

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
RAGAM BENTANG ALAM PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK SISWA
KELAS III SD NEGERI 060853**

She Ulina Br Ginting¹, Natalia Silalahi²

^{1,2} PGSD Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : sehulinaginting03@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop interactive educational video media for the Natural and Social Sciences (IPAS) subject, focusing on the diversity of Indonesia's landscapes, for third-grade students at SD Negeri 060853, as well as to assess the feasibility and practicality of the developed media. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which encompasses the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the interactive educational video received an expert media validation rate of 84% (categorized as highly valid), an expert content validation rate of 90% (categorized as highly valid), and an expert practitioner validation rate of 96% (categorized as highly valid). Questionnaire results showed a teacher response rate of 96% and a student response rate of 86%, both categorized as highly practical. Based on these results, the interactive educational video is deemed suitable and practical for use in IPAS instruction on the topic of Indonesia's diverse landscapes in third-grade elementary school.

Keywords: interactive educational video, IPAS, ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi ragam bentang alam Indonesiaku di kelas III SD Negeri 060853 serta mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat valid, validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli praktisi sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dan respon peserta didik sebesar 86% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media video pembelajaran interaktif dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam

pembelajaran IPAS materi ragam bentang alam Indonesiaku di kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, IPAS, ADDIE

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa pembelajaran IPAS diarahkan untuk membentuk profil pelajar Pancasila melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Kondisi tersebut mengimplikasikan bahwa proses pembelajaran memerlukan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar konkret, menarik, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

IPAS dipahami sebagai ilmu yang mengkaji makhluk hidup, benda mati, serta interaksi manusia dengan lingkungan sosial dan alam sekitarnya. Cahyani (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran

IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga membangun kemampuan peserta didik dalam memahami hubungan antara lingkungan alam dan kehidupan sosial secara menyeluruh. Perspektif tersebut merepresentasikan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui penyajian visual dan pengalaman belajar yang lebih nyata.

Penggunaan media pembelajaran dalam IPAS mencerminkan kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Meylovvia dan Julianto (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS mendorong perubahan positif terhadap penggunaan media dan metode pembelajaran agar materi lebih mudah dipahami peserta didik. Hal ini memperkuat konstruk bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana

yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Kondisi pembelajaran IPAS di sekolah dasar mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran telah dilakukan melalui buku paket, gambar, dan video pembelajaran. Penggunaan video dinilai mampu membantu penyajian materi secara visual, khususnya pada materi yang membutuhkan contoh konkret. Namun, karakter video yang masih bersifat satu arah mencerminkan keterbatasan dalam membangun keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut selaras dengan kecenderungan peserta didik sekolah dasar yang lebih mudah tertarik pada pembelajaran berbasis visual, tetapi membutuhkan unsur interaktif agar perhatian dan fokus belajar dapat dipertahankan.

Materi ragam bintang alam Indonesiaku merepresentasikan salah satu materi IPAS yang memerlukan visualisasi konkret dalam proses pembelajaran. Penyajian materi secara verbal dan berbasis teks mengimplikasikan munculnya kesulitan peserta didik dalam membayangkan bentuk bintang alam yang belum pernah diamati secara

langsung. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menegaskan proposisi bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung media visual, audio, dan aktivitas interaktif yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih nyata dan bermakna.

Kondisi kemampuan belajar peserta didik yang beragam juga mencerminkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar secara lebih aktif dan menyenangkan. Sebagian peserta didik mampu memahami materi dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya membutuhkan pengulangan dan penjelasan yang lebih konkret. Situasi tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi sarana yang mendukung keterlibatan peserta didik, meningkatkan perhatian belajar, serta membantu penyampaian materi secara lebih sistematis.

Temuan beberapa penelitian sebelumnya memperkuat konstruk mengenai pentingnya penggunaan media video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPAS. Fitriani et al. (2023) menunjukkan bahwa video

pembelajaran interaktif memperoleh kategori sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Kristanti et al. (2024) juga menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang tinggi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, Rahmawati et al. (2021) menyatakan bahwa media video interaktif mampu membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian yang lebih konkret dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam IPAS juga selaras dengan penerapan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar. Cahyani (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek dalam IPAS mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar dan pengalaman nyata peserta didik. Pernyataan tersebut memperkuat konstruk bahwa media video pembelajaran interaktif dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media video pembelajaran interaktif pada materi ragam bintang alam Indonesiaku di kelas III SD Negeri 060853 mengimplikasikan kebutuhan terhadap media yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan interaktif. Media yang dikembangkan diharapkan dapat memperkuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, membantu pemahaman konsep bintang alam secara lebih nyata, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran IPAS yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta analisis kurikulum dan materi. Tahap desain meliputi penyusunan storyboard, tampilan media, materi, dan rancangan

pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media video pembelajaran interaktif kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Tahap implementasi dilakukan melalui penggunaan media dalam pembelajaran di kelas III SD Negeri 060853, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan.

Produk penelitian berupa media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam Indonesiaku. Produk ditinjau dari aspek kelayakan dan kepraktisan. Aspek kelayakan diperoleh melalui validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan aspek kepraktisan diperoleh melalui validasi ahli praktisi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli praktisi, angket respon guru, angket respon peserta didik, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_{maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan atau kepraktisan media

$\sum X$ = Jumlah skor hasil penilaian

$\sum X_{maks}$ = Jumlah skor maksimum keseluruhan

Data hasil validasi dan angket dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil persentase penilaian kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Presentase Penilaian Angket

Persentase	Kriteria
81%–100%	Sangat Valid
61%–80%	Valid
41%–60%	Cukup Valid
21%–40%	Kurang Valid
0%–20%	Tidak Valid

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam Indonesiaku untuk peserta didik kelas III SD Negeri 060853. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang

terdiri atas tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan pembelajaran hingga evaluasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif mampu mendukung proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS telah menggunakan video pembelajaran, namun masih bersifat noninteraktif sehingga peserta didik mudah kehilangan fokus dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, materi ragam bentang alam Indonesiaku memerlukan visualisasi konkret agar peserta didik lebih mudah memahami perbedaan dataran tinggi dan dataran rendah sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan media video pembelajaran interaktif berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Perancangan diawali dengan penyusunan storyboard yang memuat urutan tampilan media mulai dari halaman pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, hingga kuis interaktif. Media dirancang menggunakan kombinasi gambar, animasi, teks, audio, dan video agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, rancangan pembelajaran juga disusun dengan mengintegrasikan model *Problem Based Learning* (PBL) sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, dan menjawab kuis interaktif yang tersedia dalam media pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media video pembelajaran interaktif sesuai rancangan yang telah disusun. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Tabel 2. Tabel Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor
Desain Tampilan	12
Kualitas Audio dan Narasi	12
Kualitas Visual	14
Interaktivitas dan Navigasi	11
Konsistensi dan Estetika	8
Keterpaduan Media dengan Materi	10
Kemudahan Akses dan Penggunaan	9
Total	76

Persentase kelayakan ahli media memperoleh nilai sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	12
Kejelasan dan Ketepatan Materi	15
Kesesuaian Bahasa dan Komunikasi Ilmiah	13
Keterpaduan Materi dengan Media	9
Nilai Edukatif dan Kontekstualitas	9
Kelayakan Evaluasi dan Latihan Soal	8
Total	66

Persentase kelayakan ahli materi memperoleh nilai sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami, dan relevan dengan materi IPAS kelas III

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek Penilaian	Skor
Kemudahan Penggunaan Media	14

Kepraktisan Penggunaan Media	19
Keterpaduan Media dengan Pembelajaran	15
Kualitas Tampilan dan Daya Tarik	9
Kelayakan Implementasi di Sekolah	15
Total	72

Persentase validasi ahli praktisi memperoleh nilai sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif dan interaktif.

Tahap implementasi dilakukan di kelas III SD Negeri 060853 dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif pada materi ragam bentang alam Indonesiaku. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Pada awal penggunaan media, peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam mengoperasikan fitur-fitur yang tersedia, namun pada pertemuan berikutnya peserta didik mulai mampu menggunakan media secara lebih mandiri meskipun tetap dalam pengawasan guru. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat

valid yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif. Sementara itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid yang menunjukkan bahwa media menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media video pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Evaluasi kelayakan diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi yang masing-masing memperoleh persentase sebesar 84% dan 90% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, tampilan, interaktivitas, dan kualitas penyajian pembelajaran. Evaluasi kepraktisan diperoleh melalui validasi ahli praktisi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi ahli praktisi dan angket respon guru sama-sama memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sedangkan

angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ragam bentang alam Indonesiaku di kelas III sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS materi ragam bentang alam Indonesiaku di kelas III SD Negeri 060853, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kesimpulan ini merangkum tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan sehingga dapat memberikan gambaran mengenai kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan. Secara umum, media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai

dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Pertama, kelayakan media video pembelajaran interaktif dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, kualitas visual dan audio yang baik, interaktivitas yang sesuai, serta mudah digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS materi ragam bentang alam Indonesiaku di kelas III sekolah dasar.

Kedua, kepraktisan media video pembelajaran interaktif dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil validasi ahli praktisi, angket respon guru, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi ahli praktisi memperoleh

persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan serta sesuai diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon guru juga memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Selain itu, hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 86% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media pembelajaran interaktif mata kuliah pemrograman web berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 45–54.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media

- pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–437.
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenuddin, A. (2016). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–130.
- Cahyani, A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 2 Talesan dengan penerapan model pembelajaran PJBL melalui media diorama. *Jurnal Jarlitbang Pendidikan*, 9(2), 137–142.
- Darmawaty, T., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187–194.
- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 1, 449–455.
- Fitriani, M., Anggrayni, M., & Putri, S. R. (2023). Pengembangan video pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di kelas IV SDN 09 Sitiung. *DE Journal (Dharmas Education Journal)*, 4(2), 631–637.
- Hasan, S., Rahmat, R., & Kurniawan, D. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Kemendikbudristek.
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), 143–147.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2020). Model ADDIE untuk pengembangan bahan ajar berbasis kemampuan pemecahan masalah berbantuan 3D Pageflip. *Jurnal Pendidikan Unswagati*, 516–524.
- Pertiwi, G. R., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian ilmiah kependidikan. *Qosim: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 41–47.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–247.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

Wijaya, S. H., Tegeh, I. M., & Suartama, I. K. (2021). Pengembangan video pembelajaran muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 61–69.