

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF MATERI LINGKUNGAN BERSIH DAN SEHAT KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Nefa Artha Sari**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([nefa.19082@mhs.unesa.ac.id](mailto:nefa.19082@mhs.unesa.ac.id))

**Julianto**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([julianto@unesa.ac.id](mailto:julianto@unesa.ac.id))

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, terutama media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian pengembangan media video interaktif ini bertujuan mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau biasa disingkat R&D dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya lembar validasi, angket respon guru dan peserta didik, dan tes hasil belajar. Hasil validasi media dari validator ahli media dan ahli materi mendapat hasil dengan kategori “Sangat valid” dengan persentase ahli media 88% dan ahli materi 87,5%. Hasil kepraktisan media dari respon peserta didik dan guru mendapat persentase 92% dengan kategori “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil keefektifan media dari ketuntasan hasil belajar mendapat persentase 93% dengan kategori “Sangat Baik” dan hasil penilaian N-gain mendapatkan nilai 0,72. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa media video interaktif ini layak, efektif, serta praktis digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Video interaktif, pengembangan, lingkungan bersih dan sehat.

### **Abstract**

*This development research is motivated by the limited use of media in the learning process, especially technology-based learning media. Research on the development of interactive video media aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive video media on clean and healthy environment for class III elementary schools. This study uses the Research and Development method or commonly abbreviated as R&D with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The subjects of this study were 29 third grade elementary school students. Data collection techniques used in this study included validation sheets, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. Data analysis techniques The results of media validation from media expert validators and material experts got results in the "Very valid" category with a percentage of media experts 88% and material experts 87.5%. The results of the practicality of the media from the responses of students and teachers got a percentage of 92% in the "Very Practical" category. While the results of the effectiveness of the media from the completeness of learning outcomes get a percentage of 93% in the "Very Good" category and the results of the N-gain assessment get a value of 0.72. Thus, it can be concluded that this interactive video media is appropriate, effective, and practical to use as a learning medium in elementary schools.*

**Keywords:** Interactive videos, development, clean and healthy environment.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu peranan yang sangat penting dalam proses meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada dasarnya, pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh manusia untuk memperbaiki kehidupan yang sedang dialami, baik dalam masyarakat maupun dalam interelasi kemanusiaan (Husamah *et al.*, 2019). Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat bermanfaat dalam kehidupan manusia, yang mana digunakan sebagai bekal dalam menghadapi suatu kehidupan lebih lanjut. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi bangsa dan negara karena pada dasarnya pendidikan merupakan awal dari berkembangnya hal-hal yang baik. Menurunnya suatu pendidikan akan sangat berdampak, oleh karena itu perlu adanya perencanaan serta alternatif dan inovasi yang akan meningkatkan suatu pendidikan.

Dalam dunia pendidikan tidak lepas dari suatu proses yang penting yakni proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan bertujuan agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran dari setiap muatan pembelajaran yang sesuai dengan kognitifnya. Suatu proses pembelajaran yang baik yakni pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan hakikat pembelajaran, yakni proses mengatur dan mengkoordinir lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Untuk mencapai kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran, seorang guru hendaknya merancang pembelajaran dengan memperhatikan beberapa aspek, yakni muatan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta lingkungan belajar peserta didik. Selain itu seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan. Untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, seorang guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk membuat media pembelajaran yang menarik seorang guru terlebih dahulu melihat dan mengamati perkembangan zaman. Karena pada masa sekarang ini penggunaan teknologi sudah digunakan pada semua bidang kehidupan termasuk juga dalam bidang pendidikan. Pada zaman sekarang dunia pendidikan sudah banyak menggunakan teknologi untuk membantu proses pembelajaran, baik dalam penggunaan media maupun metode. Perkembangan teknologi pada saat ini telah memberikan dampak serta perubahan yang cukup besar dalam dunia pendidikan sehingga penggunaan teknologi juga dapat mempengaruhi banyak aspek kehidupan manusia salah satunya yaitu

dalam bidang pendidikan (Julita & Dheni Purnasari, 2022).

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan manusia dan lingkungan sekitar. Menurut Mustika (2022) IPA merupakan suatu ilmu yang mengkaji tentang segala sesuatu gejala yang berada di alam sekitar, baik benda hidup maupun benda mati. Untuk menjelaskan materi IPA kepada siswa Sekolah Dasar sebaiknya guru dapat menyampaikan materi dengan disertai gambaran nyata tentang materi yang diajarkan. Seperti materi IPA tentang lingkungan yang bersih dan sehat, peserta didik kebanyakan hanya diberikan materi tanpa diberikan gambaran tentang lingkungan bersih dan sehat secara nyata. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran tentang lingkungan yang berada di sekitar manusia.

Media pembelajaran sering kali diabaikan dan mendapatkan perhatian yang kurang dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, padahal media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan guru untuk membantu penyampaian materi ketika proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi yang ada pada saat proses pembelajaran. Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diperoleh dari manapun dan bisa dalam bentuk apa saja, yang paling penting media tersebut dapat digunakan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

Seorang guru dituntut untuk mampu mengelola berbagai informasi yang didapat dari lingkungan dalam memfasilitasi kegiatan proses belajar peserta didik. Pendidik dan juga peserta didik merupakan tokoh utama dalam pelaksanaan tujuan pembelajaran, yang mana tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang memuaskan apabila proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila peserta didik di kelas bersifat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Akan tetapi sering kali pembelajaran di kelas terutama pada jenjang sekolah dasar proses pembelajaran hanya berpusat pada guru saja. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tersebut akan menyebabkan peserta didik menjadi cepat

bosan karena proses pembelajaran yang hanya bersifat satu arah. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media yang interaktif. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik dapat mengenal dan memiliki pengalaman secara nyata. Interaktif memiliki sifat multidimensional yang mana di dalamnya terdapat interaksi multi arah. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, diharapkan peserta didik dapat mendapatkan informasi sebanyak dan selengkap mungkin. Multimedia interaktif merupakan suatu kesatuan dari beberapa unsur media lain seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video yang mana cara penyampaian media bersifat interaktif yang dapat menciptakan suatu pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik seperti kehidupan nyata di lingkungan sekitar (Bardi & Jailani, 2015).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada bulan Desember tahun 2022 di UPT SD Negeri 282 Gresik, penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran masih menggunakan media yang bersifat satu arah yang mana hanya berfokus pada guru saja. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi juga belum begitu diterapkan. Sebagian guru masih berpatokan terhadap buku paket dengan alur pembelajaran yang kurang bervariasi. Sehingga hal tersebut menyebabkan kebanyakan ketika proses pembelajaran peserta didik lebih sering ngomong sendiri maupun bermain dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan, hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Beberapa permasalahan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, serta penyampaian materi juga tidak maksimal sehingga berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik. Dengan adanya beberapa permasalahan tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, terbukti pada saat Penilaian Akhir Semester (PAS) rata-rata hasil belajar peserta didik masih di bawah KKM yakni sebesar 68. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang memadai khususnya penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi sangat perlu untuk ditingkatkan.

Media pembelajaran video interaktif dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang akan membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPA kepada peserta didik. Menurut Prastowo (2014) menjelaskan bahwa video interaktif merupakan suatu jenis media pembelajaran yang mengandung kombinasi unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif bertujuan untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut kepada penggunanya. Media video interaktif dapat meningkatkan minat serta motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, serta dapat

melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran IPA.

Beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Deri Firmansah, Ita Nuriah, dan Dicki Fauzi Firdaus dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif mendapatkan hasil yang sangat baik dilihat dari hasil validasi para ahli, angket respon peserta didik dan guru, dan juga hasil uji coba lapangan. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran tema 3 kelas III.

Oleh karena itu berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dijabarkan di atas serta berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, solusi untuk permasalahan yang ada di sekolah tentang kurangnya media pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif serta kurangnya media pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik serta juga dapat melibatkan peserta didik, yakni dengan menggunakan media video interaktif. Perbedaan media ini dengan media lain yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu yakni di dalam media ini tidak hanya berisi materi melainkan dilengkapi dengan beberapa pembaharuan seperti soal evaluasi beserta pembahasan jawaban, quis interaktif yang dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif, serta desain yang dibuat dengan menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Oleh karena itu judul penelitian yang akan saya lakukan yaitu "Pengembangan Video Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkungan Bersih Dan Sehat Kelas III Sekolah Dasar".

Tujuan penelitian pengembangan video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar ini ialah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media video interaktif. Selain itu untuk membantu peserta didik kelas III Sekolah Dasar untuk memahami materi lingkungan bersih dan sehat.

Manfaat dari media video interaktif ini yaitu untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi lingkungan bersih dan sehat untuk jenjang SD kelas III, peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan mudah memahami materi, serta peserta didik dapat belajar secara mandiri di rumah karena media ini mudah untuk digunakan dimana saja dan kapan saja. Manfaat lain dari media ini yaitu membantu guru menyiapkan materi dengan lebih matang agar ketika proses pembelajaran

berlangsung guru tidak perlu lagi mencari materi yang akan di sampaikan, sehingga tidak memakan banyak waktu. Selain itu media pembelajaran video interaktif ini juga dapat digunakan sebagai pengganti guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.

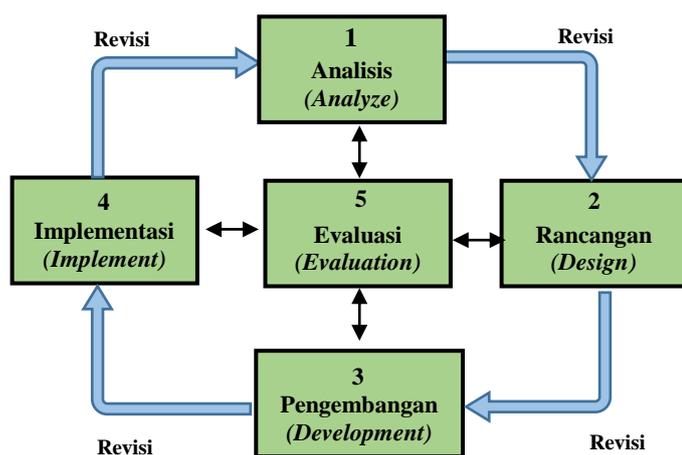
Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan yang dimiliki yaitu Media pembelajaran video interaktif ini hanya dibuat berdasarkan topik tentang Lingkungan Bersih Dan Sehat kelas III Sekolah Dasar kurikulum 2013, Materi yang disajikan pada media ini adalah kelas 3 tema 4 (Kewajiban dan Hakku), Subtema 3 (Kewajiban dan Hakku Dalam Bertanggung) yaitu tentang menjaga lingkungan agar tetap bersih dan sehat, Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini dibuat berdasarkan karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar, Penggunaan video interaktif ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja menggunakan perangkat digital yang memadai, Media pembelajaran video interaktif ini hanya berbasis video (*software*).

## METODE

Penelitian yang dirancang oleh peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Di dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Video interaktif pada materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar. Model penelitian ini mengacu pada (*Research and Development*) dari teori Sugiyono. Metode *Research and Development* atau biasa disebut dengan R&D merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, memvalidasi produk serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:395).

Untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada materi Lingkungan bersih dan sehat ini menggunakan prosedur penelitian model pengembangan ADDIE. Berikut ini tahapan penelitian pengembangan yang digambarkan dalam bentuk bagan:

**Bagan 1. Metode Research and Development Model (R&D)**



Adapun penjelasan langkah-langkah penelitian pengembangan dalam metode R&D sebagai berikut:

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini dilakukan pengamatan dan juga wawancara oleh peneliti di UPT SDN 282 Gresik, yang mana selama proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran pada peserta didik kelas III masih kurang efektif. Selama ini dalam proses pembelajaran media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi dalam kelas III masih menggunakan media yang sederhana dan belum menggunakan pengembangan teknologi, selain itu media yang digunakan juga kebanyakan bersifat satu arah atau hanya berfokus kepada guru tidak melibatkan peserta didik, sehingga selama proses pembelajaran peserta didik tidak terlalu aktif. Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan media yang digunakan yakni meliputi media sederhana yang hanya berfokus kepada guru, papan tulis, buku, dan juga Power Point jika ada.

Dari hasil wawancara kepada peserta didik, hasil yang didapat yakni peserta didik lebih berminat terhadap proses pembelajaran yang tidak monoton dan juga menarik. Peserta didik lebih tertarik jika pendidik menggunakan media yang bersifat audio-visual yang mana di dalamnya terdapat gambar dan juga suara yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berupa papan tulis dan buku paket menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan sehingga mereka melakukan aktifitas lain yang tidak bermanfaat dan hal tersebut berimbas pada pemahaman peserta didik. Kurangnya penggunaan media yang bersifat interaktif juga dapat menyebabkan peserta didik menjadi lebih pasif, sehingga membuat guru sulit mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.

### Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perencanaan ini, media pembelajaran dengan sedemikian rupa sehingga memiliki tampilan, penggunaan, serta isi yang menarik dan berbeda dengan media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Pada tahap ini masih menghasilkan rancangan atau konsep awal yang merupakan dasar untuk ke tahap berikutnya.

Media video interaktif ini dibuat dalam bentuk audio-visual yang menampilkan gambar-gambar menarik sesuai dengan materi yang disampaikan dengan disertai penjelasan yang mudah untuk dipahami peserta didik. Materi dalam media ini meliputi materi tentang lingkungan bersih dan sehat yang dilengkapi dengan kuis evaluasi di bagian akhir video serta pembahasan jawaban soal kuis evaluasi. Video ini juga bersifat interaktif yang mana dapat meningkatkan tingkat keaktifan peserta selama proses pemutaran video tersebut. Pada tahap ini peneliti akan melakukan rancangan awal penyusunan sketsa gambar yang disesuaikan dengan indikator, materi

ajar, dan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dalam media video.

#### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan suatu proses untuk merealisasikan produk yang telah melalui tahap analisis dan perencanaan. Pada tahap ini menghasilkan sebuah produk yang mana akan diujicobakan. Produk yang dibuat berupa video interaktif yang dibuat lalu evaluasi atau direvisi oleh dosen pendamping. Kemudian media melalui proses validasi materi dan validasi media. Pada tahap akhir yaitu dilakukan revisi serta masukan dari ahli media dan ahli materi yang kemudian dilakukan revisi atau perbaikan dari peneliti.

#### Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan dari produk yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya dan siap untuk digunakan uji coba lapangan. Uji coba penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media video interaktif yang dikembangkan. Sesuai dengan pengembangan produk pada tahap sebelumnya maka uji coba dilakukan di UPT SDN 282 Gresik yang berjumlah 29 peserta didik. Video interaktif diujicobakan dengan ditampilkan di kelas dan peserta didik menyimak serta menjawab soal-soal dan kuis yang ada pada media video interaktif tersebut. Selain itu peserta didik juga diberikan angket respon mengenai penggunaan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat. Peserta didik juga diberikan soal *pretest-posttest* untuk mengetahui keefektifan dari media video interaktif.

#### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation*) yang mana telah dilalui untuk memperkuat hasil dari setiap tahapan. Pada penelitian ini menggunakan evaluasi formatif dan sumatif dalam melakukan evaluasi. Penggunaan evaluasi formatif dan sumatif ini juga digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video interaktif dari hasil validasi dan uji coba kepraktisan dan tes hasil belajar peserta didik. Tahap ini merupakan tahapan akhir dimana pada tahap ini digunakan untuk mengukur hasil respon pengguna media kepada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan ini juga merupakan tahap perbaikan yang dilakukan setelah menerima saran dan masukan dari pengguna media, ahli media, dan ahli materi. Tujuannya yaitu agar media ini kedepannya dapat lebih mudah digunakan dan bermanfaat.

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Lembar Validasi

Lembar validasi dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari segi isi ataupun desain dari media. Validasi media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat dilakukan oleh validator, yakni ahli media dan ahli materi. Hal yang perlu dilakukan ialah meminta validator untuk memberikan penilaian berdasarkan aspek yang ada dengan mengisi tanda centang pada kolom lembar validasi yang diberikan. Adapun aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu aspek tampilan, kelayakan penyajian, dan efektivitas media. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi yaitu relevansi media dengan kurikulum, kelayakan isi, dan kelayakan kebahasaan.

#### Lembar Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang mana berupa respon peserta didik dan guru selama menggunakan media video interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil respon peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui nilai kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Lembar angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru terdiri dari 10 pertanyaan dan diberi pilihan lima tingkat skor sesuai dengan respon yang diberikan. Lembar angket peserta didik dan guru digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif.

#### Lembar Tes

Tes digunakan untuk mengukur potensi setiap peserta didik melalui beberapa pertanyaan. Tes ini dilakukan untuk mengkaji seberapa besar hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar tentang materi lingkungan bersih dan sehat sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif. Tes dilakukan dua kali yaitu sebelum pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif dan sesudah menggunakan media video interaktif.

#### Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam pengembangan video interaktif adalah data kuantitatif dan kualitatif. Berikut adalah teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

#### Analisis Data Hasil Validasi

Digunakan untuk menghitung hasil validasi dari para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Dalam analisis data ini validator menjawab instrumen dengan menggunakan skala likert 1-5 sehingga akan diperoleh persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2012)

Keterangan:

P = Persentase Validasi

f = Jumlah Skor Yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

Dalam perhitungan persentase penilaian data hasil validasi ahli, terdapat kriteria penilaian sebagai acuan untuk mengukur seberapa layak produk yang dikembangkan.

**Tabel 1. Kriteria validasi media**

No	Persentase	Tingkat Validitas
1.	81% - 100%	Sangat valid
2.	61% - 80%	Valid
3.	41% - 60%	Cukup valid
4.	21% - 40%	Kurang valid
5.	0,00% - 20%	Tidak valid

(Riduwan dalam Fadilla *et al.*, 2022)

### Kepraktisan Media

Data hasil kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan peserta didik dengan menggunakan angket. Dalam analisis data ini guru dan peserta didik mengisi angket instrumen dengan menggunakan skala likert 1-5 sehingga akan diperoleh persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Arikunto, 2012)

Keterangan:

P = Persentase Validasi

f = Jumlah Skor Yang Diperoleh

N = Skor Maksimal

Dalam perhitungan persentase penilaian data hasil validasi ahli, terdapat kriteria penilaian sebagai acuan untuk mengukur seberapa layak produk yang dikembangkan.

**Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Peserta Didik**

No	Persentase	Tingkat Validitas
1	81% - 100%	Sangat valid
2	61% - 80%	Valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	21% - 40%	Kurang valid
5	0,00% - 20%	Tidak valid

(Riduwan dalam Fadilla *et al.*, 2022)

### Analisis Keefektifan Media

Hasil keefektifan media diperoleh melalui ketuntasan hasil belajar peserta didik dalam materi lingkungan bersih dan sehat dengan menggunakan media video interaktif.

Persentase hasil ketuntasan belajar diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100$$

Keterangan:

P = Persentase peserta didik yang mendapat nilai  $\geq 75$

Hasil persentase yang diperoleh diinterpretasikan dalam tabel kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Peserta Didik**

No	Persentase	Kategori
1.	81 – 100	Sangat Baik
2.	61 - 80	Baik
3.	41 – 60	Cukup Baik
4.	21 – 40	Kurang
5.	0 – 20	Sangat Kurang

Selanjutnya untuk mengetahui hasil dari penilaian *pretest* dan *posttest* dari peserta didik dapat diperoleh dengan menggunakan rumus N-Gain berikut ini:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Hasil perhitungan dengan analisis N-Gain tersebut disesuaikan dengan kriteria tabel berikut.

**Tabel 4. Kriteria N-Gain**

Persentase	Kriteria
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan

(Sundayana, 2015)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media Video interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Capcut. Media video interaktif ini memuat materi tentang lingkungan bersih dan sehat yang diperuntukkan untuk pembelajaran kelas III. Materi tersebut dikemas secara singkat dan jelas yang

menjadikannya mudah untuk dipahami. Dengan adanya media video interaktif ini diharapkan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, begitupula dengan peserta didik mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berikut ini hasil pengembangan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat.

**Tabel 5. Hasil Pengembangan Madia Video Interaktif**

Gambar	Keterangan
	Tampilan Cover depan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar.
	Tampilan menu utama
	Tampilan menu petunjuk penggunaan
	Tampilan mnu tujuan pembelajaran
	Tampilan isi materi lingkungan bersih dan sehat
	Tampilan kuis evaluasi
	Tampilan daftar pustaka
	Tampilan profil pengembang

**Hasil Validasi Media**

Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan media yang telah dikembangkan, pada tahap validasi ini akan

ada saran dari validator materi dan validator media, diantaranya sebagai berikut:

a) Hasil Validasi Ahli Media

Media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kealas III sekolah dasar dikatakan valid setelah melalui uji validasi produk yang telah dilakukan oleh para ahli yang sudah ahli di bidangnya yaitu ahli media. Pada media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat ini yang menjadi validator adalah Bapak Drs. Suprayitno, M.Si selaku dosen pengampu mata kuliah Kesenian dan kerajinan. Berikut ini hasil validasi media oleh validator:

**Tabel 6. Hasil Validasi Media**

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Tampilan Media	22
2.	Kelayakan Penyajian	23
3.	Efektifitas Media	21
Jumlah Skor		66

Sumber: Lampiran

Dari penilaian yang telah diberikan oleh ahli media, dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 66, selanjutnya untuk menghitung hasil kevalidan dapat diperoleh dari rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$P = 0,88 \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi media oleh ahli media, persentase yang diperoleh adalah 88%. Dengan begitu media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat dapat dikatakan “Sangat Valid”. Adapun komentar dan masukan dari ahli media adalah sebagai berikut:

Dari hasil validasi media oleh ahli media terdapat masukan terkait dengan durasi dari video interaktif tersebut. Masukan yang diberikan yakni untuk menambahkan durasi agar lebih panjang dan suara penjelasannya tidak terlalu cepat, tujuannya yaitu agar peserta didik dapat membaca atau menyimak materi dengan jelas dan dapat menulis materi yang ditampilkan. Berikut ini saran perbaikan media pembelajaran untuk meningkatkan media pembelajaran yang dikembangkan:

**Tabel 7. Revisi Media Video Interaktif**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Media sebelum direvisi memiliki durasi 14.27 menit.</p>	 <p>Media sesudah direvisi memiliki durasi 19.3 menit.</p>

Sumber: Data Peneliti 2023

**b) Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi materi juga dilakukan ahli materi yang meliputi materi lingkungan bersih dan sehat yang ada pada media video interaktif. Materi dapat dikatakan valid apabila sudah melalui tahap validasi oleh validator. Pada validasi materi ini ahli materi yang menjadi validator yakni Bapak Dr. Julianto, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah IPA di jurusan “PGSD UNESA”. Berikut ini hasil validasi materi oleh validator:

**Tabel 8. Hasil Validasi Materi**

No	Aspek penilaian	Skor
1.	Relevansi dengan kurikulum	22
2.	Kelayakan isi	35
3.	Kelayakan kebahasaan	13
Jumlah Skor		70

Sumber: Lampiran

Dari penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yakni 70, selanjutnya untuk menghitung hasil kevalidan dapat diperoleh dari rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$P = 0,875 \times 100\%$$

$$P = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil dari validasi media oleh ahli materi, persentase yang diperoleh adalah 87,5%. Dengan begitu media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat dapat dikatakan “Sangat Valid”. Adapun komentar dan masukan dari ahli media adalah sebagai berikut:

Dari hasil validasi materi oleh ahli materi terdapat masukan terkait soal evaluasi yang terdapat pada media video interaktif, yang mana soal tersebut masih tergolong dalam soal yang LOST, oleh karena itu masukan yang

diberikan yakni soal evaluasi dalam media tersebut ditingkatkan tingkat kognitif yang lebih tinggi.

**Hasil Kepraktisan Media**

**a) Hasil Angket Guru**

Angket diberikan kepada salah satu guru yaitu wali kelas IIIB UPT SDN 282 Gresik yang bernama Ibu Mukholifah, S.Pd. berikut ini hasil angket guru pada media video interaktif.

**Tabel 9. Hasil Angket guru**

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Media video interaktif ini menarik bagi peserta didik				√	
2.	Media ini dapat menjadi alat bantu peserta didik untuk lebih baik dalam belajar					√
3.	Media ini membantu peserta didik untuk lebih mudah mengingat materi					√
4.	Dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran					√
5.	Pemilihan warna dan gambar dapat menarik peserta didik				√	
6.	Penggunaan media ini mudah dan praktis					√
7.	Penyampaian materi mudah untuk dipahami peserta didik				√	
8.	Materi yang dijelaskan sesuai dengan KD dan Indikator					√
9.	Materi media video interaktif membuat peserta didik lebih memahami materi pembelajaran				√	
10.	Media pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik					√
<b>Total</b>		<b>46</b>				

Berdasarkan angket yang diberikan pada guru untuk menguji kepraktisan dari media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat, diperoleh skor 92% yang mana media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat dapat dikatakan “Sangat Praktis” dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

**b) Hasil Angket Peserta Didik**

Angket diberikan kepada 10 peserta didik kelas IIIB UPT SDN 282 Gresik untuk melihat respon peserta didik terhadap penggunaan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat. Berikut ini hasil angket peserta didik pada media video interaktif.

**Tabel 10. Hasil Angket Peserta Didik**

No	Indikator Penilaian	Skor					Persentase
		1	2	3	4	5	
1.	Media video interaktif ini menarik bagi saya			1	5	4	86%
2.	Media ini dapat membantu saya untuk belajar				3	7	94%
3.	Media ini membantu saya untuk mengingat materi				6	4	88%
4.	Saya lebih aktif ketika menggunakan media ini			1	2	7	92%
5.	Pemilihan warna dan gambar menarik				2	8	96%
6.	Cara menggunakan media ini mudah dan praktis			1	2	7	92%
7.	Materi yang dijelaskan mudah untuk dipahami				5	5	90%
8.	Tulisan yang ada di media ini jelas dan mudah untuk dibaca				2	8	96%
9.	Dengan media ini saya lebih memahamai materi Lingkungan Bersih Dan Sehat				6	4	88%
10.	Belajar menggunakan media video interaktif ini menyenangkan				1	9	98%
<b>Total</b>						<b>920</b>	
<b>Persentase rata-rata</b>						<b>92%</b>	
<b>Kategori</b>						<b>Sangat layak</b>	

Berdasarkan angket yang diberikan pada peserta didik untuk menguji kepraktisan dari media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat, diperoleh skor 92% yang mana media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat dapat dikatakan “Sangat Praktis” dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, hasil yang diperoleh adalah sangat baik, dimana pada angket guru diperoleh angka 92% sedangkan angket peserta didik juga adiperoleh angka 92%, sehingga rata-rata dari kedua angket tersebut duperoleh angka 92% yang masuk dalam kategori sangat baik dan praktis. Dapat disimpulkan bahwa media video interaktif memiliki dampak positif bagi pembelajaran. Sehingga kepraktisan dari media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III sekolah dasar dapat tercapai.

#### Hasil Keefektifan Media

Media dapat dikatakan layak apabila sudah teruji keefektifitasannya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan desain *Pretest-posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tingkat hasil belajar peserta didik dapat dinyatakan tuntas apabila sudah melalui perhitungan rumus N-gain dan mengalami peningkatan. Berikut hasil dari *pretest-posttest* peserta didik kelas IIIB dalam mengerjakan materi lingkungan bersih dan sehat dengan menggunakan media video interaktif:

**Tabel 11. Tabel Nilai Pretest-posttest kelas III dan Perhitungan N-Gain**

No.	Nama	Pretest	Posttest	N-gain	Kategori
1.	PN	46	85	0,70	Tinggi
2.	RG	67	100	1,00	Tinggi
3.	RH	54	92	0,80	Tinggi
4.	HS	62	85	0,60	Sedang
5.	EV	62	92	0,78	Tinggi
6.	DV	63	85	0,59	Sedang
7.	ZD	75	100	1,00	Tinggi
8.	RF	67	92	0,75	Tinggi
9.	BL	63	88	0,67	Sedang
10.	AL	67	85	0,54	Sedang
11.	FR	71	92	0,72	Tinggi
12.	AS	71	88	0,58	Sedang
13.	AK	75	100	1,00	Tinggi
14.	RC	63	85	0,59	Sedang
15.	FH	71	100	1,00	Tinggi

16.	NQ	63	100	1,00	Tinggi
17.	RGH	67	85	0,54	Sedang
18.	BLN	67	100	1,00	Tinggi
19.	HF	75	100	1,00	Tinggi
20.	AH	75	92	0,68	Sedang
21.	ZN	71	88	0,58	Sedang
22.	AVR	63	85	0,59	Sedang
23.	WR	46	71	0,46	Sedang
24.	UF	71	100	1,00	Tinggi
25.	NJ	71	92	0,72	Tinggi
26.	DFD	79	100	1,00	Tinggi
27.	DN	75	85	0,40	Sedang
28.	GLN	63	77	0,37	Sedang
29.	VM	50	71	0,42	Sedang
<b>Rata-rata</b>		<b>65</b>	<b>90</b>	<b>0,72</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik sebelum menggunakan media adalah 65, dan rata-rata posttest peserta didik sesudah menggunakan media adalah 90.

Dalam pelajaran IPA tentang lingkungan bersdih dan sehat memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yakni 75. Pada tahap pengerjaan soal *pretest* hanya terdapat 6 peserta didik yang melampaui KKM sedangkan pada tahap pengerjaan soal *posttest* terdapat 27 peserta didik yang sudah melampaui KKM. .

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat dilakukan perhitungan presentase guna mengetahui tingkat keefektifan media. Persentase ketuntasan peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah peserta didik yang mendapat nilai} \geq 75}{\text{jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{29} \times 100\%$$

$$P = 0,93 \times 100 \%$$

$$P = 93\%$$

Selanjutnya yakni perhitungan N-Gain. Nilai peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video interaktif dapat diukur dengan menggunakan analisis N-Gain menggunakan rumus berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal} - \text{pretest}}$$

Analisis berdasarkan tabel perhitungan N-Gain adalah sebagai berikut:

- Sebanyak 14 peserta didik mendapatkan nilai N-gain dengan kategori sedang.
- Sebanyak 15 peserta didik mendapatkan nilai N-gain dengan kategori tinggi.
- Nilai rata-rata N-Gain berada pada nilai  $0,70 < g < 1,00$  sehingga nilai N-Gain dapat dikategorikan tinggi.

Sehingga dari uraian di atas, tingkat keefektifan media pembelajaran yakni 93% dengan kategori ketuntasan belajar "Sangat baik". Sedangkan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain mendapatkan nilai 0,72 dengan kategori "Tinggi". Berdasarkan nilai persentase dan N-gain maka dapat disimpulkan bahwa "Media Video Interaktif Materi Lingkungan Bersih Dan Sehat Kelas III Sekolah Dasar Sangat Efektif digunakan dalam pembelajaran"

#### PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan diuraikan di atas, maka media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat merupakan media yang layak dengan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang sangat baik untuk membantu peserta didik memahami materi lingkungan bersih dan sehat kelas III UPT SDN 282 Gresik. Tahapan dan dalam pengembangan pengembangan media ini disesuaikan dengan tahapan-tahapan pada model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluasi*.

Adapun data kevalidan dari media pembelajaran video interaktif ini diperoleh dari hasil validasi, yang meliputi validasi media dan materi. Pada validasi media diperoleh hasil skor presentase sebesar 88% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk validasi materi diperoleh hasil skor presentase sebesar 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Selain itu media video interaktif mendapatkan beberapa masukan. Pada saat validasi media validator memberikan masukan terkait durasi dari video interaktif. Validator berpendapat bahwa durasi dari video interaktif ini sedikit cepat untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu validator memberikan masukan agar penjelasan dari materi pada media diberikan durasi yang lebih panjang agar peserta didik dapat lebih memahami dan dapat mencatat materi yang disampaikan. Selain itu pada saat validasi materi, validator memberikan masukan berkaitan dengan tingkat kognitif dari soal, validator memberikan saran agar tingkat kognitif lebih ditingkatkan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah implementasi media video interaktif.

Berdasarkan hasil validasi materi dan media, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video interaktif ini dilihat berdasarkan hasil validasi oleh para ahli yaitu media ini

mudah untuk digunakan baik bagi peserta didik maupun guru, selain itu media ini fleksibel karena bisa digunakan dimana saja dan kapan saja, selain itu penyampaian materi pada media ini jelas baik dari segi penulisan maupun suara sehingga memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan. Sedangkan dilihat berdasarkan hasil validasi media dan materi, terdapat beberapa kekurangan terhadap media video interaktif ini yaitu, berkaitan dengan desain dari video yang mana kurangnya perpaduan baik dari perpaduan warna maupun desain gambar, selain itu soal interaktif yang disajikan masih kurang. Dari beberapa kekurangan tersebut dibutuhkan beberapa perbaikan diantaranya yaitu pembuatan desain yang lebih menarik dan juga penambahan soal interaktif pada media tersebut agar peserta didik lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan dilakukannya perbaikan dan juga berdasarkan beberapa kelebihan dari media video interaktif ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hadi (2017), dengan menggunakan media video akan menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya data kepraktisan diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik dan guru terhadap media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat. Media dikatakan praktis apabila guru mampu menguasai penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan angket yang diberikan pada guru dan peserta didik untuk menguji kepraktisan dari media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat, diperoleh skor 92% yang mana media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat dapat dikatakan “Sangat Praktis” dan dapat digunakan untuk pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat digunakan dengan mudah. Selain itu berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur kepada guru kelas dan peserta didik diketahui bahwasannya peserta didik menjadi lebih aktif ketika proses pembelajaran, selain itu diketahui bahwa peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi lingkungan bersih dan sehat setelah pengimplementasian media video interaktif. Hal tersebut merupakan kelebihan dari media video interaktif yang dikembangkan, bahwasannya media video interaktif ini mudah atau praktis untuk digunakan, dan juga media ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik, selain itu media pembelajaran video interaktif ini juga mampu meningkatkan pemahaman mengenai materi lingkungan bersih dan sehat. Sehingga pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Hadi (2017), dengan menggunakan media video akan menjadikan

proses pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. disamping adanya kelebihan, media video interaktif ini juga memiliki kekurangan yaitu kurangnya variasi dari desain atau gambar dari media pembelajaran. Oleh karena itu berdasarkan kekurangan dari media ini perlu dilakukan perbaikan media yakni menambahkan desain yang lebih menarik serta pemberian animasi-animasi maupun gambar dan suara yang sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan agar peserta didik menjadi lebih bersemangat memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Sudjana dan Rivai (2015), media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Penambahan desain animasi ataupun gambar dapat direalisasikan menggunakan media video, karena media video merupakan seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Sujiman, 2012).

Selanjutnya data keefektifan media video interaktif ini diperoleh dari lembar *pretest-posttest* yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan media video interaktif. Berdasarkan perolehan data mengatakan bahwa media video interaktif memperoleh persentase ketuntasan hasil belajar 93% dengan kategori ketuntasan belajar “Sangat baik”. Sedangkan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus  $N\text{-gain}$  terjadi peningkatan yang signifikan dengan rata-rata 0,72 dengan kategori “Tinggi”.

Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut dengan kategori “Tinggi” menunjukkan bahwa media video interaktif ini berdampak pada pemahaman peserta didik kelas III pada materi lingkungan bersih dan sehat. Dengan begitu dapat dikatakan bahwasannya media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat ini berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Keberhasilan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2019), media video interaktif merupakan media yang sangat baik untuk menunjang hasil belajar yang lebih maksimal.

Selain itu, selain dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi lingkungan bersih dan sehat. Dengan adanya kuis interaktif juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal tersebut dibuktikan ketika proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif peserta didik kelas IIIB UPT SDN 282 Gresik secara aktif dan semangat menjawab kuis atau soal yang disajikan secara bersama, sehingga menjadikan suasana kelas menjadi aktif. Dengan begitu dapat menjadikan peserta didik lebih berani dan percaya diri dalam

menyampaikan jawaban atau pendapatnya ketika kegiatan tanya jawab terkait materi lingkungan bersih dan sehat, bahkan peserta didik juga tidak segan untuk bercerita tentang pengalaman mereka melakukan bersih-bersih di rumah bersama anggota keluarganya. Hal tersebut didukung oleh pendapat Prastowo (2014), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif dan bisa mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu proses pembelajaran. Dengan begitu maka dapat menimbulkan hubungan dua arah antara media pembelajaran dengan peserta didik dan guru berperan sebagai penyambung atau perantara dalam proses pembelajaran tersebut, dengan proses pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik lebih aktif.

Berdasarkan uraian hasil pengembangan media dengan menggunakan tahapan ADDIE dan memperoleh hasil kelayakan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar, maka media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar ini dapat dikatakan layak dengan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang tinggi, sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa “Media Video Interaktif Layak Digunakan Dalam Pembelajaran Materi Lingkungan Bersih Dan Sehat Kelas III Sekolah Dasar”. Media dapat dikatakan layak berdasarkan hasil penilaian validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Nilai kevalidan media video interaktif adalah 88%. Nilai presentasi tersebut memiliki kategori “Sangat Valid”, sehingga media video interaktif dapat digunakan untuk membantu peserta didik kelas III belajar materi lingkungan bersih dan sehat. Nilai kevalidan materi dari hasil penilaian validator adalah 87,5%. Dengan begitu materi yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kategori “Sangat Valid”. Oleh karena itu materi yang sudah dikembangkan peneliti berdasarkan kompetensi dasar materi lingkungan bersih dan sehat layak diajarkan kepada peserta didik kelas III. Berdasarkan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, hasil yang diperoleh adalah sangat baik, dimana pada angket guru diperoleh angka 92% sedangkan angket peserta didik juga diperoleh angka 92%, sehingga rata-rata dari kedua angket tersebut diperoleh angka 92% yang masuk dalam kategori sangat baik dan praktis untuk digunakan peserta didik dalam belajar. Nilai keefektifitasan media adalah 93% dengan

kategori ketuntasan belajar “Sangat baik”. Sedangkan berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus N-gain mendapatkan nilai 0,72 dengan kategori “Tinggi”. Berdasarkan nilai persentase dan N-gain maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III sekolah dasar sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media video interaktif materi lingkungan bersih dan sehat kelas III Sekolah Dasar maka diberikan saran sebagai berikut: Media video interaktif ini dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi lingkungan bersih dan sehat, serta lebih memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media video interaktif perlu dilakukan pengembangan media yang lebih lanjut terkait dengan materi lingkungan bersih dan sehat serta melengkapi kekurangan yang ada agar media ini menjadi lebih inovasi dan lengkap. Pada saat pembuatan media, lebih dipahami lagi karakteristik aplikasi yang digunakan, sehingga tidak mengalami kendala pada saat proses pembuatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bardi, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>
- Fadilla, W. N., Misdalina, & Nurhasana, P. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Pada Materi Dongeng Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1813–1818. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5615>
- Gunawan, D. (2019). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. UMM press.
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Mustika, D. (2022). *Model-model Pembelajaran IPA SD dan Aplikasinya*. mitra cendekia media. [https://www.google.co.id/books/edition/Model\\_Mo](https://www.google.co.id/books/edition/Model_Mo)

del\_Pembelajaran\_IPA\_SD\_dan\_Apli/S\_2GEAAA  
QBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pengertian+IPa+sd&pg  
=PR5&printsec=frontcover

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. prenadamedia group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabet.
- Sundayana, R. (2015). *media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

