PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM BENTUK VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN 13 SILORO KEC. BUNGORO KAB. PANGKEP



S K R I P S I

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guru Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

NURHIKMAH IDRIS

917862060057

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2021

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM BENTUK VIDEO TUTORIAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN 13 SILORO KEC. BUNGORO KAB. PANGKEP

Atas Nama Saudari :

Nama : Nurhikmah Idris

Npm : 917862060057

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/ di teliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 14 Maret 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. MUH. BASRI, M,Si	**Dr. ABDUL WAHID S.Pd M.Pd**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH.MH	**HASBAHUDDIN S.Pd, M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan hari Sabtu, 12 Februari 2022.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH. MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : Dr. H. MUH. BASRI, M.Si. (.....)

Sekertaris : Dr. ABDUL WAHID, M.Pd. (.....)

Penguji : 1. A. JAYA ALAM PASSALOWONGI, SH., MM. (.....)

2. KHAERUN NISA'A TAYIBU, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing : 1. Dr. H. MUH. BASRI, M.Si. (.....)

2. Dr. ABDUL WAHID, M.Pd. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

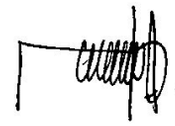
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: NURHIKMAH IDRIS
NPM	: 917862060057
Jurusan/Program Studi	: Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:. Pengembangan Media Interaktif dalam Bentuk Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tirual atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, Januari 2022

Yang membuat Pernyataan



NURHIKMAH IDRIS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

MOTTO

“Berdamailah dengan hidupmu karena itu lebih baik.

Syukuri segala sesuatu yang kamu miliki tanpa meresahkan orang lain.

Buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak.

Semangat dan bangkitlah dalam kebaikan menuju jalan yang lurus”.

(Nurhikmah Idris, 2021)

Dengan Segala Kerendahan Hati Kuperuntukkan Karya ini kepada:

Ayahanda, Ibunda, Bapak Ibu Dosen dan seluruh keluarga serta teman-teman tercinta, yang tiada hentinya memberikan doa, dukungan dan motivasi kepada penulis untuk meraih apa yang dicita-citakan penulis. Semoga Allah membalas ketulusan kalian dengan limpahan rahmat, kesehatan dan karunia-Nya Aamiin Allahumma Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

ABSTRAK

Nurhikmah Idris, 2021, Pengembangan Media Interaktif dalam Bentuk Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 13 Siloro Kec.Bungoro Kab.Pangkep. Skripsi. Dibimbing oleh H. Muh. Basri, dan Abdul Wahid.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec.Bungoro Kab.Pangkep. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro?, (2) Bagaimanakah Tahap Perancangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro? (3)Bagaimanakah validitas pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro?, (4) Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro?, dan (5) Bagaimanakah keefektifan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro?. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui analisis kebutuahan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro, (2) Untuk mengetahui tahap perancangan produk media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro, (3) Untuk mengetahui validitas pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro , (4) untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro, dan (5) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan Teknik pengambilan *before-after* atau *pretest dan posttest* dengan jumlah 16 orang siswa . Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi tes, dan angket. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan model pengembangan ADDIE. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media pembelajaran video dalam proses pembelajaran mewujudkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien (2) hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan media pembelajaran video mengalami peningkatan dengan capaian rata-rata hasil belajar masuk dalam kategori baik dan sangat baik

Kata Kunci : Media Interaktif, Video Tutorial, Hasil Belajar IPS

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa.
2. A. Zam Immawan Alam, SH.MH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Hasbahuddin, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Dr. H. Muh. Basri, M.Si dan Abdul Wahid, S.Pd., M.Pd masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua penulis yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. A. Jaya Alam Passalowongi, SH., MM dan Khaerun Nisa'a Tayibu S.Pd., M.Pd, masing-masing selaku penguji pertama dan kedua penulis yang sangat baik dan sabar yang telah memberikan penulis kritikan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd dan Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd, atas kesediaannya memvalidasi penelitian ini dengan sabar.
7. Kepada Orang Tua saya tercinta terimakasih yang sebesar-besarnya keberhasilan saya menyelesaikan penelitian ini berkat ridho dan dukungan dari kalian tanpa kalian saya bukan siapa-siapa.
8. Segenap dosen STKIP Andi Matappa, khususnya pada Prodi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
9. Teristimewa diucapkan terima kasi dan penghormatan Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

kebutuhan financial dan moral selama kuliah serta memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari khilaan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin Allahumma Aamiin.

Pangkajene, Januari 2022

Nurhikmah Idris

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **iv**

MOTTO ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 9
G. Definisi Istilah 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA **11**

A. Kajian Teori 11
   1. Media Pembelajaran 11
   2. Video Tutorial 14
   3. Hasil Belajar 18
   4. Pembelajaran IPS Di SD 19
B. Kerangka Pengembangan 21
C. Hipotetik Penelitian 23

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

BAB III METODE PENELITIAN.....24

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 24
B. Lokasi Penelitian.....25
C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan.....25
D. Teknik Pengumpukan Data.....27
E. Instrumen Pengembangan.....28
F. Teknik Analisis Data.....29

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 35

A. Hasil Penelitian Pengembangan 35
B. Pembahasan 51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 57

A. Kesimpulan 57
B. Saran 58

DAFTAR PUSTAKA 60

DAFTAR LAMPIRAN 63

RIWAYAT HIDUP 172

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

DAFTAR TABEL

3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE …….....26

3.2 Kategori Kevalidan Produk……..31

3.3 Kriteria Angket Respon Siswa……..32

3.4 Keefektifan Produk dengan Uji N-Gain……...33

3.5 Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran……..34

4.1 Validasi Ahli Materi…….44

4.2 Validasi Ahli Media……..45

4.3 Angket Respon Guru……....46

4.4 Angket Respon Siswa…….....46

4.5 Hasil Tes Normalitas…….…48

4.6 Analisis Uji Parametrik……..……...49

4.7 Hasil N-Gain Pretest dan Posttest…….50

4.8 Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa…….50

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

DAFTAR GAMBAR / BAGAN

2.1 Bagan Kerangka Pengembangan…….....21

2.2 Pengembangan Perangkat ADDIE ……..….....23

4.1 Latar…….....38

4.2 Membuat Project…….....39

4.3 Pemasangan Background…….....39

4.4 Pengaturan Durasi…….40

4.5 Penambahan Latar…….40

4.6 Pemberian Gambar…….41

4.7 Tambahan Voice/Suara…….41

4.8 Tambahan Teks…….42

4.9 Save/Simpan……..…...43

4.10 Diagram Lembar Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru dan Siswa……...51

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Perangkat Pembelajaran……....
Lampiran 2 Analisis Data ……
Lampiran 3 Format Lampiran Hasil…….
Lampiran 4 Lembar Validasi……..…..
Lampiran 5 Produk (Buku Panduan Pengajaran Media Pembelajaran Video Tutorial)……..……..
Lampiran 6 Persuratan……..…….....
Lampiran 7 Perbaikan……..……....
Lampiran 8 Dokumentasi…….....

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan di Indonesia mengacu pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas). Undang-undang tersebut merupakan penyempurnaan dari UU No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tidak memadai lagi dan perlu diganti, serta perlu disempurnakan agar sesuai dengan amanat perubahan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Jadi, sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam konteks kehidupan bernegara pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap tuntutan perubahan zaman. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan yang dinyatakan dalam pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003, yakni:

> Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini sangat mendukung untuk terciptanya suatu teknologi-

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga saat ini, teknologi yang berkembang sudah masuk pada tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai menggunakan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pada saat ini teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi atau sebagai alat pembelajaran.

Dinas pendidikan Kabupaten Pangkep, kembali mengeluarkan modul pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran sistem modul ini merupakan tahap lanjutan setelah pada awal pandemi lalu. Dinas pendidikan juga melakukan hal yang sama untuk memenuhi layanan pendidikan kepada siswa. Sekertaris Dinas Pendidikan Kabupaten Pangkep, mengemukakan bahwa kebijakan ini diambil karena pembelajaran dengan sistem online tidak efektif. Menurutnya, kabupaten pangkep yang terdiri dari sejumlah wilayah terpencil dan kondisi ekonomi masyarakat menjadi penyebab tidak efektifnya pembelajaran daring.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah selama 6 hari pada tanggal 22-27 Maret 2021 semasa pandemi, di SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep pada Kelas III. Selaku pengamat di sekolah dasar, maka observer menilai

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

ini guru menjadi tertarik untuk melakukan sebuah pembelajaran menggunakan media dan siswa juga akan lebih mudah memahami pembelajaran, serta minat siswa untuk belajar jadi lebih besar agar memiliki wawasan luas dan hasil belajar yang baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep?
2. Bagaimanakah tahap perancangan produk media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep?
3. Bagaimanakan validitas pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep?
4. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep?
5. Bagaimanakah keefektifan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep.
2. Untuk mengetahui tahap pengembangan media intrraktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep.
3. Untuk mengetahui validitas pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep.
4. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep.
5. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media memiliki berbagai definisi yang sangat luas dan dapat digunakan dalam berbagai bidang, misalnya dalam bidang komunikasi disebut dengan media komunikasi, dalam bidang tanaman maaka akan disebut dengan media tanam, sedangkan pada dunia pendidikan/pembelajaran biasa disebut dengan media pendidikan atau media pembelajaran.

> Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar pengajar juga pada dasarnya merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakaan bagian dari sumber belajar yang merupkan kombinasi antara perangkat lunak (bahan ajar) dan perangkat keras (alat belajar).
>
> Secara umum, media bisa dipahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bisa berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita. "Media yang digunakan juga sangat beragam tergantung pada jenis informasi yang akan disampaikan baik berupa fisik maupun digital"(Nunuk Suryani, dkk, 2018: 2).

Nurdin dan Adriantoni (2016) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin "*Medius*" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2019: 3) mengatakan bahwa "media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sudjana dan Rivai (2015) mengemukakan bahwa melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan diatas mengandung pengertian dasar yang sama. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian suatu pesan atau informasi untuk seseorang agar dapat lebih mudah merangsang pikiran agar seseorang dapat lebih mudah memahami sesuatu.

> Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Miarso (Nunuk Suryani,dkk; 2018: 3)

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi dan interasi sebagai suatu bentuk usaha pendidikan dengan mengkondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik. Pendapat ini kemudian dipertegas oleh Sanaky dengan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar Sanaky (2013). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

> Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne yaitu, pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Gagne dan Briggs (Zakky, 2020).

Interaktif adalah sebuah komunikasi dua arah yang mana berupa saling melakukan aksi hingga memiliki hubungan timbal balik yang aktif antar orang yang melakukan komunikasi, komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi yang aktif akan membuat interaksi semakin mudah. Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktifistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi menurut Warisita (Darmawaty dan Sahat: 2015).

Berdasarkan pengertian media dan pembelajaran interaktif diatas maka dalam dunia pendidikan dapat dikatakan sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinyaa proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Selanjutnya, media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajara, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajara ke penerima pesan belajar (siswa) Suryani dan Agung (Nunuk Suryani,dkk; 2018). Sejalan dengan itu

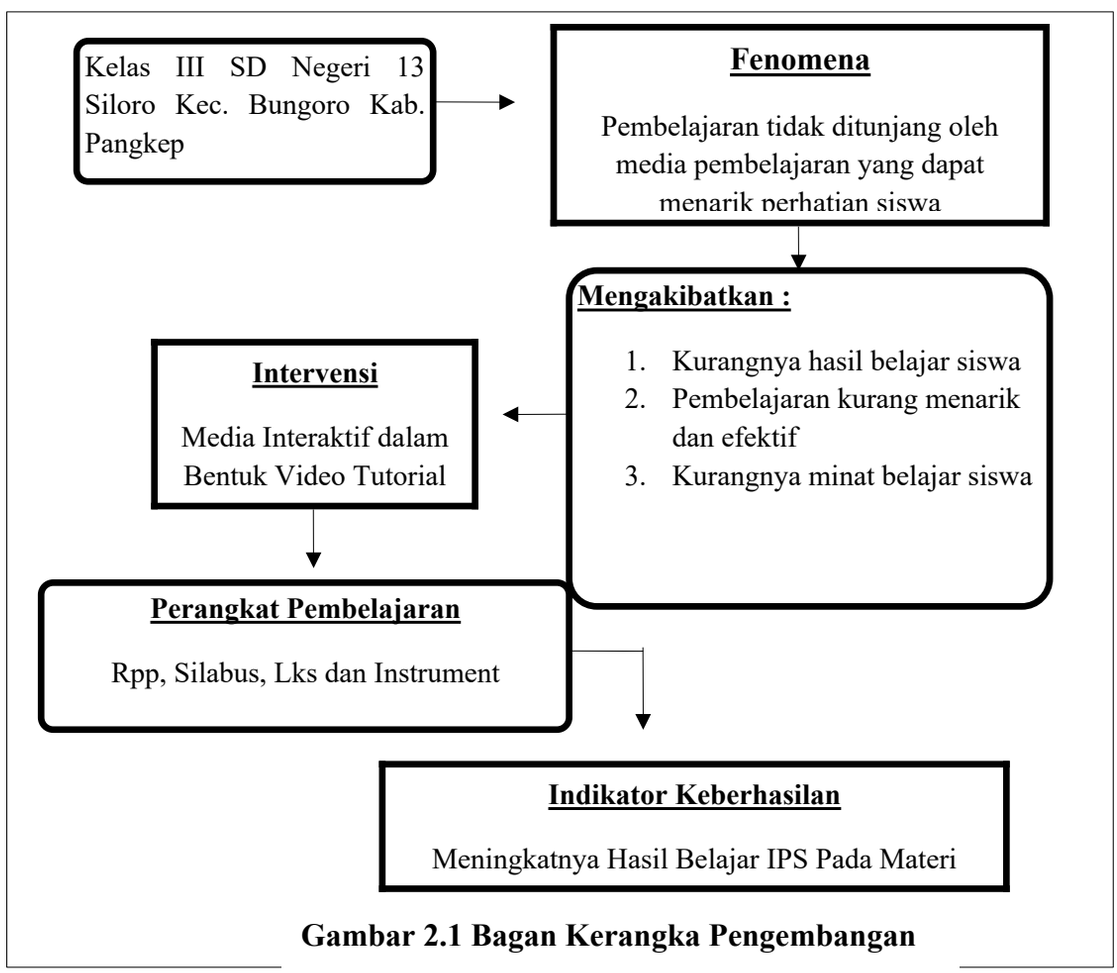
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah suatu pembelajaran yang membentuk dan mengarahkan kepribadian manusia sehingga terwujud sebuah peningkatan kualitas dan kuantitas seseorang yang dilihat dari sebuah peningkatan pemahaman (*kognitif*), keterampilan (*Skill*), dan sikap (*Afektif*).

B. Kerangka Pengembangan

Mengingat begitu pentingnya bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah sehingga dapat mengurangi hambatan-hambatan belajar pada peserta didik tentang pembelajaran, oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran.

Adapun kerangka pengembangan dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan dalam bentuk bagan yaitu :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

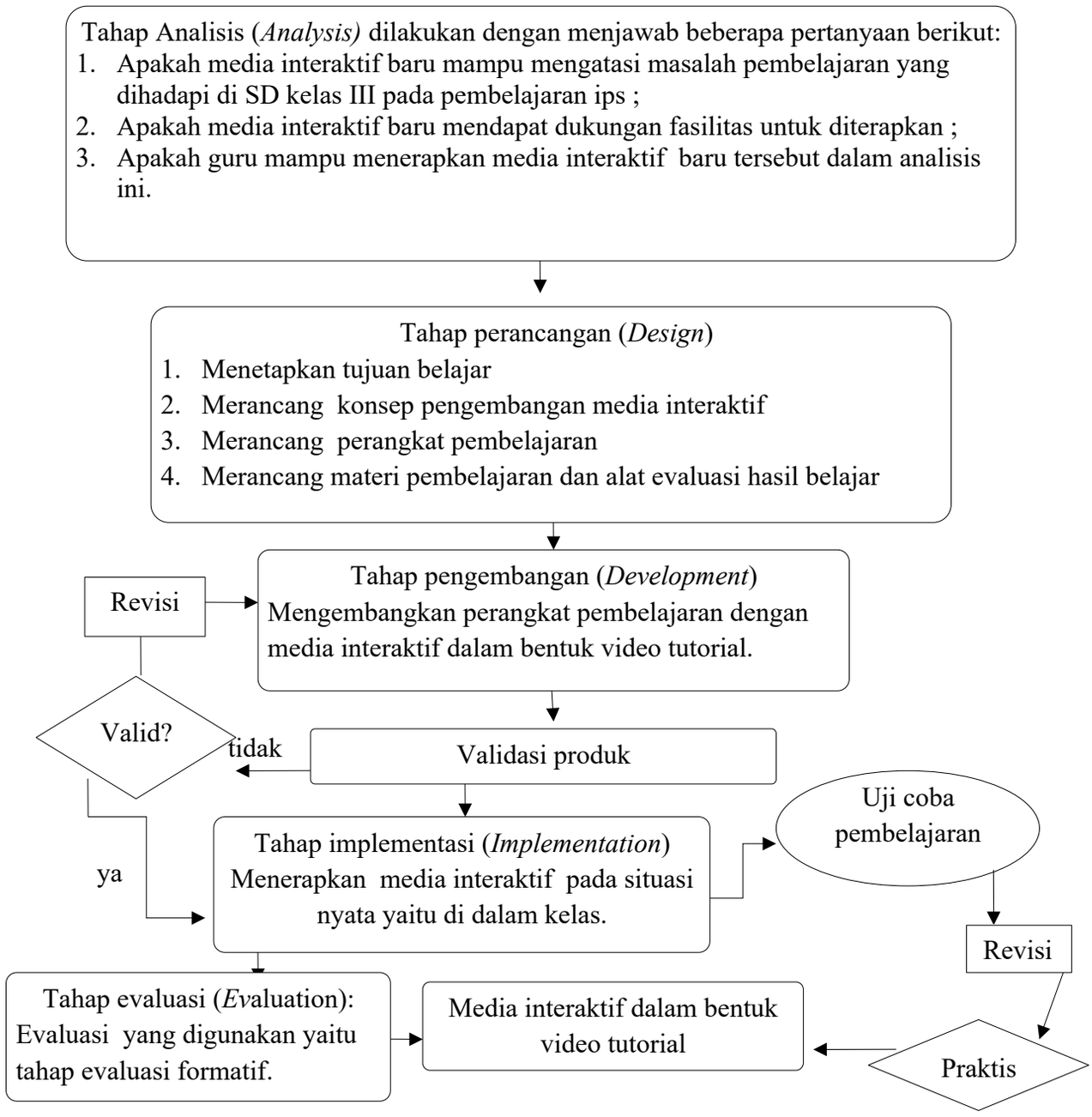
Isi dari bagan kerangka pikir adalah:

1. Kelas III SD Negeri 13 Siloro Kec. Bungoro Kab. Pangkep adalah alamat sekolah tempat peneliti melakukan penelitiannya.
2. Fenomena adalah gejala atau kenyataan yang memperlihatkan adanya masalah yang perlu diteliti. Fenomena pada panelitian ini yaitu dimana sebuah pembelajaran yang dilakukan tidak ditunjang oleh media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, sumber pengetahuan yang diperoleh siswa bergantung pada penjelasan guru dan buku cetak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya peningkatan kualitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar pencapaian hasil belajar siswa relavan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Intervensi, dapat diartikan sebagai jawaban dari fenomena dimana intervensinya adalah sebuah media interaktif dalam bentuk video tutorial.
4. Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini adalah RPP, Silabus, LKS (Lembar Kerja Siswa), dan instrument untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Indikator keberhasilan, adalah meningkatnya hasil belajar IPS siswa pada kelas III pada materi pengelolaan uang.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

C. Model Hipotetik Pengembanng

Pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial dapat dilihat melalui diagram sebagai berikut:



Gambar 2.2. Pengembangan Perangkat ADDIE

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti yaitu pendekatan *mix method* atau campuran yaitu pendekatan yang mengadopsi pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Pada Penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan menggunakan prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Menurut Sugiyono (2010) bahwa metode R&D adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick And Carey (1996) dalam merancang sistem pembelajaran.

Untuk menghasilkan sebuah produk tertentu digunakan peneliti yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji sebuah keefektifan suatu produk agar dapat berfungsi di masyarakat yang luas, maka diperlukan suatu penelitian untuk menguji sebuah keefektifan produk tersebut. Untuk menguji suatu keefektifan produk dilakukan sebuah meetode percobaan secara langsung terlebih dahulu.

Peneliti menggunakan pengembangan produk media berupa video tutorial. Video tutorial adalah salah satu media yang dirasa efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan video pembelajaran dapat membawa anak berimajinasi kedalam materi pembelajaran dengan membayangkan kehidupan sehari-harinya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memahamkan siswa.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Pengembangan media interaktif dalam bentuk video tutorial ini dilaksanakan di SD Negeri 13 Siloro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep. Alasan pemilihan lokasi penelitian karena berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan guru yang ada di sekolah tersebut belum sepenuhnya menggunakan media interaktif dan metode yang digunakan saat proses pembelajaran juga masih banyak menggunakan metode biasa saja dengan siswa tanpa melakukan suatu kegiatan yang dapat membantu siswa untuk lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. Subjek pada penelitian ini adalah 16 0rang siswa pada kelas III .

C. Prosedur dan Tahapan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development), dengan menggunakan prosedur model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Menurut Sugiyono (2010) bahwa metode R&D adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick And Carey (1996) dalam merancang sistem pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

Tahap Pengembangan model atau metode pembelajaran ADDIE dipaparkan dalam tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

Tahap Pengembangan	**Aktivitas**
Analysis	(a) Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (metode, media, bahan ajar) baru yang akan diajarkan. (b) Mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi/materi pembelajaran, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran
Design	(a) Merancang konsep baru di atas kertas (b) Merancang perangkat pengembangan produk baru. Rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci. (c) Mempertimbangkan sumber-sumber pendukung pembelajaran misal: sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar dll.
Development	(a) Mengembangkan produk (materi, media/bahan) yang digunakan dalam pengembangan. (b) Berb 48 hasil rancangan produk, pada tahap ini mula roduknya (materi, media/bahan) yang sesuai dengan komponen perkembangan kognitif. (c) Membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
Implementation	(a) Memulai menggunakan desain produk pembelajaran di kelas. (b) Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi.
Evaluation	(a) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis. (b) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. (c) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran. (d) Mencari dan mencatat semua informasi yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil yang terbaik.

Sumber: Dick and Carey (1996)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi kegiatan ini ditujukan kepada siswa yang melakukan proses penggunaan media interaktif yaitu siswa kelas III. Untuk siswa bertujuan untuk melihat bagaimana hasil belajar setelah penerapan media interaktif dan untuk mengamati dan memantau setiap perkembangan yang meliputi; kemampuan peserta didik yang terlihat dari responnya terhadap setiap pertanyaan yang diberikan, sikap, minat maupun motivasi anak selama proses penerapan media interaktif

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar atau kemampuan siswa yang dilambangkan dengan angka sebagai data atau informasi, setelah siswa mengikuti pembelajaran. Tes yang dilaksanakan berupa tes tertulis yaitu pilihan ganda tentang materi yang telah ditetapkan. Tes tersebut dikerjakan oleh siswa siswa baik dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data-data di lapangan secara langsung yang dapat menunjang hasil penelitian, menjaring informasi yang tersaji dalam bentuk dokumen, seperti kebijakan tertulis atau aturan sekolah tentang penyelenggaraan pembelajaran, laporan kegiatan guru, program tahunan,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

contoh format dan instrumentasi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, foto-foto,serta data yang relevan dengan penelitian.

4. Angket

Angket atau kuesioner digunakan untuk memperoleh keterangan tentang respon/tanggapan guru terhadap penerapan media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Instrumen Pengembangan

Instrument penelitian merupakan alat yang digunakan pada waktu penelitian untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Tes Hasil Belajar

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar tes, yang digunakan peneliti untuk mengukur dan melihat hasil belajar siswa. Lembar tes ini berisikan sebuah soal-soal pilihan ganda dan uraian yang dikerjakan oleh subyek penelitian atau siswa. Lembar tes yang diberikan berupa *post-tes,* dimana tes yang diberikan sudah diberi perlakuan dengan menggunakan media interaktif. Aspek-aspek yang diukur dalam tes hasil belajar tertera pada kisi-kisi soal. Sebelum soal tes kognitif digunakan untuk pengambilan data, maka ddilakukan validitas isi yaitu validitas ahli.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini yaitu dengan melakukan sebuah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi lapangan, hasil yang didapatkan peneliti dengan melakukan observasi adalah dimana kurangnya minat belajar siswa sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Salah satu tanda dari hal tersebut dapat dilihat dari kurang semangatnya siswa saat guru telah memasuki kelas. Selain dari hal tersebut, dapat diketahui juga bahwa guru menggunakan media saat proses pembelajaran namun hanya berupa gambar-gambar saja dan hal tersebut juga dilakukan hanya beberapa kali saja sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa.

Seperti yang diketahui bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang lebih sering tersaji di kehidupan nyata. Anak memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat kongkret. Sehingga hal tersebut kurang sesuai dengan teori yang ada. Maka dari hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang dapat membantu siswa berpikir logis dengan bantuan contoh nyata atau sebuah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat mengembangkan imajinasi siswa dan dapat menambah semangat dari siswa untuk melangsungkan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

media pembelajaran video tutorial untuk membantu proses pembelajaran agar ssiswa lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan.

a. Hasil analisis kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, peneliti menganalisis kurikulum baru yang dicetuskan pemerintah yaitu kurikulum 2013 revisi. Salah satu mata pelajarannya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi pengelolaan uang. Materi pengelolaan uang merupakan materi dasar yang digunakan untuk pembelajaran dengan menggunakan media video tutorial dengan adanya media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik.

b. Hasil analisis karaktersitik siswa

Pada tahap ini, peneliti melakukan sebuah analisis terhadap karakteristik siswa di Sekolah Dasar Negeri 13 Siloro, khususnya pada kelas III. Dari data observasi yang bersifat terbuka diketahui bahwa usia rerata siswa pada kelas III adalah 8-9 tahun. Pada tahap ini diumur 8-9 tahun siswa sudah bisa memahami pemahaman konsep abstrak dalam batas tertentu dan rasa ingin tahunya juga sudah mulai meningkat. Sehingga, media pembelajaran video tutorial dapat digunakan untuk media pembelajaran di kelas III.

2. Hasil Perancangan Produk

a. Desain pengembangan produk

1) Menetapkan Tujuan Belajar,

2) Merancang Konsep Pengembangan Media Interaktif

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

3) Merancang Perangkat Pembelajaran

4) Merancang Materi Pembelajaran

b. Tahap pengembangan (*development*)

1) Pra Produksi

Dalam tahapan ini dimulai dengan mempersiapkan alat dan bahan-bahan yang akan digunakan untu membuat media pembelajaran video tutorial seperti:

a) Komputer/ Laptop/ Handphone dll.

b) Aplikasi *KineMaster*

c) Koneksi agar terhubung ke Internet

d) Gambar-gambar

e) Materi

f) Rekaman Suara

Setelah semua bahan sudah siap maka tahapan selanjutnya yaitu memproduksi media pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran dan buku petunjuk media pembelajaran video tutorial. Persiapan dimulai dengan mengkoneksi laptop atau handphone kemudian masuk kedalam aplikasi *KineMaster.*

2) Produksi

Pada tahap ini kita akan memulai untuk melakukan produksi dengan berpedoman pada buku petunjuk media pembelajaran video tutorial yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan dimulai dengan langkah :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

a) Langkah awal membuat rekaman video dengan latar belakang kain yang berwarna hijau, bisa dengan tembok yang berwarna hijau, atau bisa dengan menggunakan gambar saja sebagai latar;

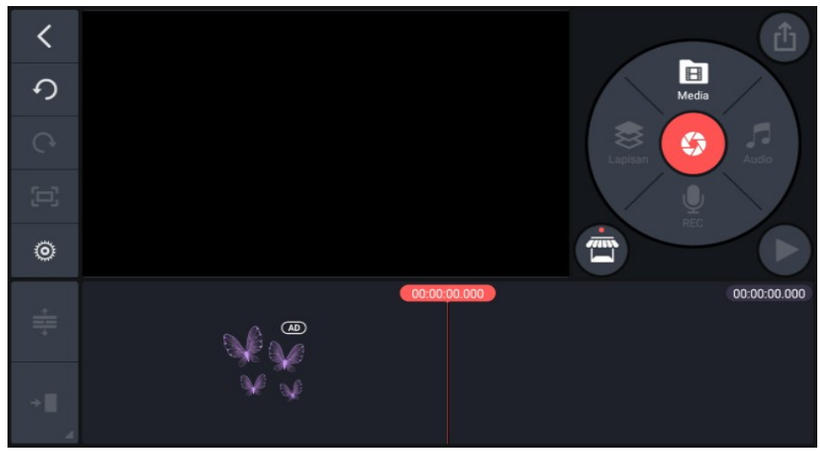


Gambar 4.1 Latar

b) Melakukan pengeditan video di aplikasi *KineMaster,* di dalam aplikasi kita akan membuat project baru dengan cara klik new project, pilih aspek rasio 16:9, dan imput back ground dengan cara klik media;

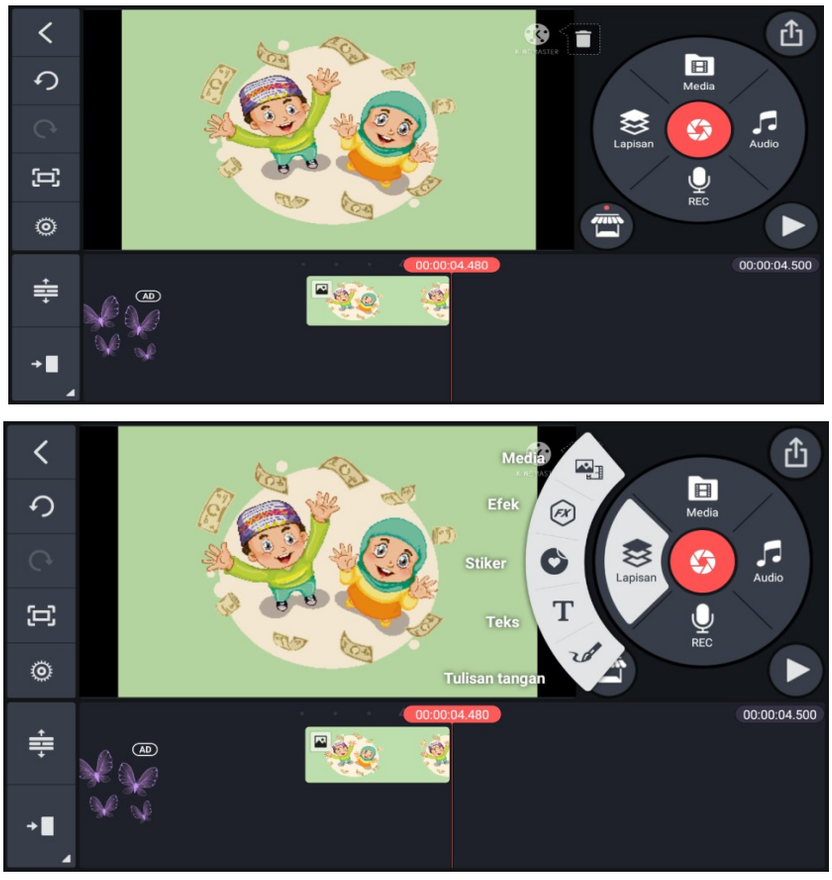


Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw



Gambar 4.2 Membuat Project

c) Pilihlah gambar di dalam media yang akan dijadikan backgroumd kemudian klik kembali lapisan yang berada di sebelah kanan, lalu klik teks kata pembuka atau judul materi untuk video pembelajaran yang akan dibuat;



Gambar 4.3 Pemasangan Background

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba media interaktif berbentuk video tutorial ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan pengembangan media sangat dibutuhkan mengingat begitu besarnya peranan media dalam pembelajaran seperti yang didapat dari hasil observasi awal dimana hasil belajar siswa rendah karena kurangnya alat penunjang pembelajaran. Media yang dapat membantu siswa berpikir logis dengan bantuan contoh nyata atau sebuah video pembelajaran. Video pembelajaran dapat mengembangkan imajinasi siswa dan dapat menambah semangat belajarnya.
2. Pengembangan media pembelajaran ini di desain dengan menggunakan model ADDIE. Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran berbentuk video. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk video ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu masalah yang ada, pengumpulan data dan materi pokok, desain dan produk media pembelajaran berbentuk video. Melalui tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
3. Validitas pengembangan media ini melalui tahap pengujian, validasi ahli materi dan validasi ahli media. Sebelum implementasi terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap para ahli utnuk mengetahui apakah produk layak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

digunakan atau tidak, dan hasil dari validasi ahli materi dan media sangat valid yang berartikan produk tersebut layak untuk digunakan.

4. Media interaktif dalam bentuk video ini dikatakan layak digunakan dan praktis berdasarkan dari angket respon guru dan siswa yang memiliki respon positif. Berdasarkan deskripsi mengenai produk, responden seyuju bahwa media interaktif berbentuk video pada pokok bahasan pengelolaan uang, dapat meningkatkan minat dan hasil belajarnya.
5. Media interaktif dalam bentuk video sangat efektif berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan diperoleh dari evaluasi, tes hasil belajar yang didalamnya dilakukan uji normalitas, uji t, dan n-gain. skor hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran cukup rendah kemudian setelah menggunakan media hasil belajar siswa menjadi meningkat dengan kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat disarankan bahwa:

1. Sebagai acuam teoritis tentang pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Sebagai bahan referensi bagi peniliti selanjutnya agar melakukan variasi dalam merancang penelitian yang juga memanfaatkan media pembelajaran video tutorial maupun media lainnya dalam memberikan solusi untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

3. Sekolah atau lembaga pendidikan diharapkan selalu mendukung terciptanya suasana yang bisa mendukung siswa untuk belajar dengan baik. Seperti memberikan fasilitas-fsilitas yang bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
4. Penelitian dan pengembangan harusnya dilakukan sesuai prosedur dan direncanakan dengan matang agar tidak ada masalah dikemudian hari. Misalnya data awal penelitian yang benar-benar harus dipersiapkan. Untuk itu perlunya peneliti membaca sebanyak mungkin penelitian terdahulu yang relafan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

DAFTAR PUSTAKA

Adhi, Yoga Utomo dan Dianna Ratnawati. (2018). *Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK.* Jurnal Taman Vokasi, Vol.6(1): 68-76.

Ah Sanaky, H. (2013). *Media Pemelajaran Interaktif – Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaban Dipantra.

Arief S. Sadiman, dkk. (2012). Pengertian, Pengembangan, dan Manfaatnya. Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, Jakarta.

--------, dkk. (2014). Pengertian, Pengembangan, dan Manfaatnya. Pustekkom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.

--------. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.

Bloom, Benyamin S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective*. New York : Longman. York and London: Longman Inc.

Briggs, Leslie J. (1977). *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey: Englewood Cliffs.

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Ed). Bogor: Gnalia Indonesia.

Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Dwy hendra.K, dkk.(2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online di Smk Negeri 3 Surakarta* . Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta, 57126, Indonesia.

http://kamusbahasaindonesia.org/Tutorial, Download Tanggal 6 Mei 2012

http://kamusbahasaindonesia.org/Video, Download Tanggal 6 Mei 2012

Laila, Rofiqoh, (2015). *Piaget dan Teori Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif.* Komasiana. 24 April

Nana Sudjana, (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Bandung : Sinar Baru Bandung.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

Nunuk Suryani. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT*, Jurnal Sejarah dan Budaya, Vol 10 (2), 186-196

Nunuk Suryani dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Nurdianti, I. d. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini.* Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol. 4 No. 6 ISSN 2354-614X , 95.

Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Padang: PT. Rajagrafindo Persada.

Parida Lis, dkk. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Prestasi Belajar,* Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, Vol 8(1).

Pramudito, Aria. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di Smk Muhammadiyah 1 Playen*.

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21.* Bandung: ALFABETA.

Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar.* PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Selwyn, N. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates.* India: Replika Press Prt Ltd. Hlm. 26. ISBN 978-1-4411-SO36-3.

Sudjana, Nana Dan Rivai, Ahmad. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.

Susilana, R.& Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* Bandung: CV. Wacana Prima.

Tyas Asih. S. M, dkk (2020), *Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran di Era New Normal Covid 19*. Jurnal Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana, Vol. 26(2).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kemdikbud RI. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Zakky, (2020). *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum.* Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Uum. 31 Maret 2018.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw



LAMPIRAN 1
(PERANGKAT PEMBELAJARAN)

1. **SILABUS**
2. **RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**
3. **MATERI AJAR**
4. **KISI-KISI SOAL TES**
5. **BUTIR SOAL PILIHAN GANDA**
6. **SOAL TES HASIL BELAJAR**
7. **DAFTAR HADIR**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw



LAMPIRAN 2

(ANALISIS DATA)

1. **HASIL ANALISIS LEMBAR PENILAIAN (PRETEST)**
2. **HASIL ANALISIS LEMBAR PENILAIAN (POSTEST)**
3. **LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU**
4. **LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS SISWA**
5. **HASIL ANALISIS ANGKET RESPON GURU**
6. **HASIL ANALISIS ANGKET RESPON SISWA**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw



LAMPIRAN 3

(FORMAT LAMPIRAN HASIL)

1. **SOAL TES HASIL BELAJAR (PRETEST – POSTTEST)**
2. **LKS (LEMBAR KERJA SISWA)**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

Lampiran 3. Format Lampiran Hasil Penelitian

Gambaran Soal Tes Hasil Belajar
(*Pretest*)

SOAL TES HASIL BELAJAR
(PRETEST)

$P = \frac{4}{20} \times 100\% = 20$

Satuan Pendidikan	:	SD Negeri 13 Siloro
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok	:	Pengelolaan Uang
Kelas/Semester	:	III / 2
Waktu	:	30 menit

Nama : AQLAH AZ AIDAH.
No Absen : 15

Petunjuk :

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Jika kita memiliki uang untuk dibelanjakan, sebaiknya kita membeli barang-barang yang merupakan....
   a. Keinginan
   b. Barang kesukaan X
   c. Barang yang dimimpikan
   d. Kebutuhan
2. Coba perhatikan manakah kalimat yang menunjukkan penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan ...
   a. Andini membeli mainan yang sangat banyak
   b. Fendi membeli tas model baru X
   c. Rani membeli buku komik untuk dibaca
   d. Rino membeli makanan untuk mengisi perutnya yang lapar.
3. Uang sebaiknya dibelanjakan sesuai dengan kebutuhan kita, kebutuhan dasar manusia ada tiga diantaranya....
   a. Pakaian, makanan dan tempat tinggal
   b. Mobil, makanan dan rumah. X
   c. Rumah, makanan dan kendaraan
   d. Perlengkapan rumah, pakaian dan kendaraan
4. Manakah pernyataan dibawah yang bukan merupakan kegunaan uang secara tepat....
   a. Uang sebagai alat penunjuk harga
   b. Uang sebagai alat kesenangan X
   c. Uang sebagai alat berbelanja dan jual beli
   d. Uang merupakan alat pembayaran yang sah

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw



LAMPIRAN 4

(LEMBAR VALIDASI)

1. **RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**
2. **AHLI MATERI**
3. **AHLI MEDIA**
4. **LKS (LEMBAR KERJA SISWA)**
5. **SOAL TES HASIL BELAJAR**
6. **LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU**
7. **LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS SISWA**
8. **ANGKET RESPON GURU**
9. **ANGKET RESPON SISWA**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw



LAMPIRAN 8
(DOKUMENTASI)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

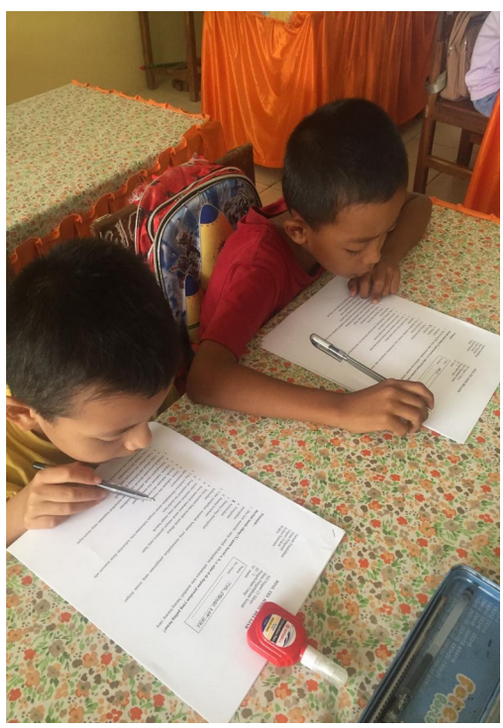
Lampiran 6. Dokumentasi

Dokumentasi Pemberian Materi dan Tes Hasil Belajar

(*Pretest*)









Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw

RIWAYAT HIDUP



Nurhikmah Idris, lahir di malewang pada Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep pada 03 Juni 1999, bertempat tinggal di Desa Mangilu Jln. Poros Siloro. Sebagai anak ke-2 dari tiga bersaudara dari Bapak Muh Idirs. AS dan Ibu Nuraeni. Pendidikan pertama lulus pad ataman kanak-kanak Pertiwi 30 Juni 2005; SD Negeri 13 Siloro menempuh pendidikan pada tahun 2005-2011; SMP Negeri 1 Bungoro menempuh pendidikan pada tahun 2011-2014; SMK Negeri 2 Bungoro meenempuh pendidikan pada tahun 2014-2017. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Sekolah Tingga Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep dengan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/hgXZNDXIQzQKr_zODOv9Bw