

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS  
V SD**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Ade Mutiara Putri Nasiub**

**06131282025021**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS  
V SD**

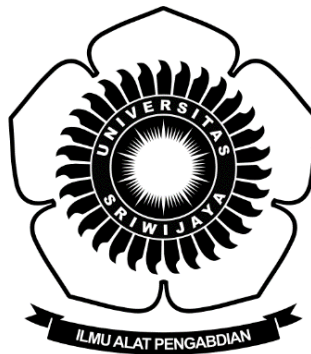
**SKRIPSI**

Oleh:

**Ade Mutiara Putri Nasiub**

**06131282025021**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS  
V SD**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ade Mutiara Putri Nasiub**

**06131282025021**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana  
Pembimbing,**

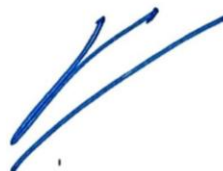


**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**

**NIP. 197001232006041001**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS  
V SD**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Ade Mutiara Putri Nasiub**

**06131282025021**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**



**Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**

**NIP. 197001232006041001**

**Mengetahui :**

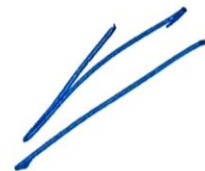
**Ketua Jurusan**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**

**NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Program Studi,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS  
V SD**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ade Mutiara Putri Nasiub**

**06131282025021**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Telah Di Ujikan Dan Lulus Pada :**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 19 Desember 2023**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn.**

**2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.**



**Palembang, Desember 2023**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ade Mutiara Putri Nasiub

NIM : 06131282025021

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V SD” Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Desember 2023  
Yang Membuat Pernyataan



Ade Mutiara Putri Nasiub  
NIM. 06131282025021

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan berkah yang telah memperlancarkan, dan meridhoi saya selama penyusunan skripsi ini. Dengan rasa syukur, hormat, dan kasih sayang saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ayah saya, Elvis Nasiub yang tidak pernah lelah berjuang untuk kehidupan saya dan keluarga. Ibu saya, Neti K yang telah melahirkan dan membesarkan dengan cinta dan kasih sayang yang tulus. Terimakasih selalu mendoakan, memberi saran dan senantiasa memberikan dukungan, semangat, motivasi selama proses kuliah serta skripsi ini. Dan menjadi penyemangat untuk tidak menyerah demi membanggakan kalian.
2. Untuk Aku, terimakasih sudah bertahan dan berjuang hingga detik ini, tidak menyerah meski yang diharapkan tidak selalu sesuai kenyataannya, dan kamu berhasil untuk menyelesaikannya hingga akhir. Kamu terus bergerak walau lambat, sekali lagi terimakasih sudah menyelesaikan tugas ini, kamu hebat, kamu keren sudah ada di titik ini.
3. Abang dan Adik saya yang tersayang, Muhammad Alvin Nasiub dan Muhammad Rizky Alvarezzi Nasiub, teman dirumah saat ini dan seterusnya. Terimakasih karena selalu ada untuk saya di keadaan apapun.
4. Nenek saya Suaisah, om sopi, dan om yok yang terkasih serta seluruh keluarga besar. Terimakasih selalu mendoakan dan memberikan semangat hingga bisa menyelesaikan studi S1 ini.
5. Dosen Bapak Dr. Makmum Raharjo, M.Sn., selaku dosen pembimbing akademik dan pembimbing skripsi saya yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada saya. Terimakasih atas waktu dan ilmu yang telah bapak berikan hingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
6. Dosen Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Terimakasih telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini.
7. Dosen penguji skripsi ibu Dr. Suratmi, M.Pd., terima kasih atas kritik, saran dan masukan yang telah ibu berikan hingga saya menyelesaikan skripsi ini.

8. Seluruh bapak dan ibu dosen prodi PGSD Terimakasih telah memberikan begitu banyak ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
9. Kepala dan Wakil SDN 11 Indralaya, Guru kelas V.C Hj, Nyayu Syafirah, S.Pd. & siswa. Terimakasih atas bantuan selama proses penelitian berlangsung.
10. Sahabat saya dari SD Nur Aminah dan SMA Herna, Fauziyah, Anggun, Putri, Nur, Rani, Aryo, Haidir, Awwal yang menemani masa sekolah saya hingga saat ini, teman main yang siap memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah saya, menceritakan hal yang satu frekuensi tentang apapun.
11. Teman sekost saya Zeny dan Mersika, teman rantau dari bangka yang menemani saya dari awal datang ke layo hingga saat ini. Terimakasih selalu menemani kegabutan saya, dan bersedia menjadi tempat bertukar pikiran, memberikan saran, memotivasi hingga saya bisa penyelesaian skripsi ini.
12. Teman seperbimbingan Dewinta, Dewi, Dwi, dan teman bimbingan lain nya terimakasih telah menjadi teman bimbingan yang menyemangati saya, serta siap menjadi tempat untuk sharing ilmu dan revisian.
13. Teman kuliah saya Neli, Fitria, Shalwa, Annida, Firly dan seluruh teman seangkatan PGSD 2020 baik Kelas Indralaya maupun Palembang yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih sudah menjadi teman seperjuangan bersama serta telah menjadi keluarga baru saya di kampus.
14. Kepada Almamater Universitas Sriwijaya yang selalu menjadi kebanggaan.

### **MOTTO**

*“dan berbuat baiklah. Sungguh, Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.”*

(Q.S Al-Baqarah : 195)

Allah tidak akan membebani jiwa melebihi batas kemampuannya. Percayalah bahwa kamu lebih kuat dari penderitaan yang kamu hadapi.



## PRAKATA

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V SD” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari beberapa pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Makmum Raharjo, M.Sn sebagai pembimbing skripsi atas segala bentuk arahan dan masukan yang diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Prof. Dr Sri Sumarni, M.Pd., Ketua Program Pendidikan, Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan mudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada bapak Dr. Suratmi, M.Pd. selaku anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran dalam perbaikan skripsi yang penuh kekurangan ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni.

Indralaya, Desember 2023  
Penulis



Ade Mutiara Putri Nasiub  
NIM. 06131282025021

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Belajar Dan Pembelajaran .....	8
2.1.1 Pengertian Belajar .....	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran .....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Jenis Jenis Media Pembelajaran .....	12
2.3 Video Pembelajaran.....	13
2.3.1 Pengertian Video Pembelajaran.....	13
2.3.2 Manfaat Media Video Pembelajaran .....	14

2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Video pembelajaran.....	14
2.4 Aplikasi Pembuat Video Pembelajaran .....	15
2.4.1 InShot .....	16
2.4.2 KineMaster .....	17
2.4.3 Capcut.....	18
2.5 Media Presentasi.....	20
2.5.1 Platform Media Presentasi .....	21
2.6 Model Pembelajaran .....	26
2.6.1 Model <i>Problem Based Learning</i> .....	27
2.6.2 Model <i>Project Based Learning</i> .....	28
2.6.3 Model <i>Discovery Learning</i> .....	28
2.7 Pembelajaran IPA SD .....	32
2.7.1 Sistem Pernapasan Manusia .....	33
2.8 Model Pengembangan .....	38
2.8.1 Model Pengembangan Rowntree.....	38
2.8.2 Model Pengembangan 4D .....	39
2.8.3 Model Pengembangan ADDIE.....	40
2.9 Penelitian Yang Relevan.....	42
2.10 Kerangka Berfikir.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	46
3.2 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	46
3.2.1 Lokasi penelitian .....	46
3.2.2 Jadwal Penelitian.....	47
3.3 Subjek Penelitian .....	47
3.4 Prosedur Penelitian.....	47
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	50
3.5.1 Data Analisis Kebutuhan .....	51
3.5.2 Walkthrough .....	53
3.5.3 Angket .....	54
3.5.4 Tes Uji Hasil Belajar Peserta Didik.....	56

3.6 Teknik Analisis Data.....	56
3.6.1 Analisis Data Hasil Validasi Ahli .....	57
3.6.2 Analisis Data Angket Respon .....	59
3.6.3 Analisis Data Tes Uji Hasil Belajar .....	62
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	64
4.1.1 Tahap Analis ( <i>Analysis</i> ) .....	64
4.1.2 Tahap Desain/perancangan ( <i>Design</i> ) .....	66
4.1.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	79
4.1.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	103
4.1.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	118
4.2 Pembahasan .....	122
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>126</b>
5.1 Kesimpulan.....	126
5.2 Saran .....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>129</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	54
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validator Ahli Materi .....	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik .....	56
Tabel 3.6 Instrumen Validasi Untuk Ahli Media .....	57
Tabel 3.7 Instrumen Validasi Untuk Ahli Materi .....	58
Tabel 3.8 Kriteria Penskoran Skala <i>Likert</i> .....	58
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Video Pembelajaran.....	59
Tabel 3.10 Instrumen Angket Respon Guru .....	60
Tabel 3.11 Kriteria Penskoran Skala <i>Likert</i> .....	60
Tabel 3.12 Kriteria Kelayakan Media Video Pembelajaran .....	61
Tabel 3.13 Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	61
Tabel 3.14 Kriteria Penskoran Skala <i>Guttman</i> .....	62
Tabel 3.15 Kriteria Kemenarikan Media Video Pembelajaran .....	62
Tabel 3.16 Kriteria N-Gain Nilai .....	63
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan.....	66
Tabel 4.2 kerangka media Desain tampilan ( <i>LayOut</i> ).....	70
Tabel 4.3 Prototype dari Media Pembelajaran Video Interaktif.....	86
Tabel 4.4 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Media.....	95
Tabel 4.5 Hasil Lembar Validasi Ahli Media .....	96
Tabel 4.6 Revisi Media Sesuai Saran Validator ahli Media .....	97
Tabel 4.7 Hasil Skor Lembar Validasi Ahli Materi .....	99
Tabel 4.8 Hasil Lembar Validasi Ahli Materi.....	99
Tabel 4.9 Revisi Media Sesuai Saran Validator ahli Materi.....	101
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Lembar Validasi.....	103
Tabel 4.11 Produk Akhir .....	104
Tabel 4.12 Skor Lembar Angket Respon Guru .....	111
Tabel 4.13 Hasil Lembar Angket Respon Guru .....	112
Tabel 4.14 Skor Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	113
Tabel 4.15 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	114
Tabel 4.16 Skor Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	115
Tabel 4.17 Hasil Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	116
Tabel 4.18 Hasil Rekapitulasi Lembar Angket Respon .....	117
Tabel 4.19 Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	120
Tabel 4.20 Perhitungan Skor N-Gain .....	121

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo aplikasi InShot .....	16
Gambar 2.2 Logo Aplikasi Kinemaster.....	18
Gambar 2.3 Logo Aplikasi Capcut.....	18
Gambar 2.4 Logo canva .....	22
Gambar 2.5 Logo Google Slide .....	23
Gambar 2.6 Logo Genially.....	24
Gambar 2.7 orang bernapas.....	33
Gambar 2.8 Hidung.....	33
Gambar 2.9 Faring .....	34
Gambar 2.10 Laring .....	34
Gambar 2.11 Trakea .....	34
Gambar 2.12 Bronkus dan bronkiolus .....	35
Gambar 2.13 Paru-Paru.....	35
Gambar 2.14 Proses Pernapasa Dada.....	36
Gambar 2.15 Proses Penapasan Perut .....	36
Gambar 2.16 Tahapan model pengembangan Rowntree.....	39
Gambar 2.17 Tahapan model pengembangan 4D .....	39
Gambar 2.18 Tahapan model pengembangan ADDIE.....	41
Gambar 2.19 Kerangka Berfikir.....	45
Gambar 4.1 Wawancara Bersama Guru Kelas V.....	65
Gambar 4.2 kerangka media (Flow Card).....	69
Gambar 4.3 Gambar yang Berkaitan dengan Materi .....	80
Gambar 4.4 Aplikasi Capcut .....	80
Gambar 4.5 Halaman Depan Aplikasi Capcut .....	81
Gambar 4.6 Penambahan Background.....	81
Gambar 4.7 Fitur Aplikasi capcut .....	81
Gambar 4.8 Ukuran Tampilan Video .....	82

Gambar 4.9 Mengatur Durasi Video .....	82
Gambar 4.10 Penyimpanan Video.....	82
Gambar 4.11 Pencarian Youtube .....	83
Gambar 4.12 Platform Youtube .....	83
Gambar 4.13 Upload Video Pembelajaran.....	84
Gambar 4.14 Link Video Pembelajaran .....	84
Gambar 4.15 Pencarian Genially .....	85
Gambar 4.16 Platform Genially .....	85
Gambar 4.17 Pencarian Template .....	85
Gambar 4.18 Fitur Genially .....	86
Gambar 4.19 Uji Coba Dan Pengisian Angket Respon Guru .....	111
Gambar 4.20 Uji Coba dan Pengisian Angket Kelompok Kecil.....	113
Gambar 4.21 Uji Coba dan Pengisian Angket Kelompok Terbatas .....	115
Gambar 4.22 Uji Coba Lapangan.....	118
Gambar 4.23 Kegiatan Pretest Dan Posttest .....	119

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul .....	137
Lampiran 2 SK Pembimbing SKRIPSI.....	138
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP UNSRI .....	140
Lampiran 4 SK Izin Penelitian dari Dinas Penelitian Kab. Ogan Ilir .....	141
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	142
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....	143
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Media .....	146
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi .....	147
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli materi .....	150
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	151
Lampiran 11 Lembar Respon Guru.....	157
Lampiran 12 Lembar Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil .....	159
Lampiran 13 Lembar Respon Peserta Didik Uji Kelompok Terbatas.....	163
Lampiran 14 Soal <i>Pretest</i> .....	167
Lampiran 15 Soal <i>Posttest</i> .....	170
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan .....	173
Lampiran 17 Kartu Pembimbing.....	174
Lampiran 18 Surat Pengejekan Similarity .....	180
Lampiran 19 Surat Hasil Bebas Plagiat .....	181
Lampiran 20 Tabel Perbaikan Skripsi .....	182
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Skripsi .....	185
Lampiran 22 Surat Izin Penjilidan .....	186



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS  
V SD**

**Ade Mutiara Putri Nasiub (06131282025021)**

[06131282025021@student.unsri.ac.id](mailto:06131282025021@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn**

[makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD serta mengetahui pengembangan, kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan media video pembelajaran interaktif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, walkthrough, angket dan tes tertulis. Subjek penelitian adalah 1 orang guru dan seluruh peserta didik kelas V SDN 11 Indralaya. Kevalidan diperoleh dari hasil validasi ahli media didapatkan sebesar 95%, kategori sangat valid dan hasil validasi ahli materi didapatkan sebesar 97,50%, kategori sangat valid. Kemenarikan diperoleh dari hasil angket respon guru didapatkan sebesar 100%, kategorikan sangat layak dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok terbatas didapatkan hasil yang sama sebesar 97,50%, kategorikan sangat menarik. Keefektifan diketahui dari Skor N-gain yang memperoleh sebesar 0,71, termasuk kategori tinggi. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran interaktif layak untuk digunakan sebagai alternatif media pada saat proses pembelajaran.

**Kata Kunci : Pengembangan, Video Pembelajaran, Interaktif, Model *Discovery Learning*, Sistem Pernapasan Manusia**

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING VIDEO  
MEDIA WITH THE DISCOVERY LEARNING MODEL ON THE  
TOPIC OF THE HUMAN RESPIRATORY SYSTEM IN GRADE V  
ELEMENTARY SCHOOL***

**Ade Mutiara Putri Nasiub (06131282025021)**

[06131282025021@student.unsri.ac.id](mailto:06131282025021@student.unsri.ac.id)

**Supervisor : Dr. Makmum Raharjo, M.Sn**

[makmunraharjo@unsri.ac.id](mailto:makmunraharjo@unsri.ac.id)

***Elementary School Teacher Education Study Program***

**ABSTRACK**

*This research aims to produce interactive learning video media products with a discovery learning model on human respiratory system material in class V elementary school and determine the development, validity, attractiveness and effectiveness of interactive learning video media. The type of research used is development research with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection technique used is observation, interviews, documentation, walkthroughs, questionnaires and written tests. The research subjects were 1 teacher and all class V students at SDN 11 Indralaya. The validity obtained from the media expert validation results was 95%, the very valid category and the material expert validation results were 97.50%, the very valid category. The attractiveness obtained from the results of the teacher response questionnaire was 100%, categorized as very feasible and the results of the student response questionnaire in small group trials and limited group trials obtained the same results of 97.50%, categorized as very interesting. Effectiveness is known from the N-gain score which was 0.71, including the high category. The results of this research can be concluded that interactive learning video media is suitable for use as an alternative media during the learning process.*

***Keywords: Development, Learning Video, Interactive, Discovery Learning Model, Human Respiratory System***

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada masa globalisasi saat ini berkembang dengan cepat terutama di bidang pendidikan yang merupakan salah satu hal penting dalam pembangunan individu dan masyarakat. Pendidikan harus mengikuti perkembangan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan, dan peran pendidikan ini sendiri penting dalam usaha untuk meningkatkan standar keunggulan sumber daya manusia. Sesuai ketentuan yang tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan dalam Bab 1 pasal 1 ayat (1), bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketertampilan yang diperlukan untuk kepentingan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Dari kalimat tersebut diartikan bahwa pendidikan adalah tindakan yang terencana dan sadar dilakukan guna membantu peserta didik tumbuh dan berkembang hingga mereka mencapai kedewasaan dan meningkatkan potentsi yang dimiliki melalui berbagai aktivitas, seperti bimbingan dan pengajaran yang terjadi, baik dalam pendidikan formal dalam sekolah maupun nonformal luar sekolah (Andela, 2023). Dari pendapat tersebut, disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses yang terencana dan dilakukan secara sadar untuk mengoptimalkan perkembangan individu agar mencapai kedewasaan serta mampu meningkatkan potensi peserta didik.

Seiring kemajuan zaman, teknologi juga berkembang. Perkembangan ini tercermin dari berbagai alat dan mesin diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia. Dampak signifikan dari kemajuan ini juga terlihat dalam dunia pendidikan, di mana teknologi digital semakin memengaruhi dan mempermudah proses pembelajaran. Perkembangan teknologi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pendidikan (Pertiwi, 2022).

Pada era digital, transformasi teknologi informasi dan komunikasi telah membarui metode pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan efektivitas serta menarik minat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pendidikan dasar di Sekolah Dasar (SD).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai perangkat atau sarana yang berfungsi menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar, hal tersebut mencakup segala hal yang mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan peserta didik (Pujiyanto, 2019). Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk membantu pemahaman dan penerimaan materi pelajaran oleh peserta didik. Secara umum, terdapat tiga macam media dalam pembelajaran yaitu media visual seperti gambar, media audio contohnya musik, radio, dan media audio-visual contohnya film, video (Firdausi & Istianah, 2022). Seiring terus berkembangnya teknologi, pemanfaatan media pembelajaran dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas, minat serta semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun kenyataannya media pembelajaran sebagai sumber belajar masih kurang digunakan terkhususnya pada media berbasis teknologi dan kurang bervariasi, hal tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menerima materi pelajaran dan merasa bosan saat belajar. Sarana dan fasilitas sekolah yang masih belum memadai juga mengakibatkan penggunaan media menjadi terhambat, sehingga guru hanya dapat memanfaatkan buku sebagai sumber belajar. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tidak sesuai juga mengakibatkan peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran dan menjadi bosan, yang mengurangi motivasi mereka untuk belajar. Maka dari itu, guru dapat mengatasi masalah ini dengan membuat media yang menarik dan dapat menyampaikan materi pembelajaran serta menerapkan model pembelajaran yang membuat peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran

Di era Revolusi Industri 4.0 yang terus berkembang seperti sekarang, peran seorang guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pada peserta didik. Peran guru sangat berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Guru harus bisa menciptakan lingkungan belajar yang menarik, nyaman

dan teratur guna membentuk suasana pembelajaran yang menyenangkan (Nurrita, 2018). Selain itu, seorang guru harus mampu mengemas materi melalui berbagai macam media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar. Salah satu media yang sedang populer saat ini adalah media interaktif, seperti buku digital, permainan digital, presentasi berbasis PowerPoint, video pembelajaran, dan sejenisnya. Saat proses pengembangan media pembelajaran yang menarik, diperlukan penggunaan berbagai aplikasi atau *platform* yang mendukung agar media yang dibuat dapat berfungsi sebagaimana mestinya (Zaharah, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti saat PLP diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terfokus pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, seperti gambar-gambar yang terdapat dalam buku pelajaran. Penggunaan buku dalam kegiatan pembelajaran tanpa didampingi media pembelajaran yang lain menjadi lebih dominan, sehingga variasi dalam kegiatan pembelajaran berkurang. Keadaan ini dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam pemahaman materi yang diajarkan guru. Kemudian dengan berkembangnya zaman yang semakin maju, seharusnya kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, namun penggunaan video sebagai media pembelajaran masih jarang ditemui terutama di pelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia kelas V SD. Hal ini bisa disebabkan karena keterbatasan fasilitas media yang tersedia di sekolah dan kurangnya persiapan dalam menerapkan teknologi sebagai sarana dalam pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran hanya bergantung pada buku dan papan tulis sebagai komponen utama dalam penyampaian materi yang mengakibatkan banyak peserta didik yang sedikit kesulitan untuk mengerti dalam pembelajaran.

Mata pelajaran IPA sendiri adalah pelajaran yang mengkaji alam secara sistematis, bukan hanya kumpulan fakta, konsep, atau prinsip saja, melainkan sebagai suatu proses penemuan. Dalam pelaksanaan pelajaran guru dapat menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, yang juga dikenal sebagai pembelajaran penemuan, model ini sesuai untuk diterapkan pada usia anak SD

karena berpusat pada peserta didik. model discovery melatih anak menemukan suatu konsep sendiri yang tidak harus mengikuti metode ilmiah secara tegas. Pembelajaran discovery selalu melibatkan peserta didik dalam pembangunan konsep IPA yang melibatkan proses mental dalam diri peserta didik (Putri, 2019).

Namun, kenyataannya pembelajaran IPA di kelas V pada materi sistem pernapasan manusia cenderung berlangsung secara pasif dan beberapa peserta didik merasa bosan dan mengantuk. Hal ini dapat disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional seperti gambar saja yang kurang menarik dan kurang mampu merangsang imajinasi peserta didik untuk memahami materi tersebut. Selanjutnya, kurangnya kreatifitas dari guru dalam memilih media pembelajaran juga berdampak pada penggunaan buku dan media gambar yang terbatas pada buku pelajaran peserta didik. Pendekatan pengajaran yang monoton dan keterbatasan dalam penggunaan media menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Akibatnya peserta didik kesulitan untuk memahami materi secara optimal, dan mengakibatkan pemahaman yang rendah pada materi mengenai sistem pernapasan manusia.

Berdasarkan permasalahan diatas, disimpulkan bahwa proses pembelajaran terutama pada materi sistem pernapasan manusia, masih terfokus buku pelajaran sehingga kegiatan kurang bervariasi, berlangsung secara pasif dan membosankan. Solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan pengembangan video sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat besar bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan pembelajaran serta menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Kemudian, dalam pengembangan media video peneliti menggunakan bantuan aplikasi dalam pengeditan video pembelajaran serta memanfaatkan media presentasi dalam pengaplikasiannya membuat media video lebih interaktif dan dapat menarik perhatian peserta didik agar mereka memahami materi sistem pernapasan manusia dengan lebih baik. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dan mendukung untuk mengatasi permasalahan yaitu jurnal Rishania Diah Ayu Atha Bahtiar (2022) Prodi PGSD Universitas Negeri Surabaya dengan judul "Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan CTL

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 SD” menggunakan model ADDIE. menyatakan bahwa media pembelajaran video interaktif layak serta efektif untuk digunakan (Bahtiar, 2022). Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di Kelas V SD**”.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terfokus pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual, seperti gambar-gambar yang terdapat dalam buku pelajaran
2. Kegiatan pembelajaran kurang bervariasi, sehingga berdampak pada tingkat motivasi peserta didik untuk memahami materi.
3. Keterbatasan fasilitas untuk menerapkan media ICT yang tersedia di sekolah dan kurangnya persiapan dalam penerapan teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Pada pelajaran IPA khususnya materi sistem pernapasan manusia di kelas V masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti gambar yang terdapat pada buku peserta didik membuat kegiatan berlangsung secara pasif dan beberapa peserta didik merasa bosan.

### 1.3 Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan masalah yang telah diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD?
2. Bagaimana kevalidan produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD?

3. Bagaimana kemenarikan produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD?
4. Bagaimanakah keefektifan produk media video Pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan cara mengembangkan produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD
2. Untuk mengetahui kevalidan dari produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD
3. Untuk mengetahui kemenarikan dari produk media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD
4. Untuk mengetahui keefektifan dari produk media video Pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dari penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dalam pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan model *discovery learning* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD.



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPA, khususnya dalam memahami materi sistem pernapasan manusia. Selain itu, diharapkan mampu memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam proses belajar.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membekali guru dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan bervariasi sesuai dengan materi ajar, serta guru dapat mengaplikasikan temuan dari penelitian untuk memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah, sehingga menjadi informasi agar dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam upaya memaksimalkan hasil belajar peserta didik kelas V, dengan tujuan meningkatkan nilai pembelajaran dan pemahaman tentang teknologi, terutama pemanfaatan media video pembelajaran interaktif di sekolah.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman dan pengalaman berharga bagi peneliti sebagai guru di masa depan, hal ini akan menjadi bekal yang berharga untuk meningkatkan profesionalisme peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran dalam sekolah maupun luar sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, W. (2023). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI WEBSITE GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 13 SURABAYA. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
- Aboe, M. R. (2020). Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran SPEAKING. *Jurnal Penelitian Humano*, 11(1), 33–38.
- AC Isnaini. (2023). metode penelitian & pengembangan. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Aditya, R. A., & Kurniawan, A. R. (2021). *Penggunaan Video Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 1–15.
- Afdhaluzzikri, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Skripsi*.
- Afiyah, Y. (2023). *pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pembelajaran IPAS materi perkembangbiakan tumbuhan secara generative kelas 4 sekolah dasar*BANGAN. 33–56.
- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7644–7656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560>
- Ainur Rohmah, N. (2019). PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS V MI NURUL HIDAYAH RANCANGKENCONO LAMONGAN. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 1–19.
- Albert, G. (2020). Usulan Perancangan Metode 5S (Seiri, Seiton, Seiso, Seiketsu, Shitsuke) Pada Sumber Sejahtera Pratama Semarang. *Skripsi*, 5(3), 248–253.
- Andayani, E. (2021). Efektivitas Berbagai Macam Fitur Google Sebagai Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, 15(2), 218–225.
- Andela, D. Y. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATERI IPA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Aleph*, 87(1,2), 149–200.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.

- Anugrah, C. D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI VN PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V SD NEGERI 001 PALEMBANG.*
- Aprillia, I. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI KINEMASTER PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 KELAS 1 SD NEGERI 14 INDRALAYA UTARA.*
- Arfah, M. H., Aprilla, S., Bahri, H., & Saiful. (2021). “ *Pembelajaran Berbasis Penelitian atau Discovery Learning .*” *May.*
- Ari, S. A.-Z., & Pekawinan, A. (2021). *Konsep Media Video Pembelajaran.* 22–52.
- Bahtiar, R. D. A. A. (2022). *Pengembangan Media Video Interaktif Berorientasi Pendekatan Ctl Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Materi Hubungan Ekosistem Dengan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 5 Sd.* 1236–1247.
- Batubara, H. H. (2021). Video Pembelajaran. <https://Medium.Com/, 9–34>.
- Choirul Amri, & Dimas Kurniawan. (2023). Strategi Belajar & Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa. *Journal of Student Research, 1*(1), 202–214. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.980>
- Choirunnisa, B. (2022). Penggunaan Media Audio Visual (Inshot) dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X IPA 1 SMA Negeri 1 Parung Tahun Pelajaran 2020/2021. *Repository.Uinjkt.Ac.Id.*
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 8*(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Darniyanti, Y., Arensi, T., & Subhan, M. (2023). *PENGEMBANGAN VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI CAPCUT PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP SISWA KELAS IV DI SDN NO 21/VI RANTAU SULI.* 09.
- Dinata, T. F. A. (2022). *PENGARUH FITUR APLIKASI CAPCUT TERHADAP KREATIVITAS DESAIN AUDIO VISUAL REMAJA DI PERUM PONDOK WAGE INDAH II KECAMATAN TAMAN KABUPATEN SIDOARJO.*
- Dwi Poetra, R. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local., 1*(69), 5–24.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). BAB II LANDASAN TEORI APLIKASI. *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* 601.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8*(1), 15–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1473>

- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Febrianti, A. (2023). *pengembangan perangkat lunak Adobe Flash dalam bentuk media interaktif*. 27–41.
- Firdausi, M., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, Vol. 10(05), hal. 1052-1062.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Ghozali. (2018). Bab III - Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 9, 22–34.
- Gofar, A. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp It Bina Insani Kayuagung Kabupaten Ogan Komering Ilir*. 4(1), 1–23.
- Goldschlag, N., Kim, J. D., & Kristin, M. (2019). Perilaku Konsumen Di Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hakim, A. (2020). “MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING” *Makalah ini disusun untuk memenuhi Tugas Mata Kuliah “Strategi Pembelajaran Biologi.”* 1801062009.
- Hendracita, N. (2021). *Model Model Pembelajaran Sd*. 2001–2001.
- Hidayah, F., Sa'adah, E. N., Siska, B., & Sulistyorini. (2021). *Penggunaan Software Media Presentasi Dalam Proses Pembelajaran*. 3–8.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husna. (2022). *Pengaruh Knowledge , Skill , dan Attitude terhadap Kinerja Pegawai pada Kantor Dinas Perhubungan Kabupaten Enrekang*. 187.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2021). Metode Observasi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Kholis, N. (2022). Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasisgeniallydan Book Creator. *Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 11(1), 80–91.
- Komang, N., Dewi, P., Pendidikan, J. I., & Learning, D. (2021). *Pengembangan*

*Video Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Muatan Ipa Kelas V Sd No 1 Mengwi Tahun Ajaran 2020/2021. 1, 92–93.*

Laksana, M. N. (2019). Implementasi Sistem Manajemen Keselamatan dan Kesehatan Kerja di Bengkel Program Keahlian Teknologi Konstruksi dan Properti SMK N 1 Magelang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25.

LESTARI, M. A. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MASALAH PADA MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN DI INDONESIA MATA PELAJARAN PPKN DI SMK. <https://Repository.Unsri.Ac.Id/, Mi, 5–24>.

Liyana, T. A. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI VN VIDEO EDITOR PADA TEMA MENUJU MASYARAKAT SEJAHTERA DI KELAS VI SD NEGERI 115 PALEMBANG* (Issue 0711).

MA Windari. (2023). Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.

Mariati, P. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO BERBANTUAN INSHOT TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA TEMA 7 KELAS IV SEKOLAH DASAR TAHUN PELAJARAN 2020/2021. 3(2), 6.*

Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.

Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–27. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.4>

Ndraha, M. V., & Juwita, P. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III di Sekolah Dasar 105332 Sei Blumai Tanjung Morawa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7765–7770.

Neno, A. J., Dilawati, & Samba, R. (2022). Strategi Pembelajaran Dicoverly Learning. *Journal of Education*, 6(2), 369–380.

Ningtyas, M. (2018). Penerapan Metode Laba Kotor Unt. *Metode Penelitian*, 32–41.

Nurjannah, F. (2018). *BAB III METODE PENELITIAN Model Pengembangan Penelitian. 34–47.*

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>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>
- Oliver, R. (2021). Model Pengembangan R&D. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Paramitha, T. (2019). *Identifikasi Hambatan Ecopreneur (Studi Kasus pada Batik Warna Alam Si Putri di Semarang)*. 2015, 16–25.
- Parhamah, W. P. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATERI BANDUNG LAUTAN API UNTUK MENINGKATKAN HISTORICAL EMPATHY PESERTA DIDIK DI KELAS XI MAN 2 BANDAR LAMPUNG. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Permana, A., Azka Karim, J., & Fajar Hermawan, M. (2019). JENIS-JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., & Fauzi, A. (2021). pengembangan e-modul pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi genially materi gelombang bunyi dan cahaya berbasis model VAK learning. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
- Pertiwi, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi CapCut pada Materi Karakteristik Geografis Pulau Sumatera Kelas V SD Negeri 1 Pemulutan Barat*.
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>
- Pujana, L. A., Dwijayanti, I., & Siswanto, J. (2022). *SISTEM PERNAPASAN PADA MANUSIA* (Issue 1).
- Pujiyanto, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Continuously Variable Transmission Pada Mata Pelajaran Memelihara Transmisi Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Nasional Berbah Yogyakarta*. 53(9), 1689–1699.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30.
- Puspitorini, S. (2018). Strategi Pengembangan Usaha Klinik Pratama "Bangun Medika" Dan Apotik "Bangun Medika" Semarang Berdasar Analisis SWOT. *Unika Soegijapranata*, 43.

- Putri, N. A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sdn Tambangan 01 Semarang. In *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*.
- R.Septiani. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory Intellectually Repetition) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ekonomi Siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 14 Pekanbaru*. 10–40.
- Rachman, T. (2018). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
- Riwanto, M. A., Budiarti, W. N., Fitri, A., & Ramdhani, M. (2022). Pengembangan Video Animasi Organ Pernapasan Manusia Bermuatan Motivasi Belajar di Masa Pandemi Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring. *Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(1), 18.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 128–132.
- Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077–2086. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2221>
- Sapitri, N. (2018). Bab III - Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Sari, I. D. (2021). *Pengembangan Media Video Interaktif pada pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*.
- Sembiring, E. B. (2022). Media Presentasi Dalam Bentuk Motion Graphic (Studi Kasus: Proses Produksi Detak Kepri Malam Batam Tv). *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(2), 71–83. <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i2.4905>
- Setiawan, A. (2018). Kajian Penggunaan Peta. *Pendidikan*, 6–24.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>
- Suryani. (2018). Instrumen Penilaian. *Suryani*, 5(3), 248–253.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.
- Syahputra, M. R., Iqmal, M. kholiqul, Soumiyah, K. N., Setyaningrum, D., & Zhafirah, K. R. (2020). *Penggunaan vidio editor mudah untuk pembelajaran*. 21(1), 1–9.
- TIRSA, M. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO-VISUAL DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI FUNGSI DAN PROSES KERJA PERALATAN TIK. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., Mi, 5–24.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis



- Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27.
- Veithzal Rivai. (2020). presentasi. *Bab Ii Kajian Pustaka 2.1*, 12(2004), 6–25.
- 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>
- Wibawa, A. E. yuda. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 0, 76–84.
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). BAB II KAJIAN PUSTAKA Kajian Media Pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27.
- Yeni, W. (2022). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. 13–25.
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>
- Zaharah, T. (2022). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS APLIKASI VIVAVIDEO TEMA MERAWAT HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS II SD NEGERI 05 INDRALAYA*.
- Zulkrdi. (2018). BAB III METODOLOGI PENELITIAN. <Http://Repository.Radenfatah.Ac.Id>, 2006, 32–39