education*, 8(3), 332–339.
- Darniyanti, Y., Efriani, N., & Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya Development of Comic Media for the Implementation of the Precepts of Regency Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 t. *Yulia Darniyanti, Nini Efriani, Wiwik Okta Susilawati Universitas*, 30(3), 455–462.
- Prananda, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar

- Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1.
- Fransisca, M. (2017). Pengujian validitas, praktikalitas, dan efektivitas media e-learning di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1).
- Hariato. (2017). *Ilmu pengetahuan sosial*. 3(2), 164–172.
- Karo-Karo, 2018 " Manfaat Media Dalam Pembelajaran. (n.d.). No Title. 2018, 91–96.
- Khaira, H., Pascasarjana, P., & Medan, U. N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai. 4, 39–44.
- Kurniawiguna, K. D., Suwatra, I. W., & Sudarma, I. K. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil Dan Mengadakan Variasi. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.
- Nadiya Elsa Putri, A. M. (2021). *Pemanfaatan media pembelajaran video berbantu aplikasi KineMaster*. 2(Jakarta), 73–90.
- Nafrin, I. A. (2021). EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19 Abstrak. *Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462.
- Oktaviani. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. 1(1), 29–38.
- Retno, P. D., Untari, M. F. A., & Nafiah, U. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd N 6 Getas Menggunakan Lkpd Online Dengan Aplikasi Liveworksheet.Com Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang. *Malih Peddas*, 11(1), 45–55.
- Sadewa, W. A., Suharta2, G. P., & Astawa, W. P. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbantuan Google form pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 34–45.
- Sistyarini, D. I., & Nurtjahyani, S. D.

- (2017). *Analisis Validitas terhadap Pengembangan Handout Berbasis Masalah pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMP / MTS Analysis of The Validity of the Development of Problem Based Handout on Environmental Content Chapters Class VII SMP / MTS*. 14(2014), 581–584.
- Sugiyono, 2017. (2017). *Research and Develoment (R&D) : Inovasi Produk dalam pembelajaran*. 6, 393–399.
- Suhandi, A., Pamela, I. S., Mubarak, M. A., Amri, K., & Oktavia, A. (2021). The Validation of the Development of MIKiR-based Student Worksheets on the Theme “ Always Saving Energy ” among the Fourth Graders of Elementary School Validasi Pengembangan Lembar Kerja berbasis MIKiR pada tema “ Selalu Hemat Energi ” untuk Siswa Kelas I. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.1625>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Seminar Nasional Riset Inovatif Iv*, 4, 208–216.
- Widya, A. D. I., Pendidikan, J., & Volume, D. (2019). *No Title*. April, 29–39.
- Zahwa, F. A. (2022). *Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran*. 19(01), 61–78.