



## Video Interaktif Berbasis *Problem Solving* sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Sesilia Dwi Laura<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [sesiliadwilaura100@gmail.com](mailto:sesiliadwilaura100@gmail.com)

### Abstrak

Latar belakang penelitian yaitu keterbatasan guru dalam penggunaan media ajar saat proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu menguraikan rancang bangun media video pembelajaran interaktif dan menganalisis kelayakan media video pembelajaran interaktif. Model yang digunakan pada penelitian ini yaitu model *ADDIE*. Metode pada saat pengumpulan data penelitian yaitu kuesioner/angket. Subjek sebagai responden penelitian yaitu ahli dan siswa. Uji rancangan produk meliputi ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Analisis yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif serta kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kelayakan media video pembelajaran interaktif menurut ahli isi pembelajaran yaitu sebesar 92,30%. Persentase kelayakan menurut ahli desain pembelajaran yaitu sebesar 97,50%. Persentase kelayakan menurut ahli media pembelajaran yaitu sebesar 100%. Tingkat persentase kelayakan menurut uji coba perorangan yaitu sebesar 96,66%. Tingkat persentase kelayakan menurut uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 97,66% dengan keseluruhan berkualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil *review* para ahli dan hasil uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPS materi sumber daya alam layak untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** video interaktif, problem solving, IPS

### Abstract

*The background of the research is the limitations of teachers in the use of teaching media during the learning process. The objectives of this study are to describe the design of interactive learning video media and to analyze the feasibility of interactive learning video media. The model used in this research is the ADDIE. The method at the time of collecting research data is a questionnaire/questionnaire. Subjects as research respondents are experts and students. The product design test includes subject matter experts, learning design experts, learning media experts, individual trials, and small group trials. The analysis used is quantitative and qualitative data analysis. Based on the results of the research data, the percentage of feasibility of interactive learning video media according to learning content experts is 92.30%. The percentage of feasibility according to learning design experts is 97.50%. The percentage of eligibility according to learning media experts is 100%. The percentage level of eligibility according to individual trials is 96.66%. The percentage level of eligibility according to the small group trial is 97.66% with overall very good qualifications. Based on the results reviews and the results of product trials, it can be concluded that problem solving on natural resource material social studies is feasible to be implemented in learning activities for fourth grade elementary school students.*

**Keywords:** interactive quiz, classpoint application, elementary school

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan ialah pondasi awal pembentukan karakter setiap orang, tidak dapat disangkal lagi jika pendidikanlah yang menjadi pemegang peran penting kehidupan manusia yang mampu melahirkan generasi muda yang memiliki karakter dan berkualitas (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019). Untuk dapat melahirkan generasi bangsa yang berkualitas

#### History:

Received : March 10, 2022

Revised : March 12, 2022

Accepted : May 03, 2022

Published : May 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



maka harus dilakukan pemaksimalan mutu ajar yang dilakukan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif yang terus menerus dilakukan (Ernata, 2017). Pelaksanaan pendidikan dasar di Indonesia disederhanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu (Putri & Fathoni, 2022). Pembelajaran tematik terpadu ialah pembelajaran yang diberikan kepada siswa berupa pengalaman yang bermakna sehingga siswa dapat memperoleh informasi (Rahayu et al., 2021). Dalam pembelajaran terpadu terdapat termuat beberapa mata pelajaran termasuk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diartikan sebagai ilmu yang mempelajari berbagai hal yang muncul dalam kehidupan sosial manusia dengan alam sekitar yang membantu anak untuk dapat lebih mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat atau lingkungan di sekitar (Ariani et al., 2020; Arsana & Sujan, 2021; Fatmawati et al., 2021). Adanya Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut menjadikan siswa memiliki daya berpikir dan keterampilan yang nantinya dapat diterapkan dan berguna dalam kehidupannya sehari-hari (Agustien et al., 2018; Havizul, 2020; Jauhar & Nurdin, 2017).

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar umumnya dilaksanakan melalui proses pembelajaran langsung secara tatap muka di masing-masing satuan pendidikan, akan tetapi saat ini pembelajaran berlangsung daring mengingat pandemi Covid-19 yang sampai saat ini masih saja menghantui benak masyarakat yang memberikan dampak besar ke segala aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan (Gafar & Haryati, 2021; Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Pembelajaran daring merupakan suatu inovasi yang baru dalam pembelajaran di Indonesia yang didalamnya melibatkan unsur teknologi (Fitriyani et al., 2020; Hasibuan et al., 2020; Wulandari & Agustika, 2020). Pembelajaran ini memiliki tujuan untuk memberikan layanan pembelajaran yang bermutu dengan jangkauan yang lebih luas (Pakpahan & Fitriani, 2020). Pembelajaran secara daring memungkinkan guru dan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada, sehingga siswa dan guru mampu meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi (Herlina, 2020; Wijaya et al., 2020).

Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru dan siswa mampu menerapkan pembelajaran daring dengan baik karena kurangnya kesiapan guru dalam menghadapi perkembangan teknologi yang ada. Hal ini sejalan dengan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD No. 2 Tibubeneng. Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kelas IV menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran daring guru hanya memberikan materi yang hanya berpatokan pada buku tema, sehingga siswa hanya mencatat dari buku yang dimiliki. Banyak anak yang kesulitan memahami materi yang disampaikan serta kejelasan materi yang menjadikan pembelajaran terasa membosankan dan kurangnya siswa dalam mengembangkan pemikirannya. Di samping itu, guru kurang memanfaatkan media video pembelajaran yang dipercaya mampu meningkatkan minat siswa meningkat dalam belajar, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama Ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan begitu, rendahnya minat dalam diri siswa saat kegiatan pembelajaran dapat diakibatkan oleh kurangnya penggunaan media ajar dan model pembelajaran yang mampu memotivasi, merangsang minat, dan menarik perhatian siswa. Permasalahan ini kemudian berdampak pada penurunan hasil belajar serta minat belajar siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif seperti video pembelajaran interaktif. Media video interaktif adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan yang bisa berupa media audio-visual (Karisma et al., 2019; Tarida & Indriyani, 2020). Video juga sering diartikan sebagai media yang mengkolaborasikan antara audio dan visual sehingga keduanya mampu menciptakan suatu tampilan yang menarik dan indah (Khairani et al., 2019; Yuanta, 2020). Video pembelajaran interaktif merupakan sebuah

media pembelajaran mengkombinasikan antara unsur-unsur suara, gambar, gerak, teks narasi atau bacaan, serta grafik yang sifatnya interaktif antara media dengan pengguna media tersebut (Abroto et al., 2021; Prehanto et al., 2021; Putra & Kartini, 2020). Sementara itu, video interaktif adalah suatu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur suara, gerak, gambar, teks maupun grafik yang sifatnya interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunanya (Purnama & Pramudiani, 2021; Wardani & Syofyan, 2018). Dengan adanya media video pembelajaran interaktif menjadikan siswa mampu mendengarkan dan mengamati materi pelajaran secara bersamaan. Kelebihan media video pembelajaran interaktif adalah mampu meningkatkan prestasi siswa dalam penguasaan konsep, berfikir secara kritis dan dapat menghemat waktu dalam belajar (Rahmawati & Dewi, 2019). Penggunaan media video interaktif yang tepat akan memberikan siswa pengalaman baru dalam belajar dan siswa mendapatkan gambaran yang nyata serta bermanfaat (Neni & Dewi, 2020; Sakiah & Effendi, 2021).

Untuk memaksimalkan video pembelajaran interaktif tersebut, maka diperlukannya suatu model dan metode pembelajaran yang dirasa mampu meningkatkan semangat dan keinginan siswa pada saat belajar. Selain itu, kemampuan siswa dalam berpikir kritis juga sangat perlu dimiliki oleh siswa karena berpikir kritis telah dibuktikan mampu mempersiapkan siswa dalam memecahkan berbagai masalah disiplin ilmu. Berpikir kritis merupakan suatu kegiatan kognitif yang dilakukan siswa dengan memilah-milah cara berpikir dalam kenyataan sehari-hari dengan fokus yang berbeda. Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan adalah model pembelajaran *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Kahar et al., 2021; Suratun et al., 2018; Walid et al., 2019). Metode pembelajaran *problem solving* yaitu metode yang memberikan pengajaran tentang cara penyelesaian masalah dengan memberikan beberapa penekanan pada terselesaikannya suatu masalah menggunakan menalar (Darmaji et al., 2019; Munastiwi, 2021).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media video pembelajaran interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran terlebih lagi saat kondisi belajar jarak jauh di masa pandemi (Prehanto, 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran (Wardani & Syofyan, 2018). Adapun penelitian lain yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak dan dapat diterima sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Suratun et al., 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif yang disertai penggunaan model *problem solving* efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai video interaktif berbasis *problem solving* sebagai media pembelajaran unik bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media video interaktif berbasis *problem solving*.

## 2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap yakni *analysis, design, development, implementation, evaluations*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni satu orang dari ahli materi, ahli desain dan ahli media pelajaran. Ahli materi yang digunakan memiliki keahlian di bidang mata pelajaran IPS. Ahli desain dan media pelajaran yang digunakan berlatar belakang Teknologi Pendidikan, 3 siswa untuk

menjadi responden uji coba perorangan dengan masing-masing siswa terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah, serta 9 siswa yang dipilih menjadi responden uji coba kelompok kecil. Siswa yang sudah diuji coba perorangan tidak ikut serta dalam uji coba kelompok kecil. Sembilan orang yang akan diuji pada uji kelompok kecil diantaranya 3 orang dengan kemampuan tinggi, 3 orang dengan kemampuan sedang, dan 3 orang dengan kemampuan rendah. Jadi total subjek yang digunakan yaitu sebanyak 14 orang. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, angket/kuisisioner, dan tes dengan instrument penelitian berupa lembar validitas ahli isi, ahli desain, ahli media, dan lembar uji coba perorangan. Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Ahli Isi Materi Pelajaran**

| Aspek       | Indikator                                                 | Jumlah Butir |
|-------------|-----------------------------------------------------------|--------------|
| Kurikulum   | 1. Kesesuaian isi dengan KD                               | 3            |
|             | 2. Kesesuaian isi dengan indikator pembelajaran           |              |
|             | 3. Kesesuaian isi dengan tujuan dalam pembelajaran        |              |
| Materi      | 4. Kebenaran isi materi                                   | 8            |
|             | 5. Keruntutan isi materi                                  |              |
|             | 6. Kelengkapan isi materi                                 |              |
|             | 7. Kedalaman materi                                       |              |
|             | 8. Kesesuaian materi dengan karakteristik setiap siswa    |              |
|             | 9. Materi didukung oleh media ajar yang tepat             |              |
|             | 10. Materi mudah dimengerti dan dipahami                  |              |
| Tata Bahasa | 11. Konsep yang tersaji dapat dilogikakan secara jelas    | 2            |
|             | 12. Penggunaan bahasa tepat dan konsisten                 |              |
| Bahasa      | 13. Bahasa yang dipakai sesuai dengan karakteristik siswa |              |

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Ahli Desain Pembelajaran**

| Aspek    | Indikator                                                                       | Jumlah Butir |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Tujuan   | 1. Tujuan Pembelajaran jelas                                                    | 2            |
| Strategi | 2. Konsistensi tujuan, materi dan evaluasi                                      | 5            |
|          | 3. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah logis                          |              |
|          | 4. Kegiatan pembelajarannya memotivasi siswa                                    |              |
|          | 5. Memberi contoh pemahaman konsep                                              |              |
| Evaluasi | 6. Membantu untuk mengingat kemampuan dan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya | 3            |
|          | 7. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri                            |              |
|          | 8. Memberikan latihan soal untuk pemahaman konsep                               |              |
|          | 9. Soal yang disajikan sesuai dengan indikator                                  |              |
|          | 10. Petunjuk pengerjaan soal dibuat jelas                                       |              |

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Ahli Media Pembelajaran**

| Aspek        | Indikator                                          | Jumlah Butir |
|--------------|----------------------------------------------------|--------------|
| Desain Pesan | 1. Keterbacaan isi teks                            | 10           |
|              | 2. Konsistensi tema                                |              |
|              | 3. Penggunaan gambar yang mendukung materi ajar    |              |
|              | 4. Jenis huruf, ukuran huruf dan spasi yang tepat  |              |
|              | 5. Komposisi dan kolaborasi warna tepat dan serasi |              |

| Aspek         | Indikator                                                  | Jumlah Butir |
|---------------|------------------------------------------------------------|--------------|
| Pengoperasian | 6. Penggunaan animasi yang pas                             | 5            |
|               | 7. Dukungan instrumen musik pengiring sesuai               |              |
|               | 8. Penggunaan <i>sound effect</i> tepat                    |              |
|               | 9. Penggunaan teks narasi yang tepat                       |              |
|               | 10. Tampilan layar serasi dan seimbang                     |              |
|               | 11. Kemudahan penggunaan                                   |              |
|               | 12. Media dapat membantu siswa dalam pemahaman materi      |              |
|               | 13. Media dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar |              |
|               | 14. Siswa dapat memutar ulang media video                  |              |
|               | 15. Durasi waktu video yang relevan untuk belajar          |              |

Tabel 4. Kisi-Kisi Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

| Aspek        | Indikator                                        | Jumlah Butir |
|--------------|--------------------------------------------------|--------------|
| Desain Pesan | 1. Kemenarikan pembukaan video                   | 4            |
|              | 2. Keterbacaan teks                              |              |
|              | 3. Kejelasan gambar                              |              |
|              | 4. Kejelasan suara                               |              |
| Materi       | 5. Kemudahan pemahaman materi                    | 2            |
|              | 6. Kejelasan uraian materi                       |              |
| Motivasi     | 7. Media memberikan semangat siswa dalam belajar | 1            |

Data hasil analisis kuesioner selanjutnya memberikan nilai, masukan, dan saran pada lembar kuesioner yang telah dibagikan dengan menggunakan patokan penilaian pada skala likert. Pada skala likert, skor 1 artinya sangat tidak setuju, skor 2 tidak setuju, skor 3 setuju, dan skor 4 sangat setuju. Setelah diperoleh persentase dari masing-masing responden atau ahli melalui tabel skala likert yaitu dengan membandingkan jumlah keseluruhan jawaban dari responden dengan skor maksimal dari setiap kuesioner, barulah persentase dapat diklasifikasikan atau digolongkan ke dalam kriteria pengambilan keputusan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengembangan produk video ajar interaktif berbasis *problem solving* pada muatan IPS materi sumber daya alam ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dengan lima tahapannya yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Rancang bangun pada pengembangan media video pembelajaran interaktif ini menggunakan model ADDIE yang dalam tahapannya meliputi: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap analisis dalam penelitian ini yaitu menganalisis kompetensi, menganalisis karakteristik siswa, dan menganalisis fasilitas dan konten pembelajaran. Analisis konten dilakukan untuk dapat mengetahui materi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa. Analisis konten diperoleh dengan menggunakan metode wawancara dengan guru kelas IV SD No.2 Tibubeneng Badung. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa siswa sangat sulit memahami pembelajaran pada muatan IPS materi sumber daya alam. Siswa memerlukan suatu media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dari sumber daya alam dan pemanfaatannya. Berdasarkan pertimbangan analisis konten yang telah dilaksanakan, maka materi yang akan dicantumkan

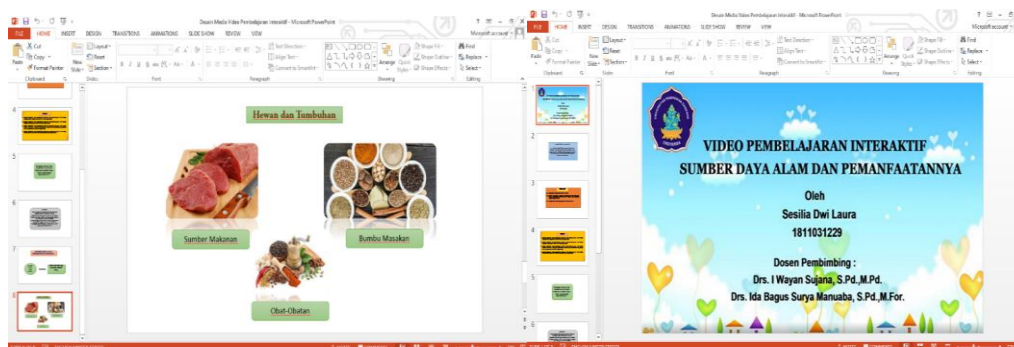
adalah materi sumber daya alam pada muatan IPS. Dalam analisis konten ini dilakukan juga penetapan kompetensi dasar pada muatan IPS berdasarkan kurikulum 2013. Adapun kompetensi dasar pada materi sumber daya alam dapat dilihat pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Pemetaan KD & Indikator

| <b>Kompetensi Dasar (KD)</b>                                                                                                                                               | <b>Indikator</b>                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.              | 3.1.1 Menganalisis jenis-jenis sumber daya alam.<br>3.1.2 Merinci karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.<br>3.1.3 Menganalisis perbedaan jenis-jenis sumber daya alam. |
| 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. | 4.1.2 Mengomunikasikan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.                                                                                                          |

Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui media yang cocok diterapkan berdasarkan kapasitas dari belajar siswa, pengetahuan yang bervariasi, keterampilan dan sikap yang dimiliki oleh siswa kelas IV di SD No. 2 Tibubeneng, Badung. Metode yang digunakan adalah metode kuisisioner dengan menggunakan *google form*. Berdasarkan hasil kuisisioner yang disebarkan pada siswa, keseluruhan siswa menyukai media audio visual atau video pembelajaran. Analisis lingkungan dilakukan dengan observasi. Dari hasil observasi dan analisis lingkungan tersebut ditemukan bahwa sangat cocok dikembangkan media video pembelajaran interaktif. Di SD No. 2 Tibubeneng Badung belum ditemukan media berupa audio visual atau video pembelajaran interaktif yang mendukung siswa dalam proses pembelajaran.

Tahap kedua yaitu perancangan (desain). Tahap ini dilakukan perancangan atau desain media video pembelajaran berbasis model *discovery learning*. Pertama-tama yaitu menentukan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video yaitu *adobe premiere pro 2020* dan *power point 2019*. Untuk membuat desain dan mengedit video digunakan aplikasi *adobe premiere Pro 2020*. Untuk membuat tulisan dan memosisikan gambar menggunakan *power point 2019*, langkah selanjutnya yaitu membuat *flowchart*, *storyboard*, dan komponen naskah dalam video. *Flowchart* pada video pembelajaran interaktif ini memuat simbol-simbol yang menunjukkan langkah kerja dalam pengembangan media yang telah dibuat agar dapat membantu pengembang memahami maksud dari pengoperasian program. *Storyboard* atau papan cerita pada video pembelajaran interaktif ini memuat tentang desain tampilan sebagai rancangan video yang akan dibuat. *Storyboard* ini dapat membantu peneliti dalam menyampaikan produk yang dikembangkan. Selain itu juga dilakukan pembuatan naskah video pembelajaran interaktif dan menyusun RPP. Tahap selanjutnya, yaitu membuat desain komponen media video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *power point 2019*. Adapun hasil perancangan desain dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tampilan Produk Video Pembelajaran Interaktif

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk. Pada tahap ini pengembangan dilakukan pada produk video pembelajaran interaktif yang tujuannya agar produk siap digunakan dalam belajar. Setiap rancangan yang telah dibuat pada tahap desain diproses dan diolah menjadi produk yang sebenarnya. Adapun tahap yang dilakukan, seperti pembuatan video yaitu dengan *shooting* menggunakan kamera dan memakai kain hijau sebagai latar. Proses pengeditan atau biasa disebut dengan *editing* merupakan salah satu proses terpenting dalam membuat sebuah video pembelajaran. Dalam proses pengeditan tersebut menggabungkan antara desain, latar, warna, tulisan, gambar, suara penyaji materi agar sesuai dengan pesan atau informasi yang disampaikan. Selanjutnya dilakukan penambahan interaktivitas dengan menggunakan aplikasi *edpuzzle*. Pada tahap penambahan interaktivitas ini sebelumnya media video pembelajaran sudah selesai diedit dan sudah dimasukan atau diupload ke *youtube*. Setelah mengupload ke *youtube*, maka didapatkan link, link tersebut akan dimasukkan ke dalam aplikasi *edpuzzle*. Melalui aplikasi *edpuzzle* dapat dicantumkan beberapa pertanyaan yang dapat dijawab langsung oleh siswa. Selanjutnya yaitu membuat angket penilaian produk untuk setiap responden, melakukan uji kelayakan produk, dan terakhir melakukan uji coba produk.

Tahap keempat yaitu implementasi. Tahap implementasi ini dilakukan dengan penerapan hasil produk media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran secara langsung untuk mengetahui efektivitas produk media video pembelajaran interaktif. Namun, karena situasi pandemi Covid-19, keterbatasan, dan kebijakan dari SD No.2 Tibubeneng Badung yang melaksanakan pembelajaran secara daring, maka dalam penelitian ini tahap implementasi belum dapat terlaksana. Tahap kelima yaitu evaluasi. Tahap ini dilakukan dalam evaluasi data yang sebelumnya sudah dikumpulkan dalam tahap keempat yaitu implementasi. Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu formatif. Evaluasi formatif digunakan menilai video pembelajaran interaktif yang didalamnya mencakup validasi dari para ahli dan siswa. Media video pembelajaran interaktif yang menjadi fokus pengembangan dalam penelitian ini diharapkan layak dan tentunya berkualitas agar nantinya dapat digunakan dengan baik dan maksimal dalam proses belajar mengajar. Untuk itu dilakukan serangkaian tahapan uji produk pengembangan untuk dapat mengetahui layak tidaknya produk yang digunakan berdasarkan penilaian dari responden. Uji kualitas instrumen dilakukan dengan berbagai macam tahapan diantaranya yaitu *review* dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil. Uji coba produk dilakukan menggunakan lembar kuesioner. Ahli isi bidang studi atau materi dalam penelitian pengembangan ini ada seorang dosen mata pelajaran IPS. Ahli desain dan media pembelajaran yaitu dosen Undiksha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atau dosen yang memiliki kualifikasi di bidang tersebut. Sedangkan subjek uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan dalam penelitian ini yaitu menggunakan siswa dengan hasil belajar IPS yang berbeda

## Pembahasan

Penelitian menghasilkan luaran produk pembelajaran berupa media video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* untuk kelas IV SD No. 2 Tibubeneng. Media video pembelajaran interaktif ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar agar siswa dapat merasakan proses belajar yang asik dan menyenangkan. Media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan didalamnya bermuatan IPS materi Sumber Daya Alam. Media video pembelajaran interaktif ini juga disertai dengan gambar-gambar bervariasi yang dapat memudahkan sekaligus membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru di sekolah. Pengembangan media video pembelajaran interaktif berbasis *problem solving* ini telah melalui beberapa tahap *uji ahli*, *uji coba* dan *perbaikan*.

Terdapat beberapa temuan dalam penelitian ini, diantaranya adalah: temuan pertama berkaitan dengan hasil *review* media video pembelajaran interaktif oleh ahli isi muatan pelajaran IPS dikualifikasikan sangat baik. Dilihat dari sebaran skor yang diperoleh berkisar antara skor 3 (setuju) dan skor 4 (sangat setuju). Persentase pencapaian dari media video pembelajaran interaktif berdasarkan ahli materi pelajaran adalah sebesar 92,30%, kriteria penilaian materi pelajaran dinilai dari aspek kurikulum, isi materi, dan tata bahasa. Kelebihan media video pembelajaran interaktif dari penilaian ahli isi terletak pada kesesuaian materi pembelajaran dengan situasi siswa serta pemaparan materi tersusun secara sistematis sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran. Kesesuaian tujuan pembelajaran, indikator, dan materi yang disajikan dalam sebuah media menjadi salah satu faktor penting penentuan keberhasilan penggunaan media karena tujuan dan indikator pembelajaran akan membantu mempermudah proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Khairani et al., 2019; Yuanta, 2020). Selain menyesuaikan dengan tujuan dan indikator, materi pelajaran yang disajikan hendaknya sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar siswa, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat lebih bermakna (Abroto et al., 2021; Prehanto et al., 2021; Putra & Kartini, 2020). Pembelajaran IPS seharusnya dikembangkan dengan harapan dapat memecahkan masalah terkait interaksi manusia maupun lingkungan yang sesuai dengan situasi siswa (Ariani, 2020).

Temuan kedua berkaitan dengan hasil *review* media video pembelajaran interaktif oleh ahli desain pembelajaran memuat tiga aspek yang dinilai yaitu aspek tujuan, strategi, dan evaluasi. Dari ketiga aspek yang dinilai dalam desain pembelajaran, maka sebaran skor yang diperoleh berkisar antara skor 3 (setuju) dan skor 4 (sangat setuju). Persentase pencapaian dari media video pembelajaran interaktif berdasarkan ahli desain pembelajaran adalah sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik. Desain pembelajaran dalam pengembangan media video pembelajaran interaktif dikembangkan dengan tujuan mampu memberikan dampak yang positif dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan produk pembelajaran video interaktif. Media ini dilihat dari sudut pandang desain pembelajarannya mendapatkan kategori sangat baik karena mampu memberikan pengalaman baru dan adanya hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran. Media dikatakan interaktif apabila adanya keterlibatan siswa dengan media tersebut (Yasa, 2017). Selain itu desain pembelajaran juga dapat memudahkan penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Kemudahan dalam penggunaan media, mengakses media secara berulang, dan penggunaan media yang fleksibel dapat membantu siswa dalam mempelajari materi sebelumnya pada media yang diakses dimana saja di luar jam pembelajaran (Nurrita, 2018).

Temuan ketiga berkaitan dengan hasil *review* media video pembelajaran interaktif oleh ahli media pembelajaran memuat 2 segi aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan pengoperasian. Dari keempat aspek yang dinilai maka sebaran skor yang diperoleh skor 4 (sangat setuju). Persentase pencapaian dari media video pembelajaran interaktif berdasarkan ahli media pembelajaran adalah sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Dilihat dari



penilaian ahli media pembelajaran, aspek pemilihan warna dengan kombinasi media video pembelajaran interaktif sangat baik. Selain itu, dilihat dari aspek teknis media video pembelajaran interaktif mudah digunakan serta dapat membantu siswa dalam memahami materi dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media memiliki peranan penting sebagai komponen yang tidak dapat dilepaskan dalam proses pembelajaran. Media dikatakan memiliki pengaruh besar sebagai sarana penunjang dalam ketercapaian tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran seringkali diartikan sebagai suatu perantara yang digunakan oleh tenaga pendidik pada saat berlangsungnya proses pembelajaran yang mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang hendak disampaikan kepada siswa (Kristianto & Rahayu, 2020). Media pembelajaran atau media ajar adalah sebuah alat pembantu dalam proses pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi sehingga mudah untuk dipahami dan dimengerti (Yuanta, 2020).

Temuan keempat berkaitan dengan hasil *review* media video pembelajaran interaktif pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil mendapatkan respon positif dari siswa kelas IV di SD No. 2 Tibubeneng Badung. Hasil uji coba produk mendapatkan persentase pada uji perorangan sebesar 94,33% dengan kualifikasi sangat baik dan pada uji kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik. Pada uji perorangan dan kelompok kecil siswa yang mengatakan bahwa media video pembelajaran interaktif menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPS. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media video pembelajaran interaktif yang dirancang dengan baik mampu memberikan rangsangan belajar serta meningkatkan pemahaman isi materi pembelajaran (Prehanto, 2021). Dengan adanya hal tersebut video pembelajaran interaktif menjadi salah satu jalan keluar yang tepat untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar (Purnama & Pramudiani, 2021; Wardani & Syofyan, 2018).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan media video pembelajaran interaktif efektif digunakan sebagai media pembelajaran terlebih lagi saat kondisi belajar jarak jauh di masa pandemi (Prehanto, 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif efektif untuk diterapkan di dalam pembelajaran (Wardani & Syofyan, 2018). Adapun penelitian lain yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak dan dapat diterima sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Suratun et al., 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif yang disertai penggunaan model *problem solving* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan pemaparan pada hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa rancang bangun dari media video pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Abroto, A., Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632–1638. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.971>.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19.

- <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jppg.v3i2.28260>.
- Arsana, I. W. O. K., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning dalam Muatan Materi IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 134–143. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32817>.
- Darmaji, Astalini, Kurniawan, D. A., Parasdila, H., Iridianti, Susbiyanto, Kuswanto, & Ikhlas, M. (2019). E-Module Based Problem Solving in Basic Physics Practicum for Science Process Skills. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 15(15), 4–17. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v15i15.10942>.
- Ernata, Y. (2017). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngarangan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4828>.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal*, 11(2). <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v11i2.28862>.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>.
- Gafar, H., & Haryati, T. (2021). Model Pelaksanaan Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19 Sekolah Dasar di Kabupaten Bima. *Jurnal Pendidikan IPS*, 11(2), 74–79. <https://doi.org/10.37630/jpi.v11i2.482>.
- Hasibuan, D., Taufik, M., Mendrofa, H. K., Silaen, H., & Tarihoran, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Akademik pada Mahasiswa yang Menjalani Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Indonesian Trust Health Journal*, 3(2), 387–393. <https://doi.org/10.37104/ithj.v3i2.65>.
- Havizul, H. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Herlina, N. (2020). Manajemen Pembelajaran Daring di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Civics & Social Studies*, 4(2), 102–108. <https://doi.org/10.31980/civicos.v4i2.925>.
- Jauhar, S., & Nurdin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 141–149. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>.
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, nur, & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78. <https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol2.Iss1.40>.
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 216. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.553>.
- Munastiwi, E. (2021). Adaptation of Teaching-Learning Models Due to Covid-19 Pandemic: Challenge towards Teachers Problem-Solving Skills. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 33. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32695>.
- Neni, I., & Dewi, H. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 4(2), 30–36. <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/181>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Pradipta, K. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696/15360>.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>.
- Putra, I. N. T. A., & Kartini, K. S. (2020). Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study : Class XI Hydrocarbons Material. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>.
- Putri, S. A., & Fathoni, A. (2022). Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik dengan Pendekatan Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3163>.
- Rahayu, S., Ladamay, I., Kumala, F. N., Susanti, R. H., & Ulfatin, N. (2021). LKPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6110–6119. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1791>.
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271–282. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i3.3602>.

- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80–90. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>.
- Tarida, L., & Indriyani. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*, 5(1), 16–20. <https://amn.ac.id/ojs/index.php/saintara/article/view/88>.
- Walid, A., Putra, E. P., & Asiyah, A. (2019). Pembelajaran Biologi Menggunakan Problem Solving Disertai Diagram Tree untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Logis dan Kemampuan Menafsirkan Siswa. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1398>.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>.
- Wijaya, R., Lukman, M., & Yadewani, D. (2020). The Impact of Covid19 Pandemics on the Utilization of E Learning. *Dimensi*, 9(2), 307–322. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/viewFile/2543/1790>.
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2020). Dramatik Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi pada Persepsi Mahasiswa PGSD Undiksha). *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 515–526. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29259>.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.