

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH
MANUSIA DI MTS HASANAH PEKANBARU**



OLEH

BELLA LIDIAN FITRI

NIM.11711024113

UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1442H/2021M

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH
MANUSIA DI MTS HASANAH PEKANBARU**

Skripsi
diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)



OLEH

BELLA LIDIAN FITRI

NIM.11711024113

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442H/2021M**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MTs Hasanah Pekanbaru* yang ditulis oleh Bella Lidian Fitri dengan NIM. 1171104113. Skripsi ini sudah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 22 Dzulkaidah 1442 H.
3 Juli 2021 M.

Menyetujui

Ketua Jurusan
Tadris IPA

Susilawati, M.Pd

Pembimbing

Dr. Rian Vebrianto, M.Ed

- a. Penguji yang menilai uraian kepemerintahan pemerintahan, penelitian, penyusunan karya ilmiah, penyusunan laporan, penelitian atau uraian suatu masalah.
 - b. Penguji yang menilai uraian kepemerintahan pemerintahan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Mamusia di MTs Hasanah Pekanbaru* yang ditulis oleh Bella Lidian Fitri dengan NIM. 11711024113 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 13 Dzulhijah 1442 H/ 23 juli 2021 M. Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.

Pekanbaru, 13 Dzulhijah 1442 H.
23 juli 2021 M.

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I, MA

Penguji II

Nurkamalia Mukhtar AH, M.Pd

Penguji III

Arif Yasthopi, S.Pd., M.Si

Penguji V

Susilawati, M.Pd



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001

PENGHARGAAN

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Puji syukur *Alhamdulillah*, penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis haturkan kepada *uswatun hasanah* Nabi Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam* yang telah meluruskan akhlak dan akidah manusia sehingga dengan akhlak dan akidah yang lurus manusia akan menjadi makhluk yang paling mulia.

Skripsi ini berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MTs Hasanah Pekanbaru**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis terutama Ayahanda tercinta Zainuddin dan Ibunda tercinta Asmaini yang penuh perjuangan telah melimpahkan segenap kasih sayangnya, dukungan moril maupun materil yang terus mengalir hingga saat ini yang selalu melimpahkan kasih sayang dan memberi semangat serta selalu mendoakan penulis hingga terkabullah salah satu do'anya ini yaitu telah selesainya penulis menjajaki pendidikan S1. Untuk abang kandung penulis Ricky Hendra dan Deddy Syaputra dan adik kandung Nabilla Laudya Rossa, Om dan Tante Semuanya yang telah memberikan semangat serta dukungan moril maupun materil kepada penulis. Pada kesempatan ini penulis juga menghaturkan dengan penuh rasa hormat ucapan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Prof. Dr. Khairunnas, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Edi Erwan, S.Pt.,M.Sc.,Ph.D. selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau



2. Dr. Kadar, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Zubaidah Amir M.Z, M.Pd. selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Susilawati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Darto, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. Rian Vebrianto, M.Ed. selaku pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu untuk menempah, menasehati, memberikan motivasi, dan masukan yang sangat berarti kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.
5. Dr. Zarkasih, M.Ag. selaku Penasihat Akademik yang telah banyak meluangkan waktu untuk menempah, menasehati, memberikan motivasi, dan masukan yang sangat berarti kepada penulis hingga selesainya skripsi ini.
6. Dosen Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah sabar dan ikhlas memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Zaharah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs Hasanah Pekanbaru yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, Darmayeni, S.Pd dan seluruh guru serta karyawan MTs Hasanah Pekanbaru yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
8. Orang tua angkat penulis Desmawati yang telah memotivasi dan memberikan nasehat serta membiayai penulis selama kuliah dan telah memberikan kasih sayang sehingga penulis bisa mencapai gelar yang diinginkan.
9. Cut Eka Fitriana, M.Pd sebagai kakak angkat penulis yang telah membantu menyelesaikan skripsi dan selalu memberikan nasehat dan motivasi.
10. Sahabat, teman, adik-adik, keluarga besar Tadris Ilmu Pengetahuan Alam angkatan 2017 khususnya TIPA B dan TIPA A 2017 yang mendukung dan memotivasi dalam penyelesaian studi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

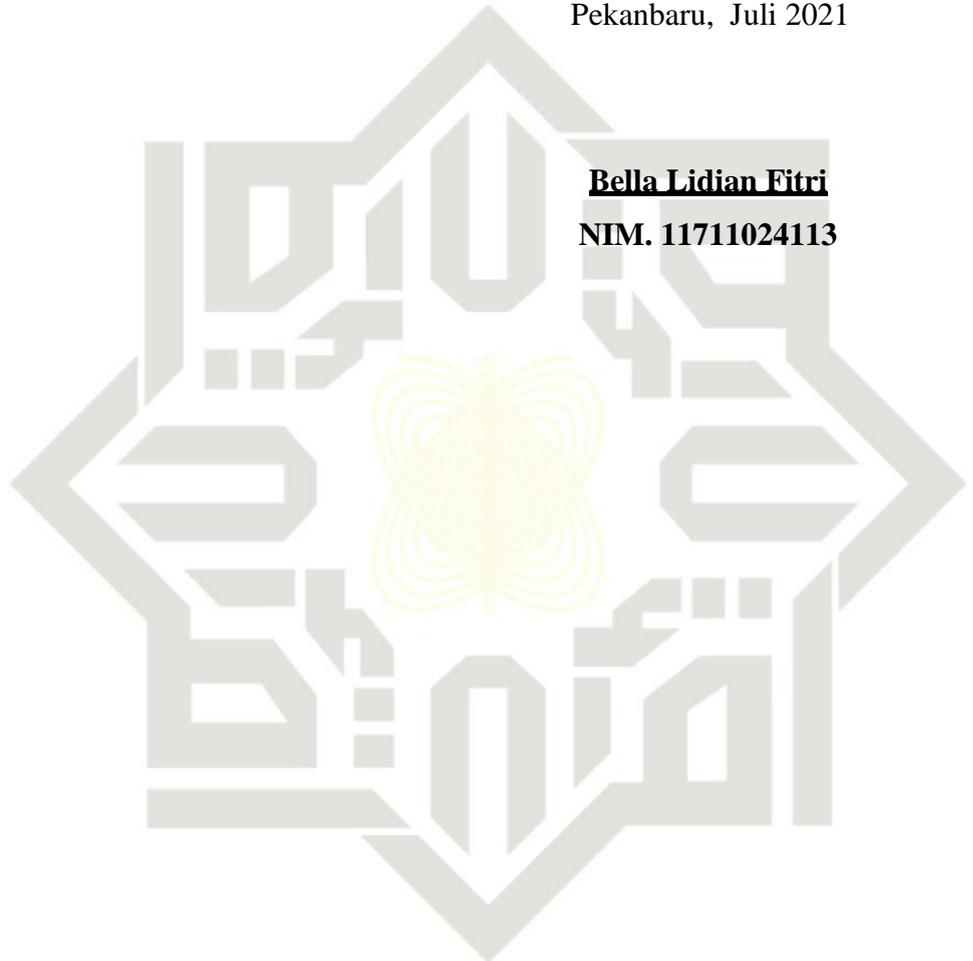


Jazakumullah Khairan Katsiron dan semoga kita semua selalu berada dalam lindunganNya. *Aamiin Allahumma Aamiin*. Selanjutnya penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritik yang membangun sangatlah diharapkan. Demikianlah semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pekanbaru, Juli 2021

Bella Lidian Fitri
NIM. 11711024113



UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

~Yang Utama dari Segalanya~

Sembah sujud syukur kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* atas segala rahmat dan hidayah-Mu yang telah meliputi, atas segala kemudahan dan rezeki yang berlimpah sehingga dengan bekal ilmu pengetahuan yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan atas izin-Mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam tak lupa semoga selalu tercurahkan kepada utusan-Mu Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*.

~Ibunda dan Ayanda Tercinta~

Sejuta cinta dan kasih sayangmu memberikanku kekuatan. Aku tahu tidak ada sesuatu apapun yang mampu membalas semua yang telah Ayahanda dan Ibunda berikan, bahkan nyawaku pun tak mampu menggantikan, namun sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada hentinya izinkan aku persembahkan karya kecil ini kepada ibunda dan ayahanda yang telah melimpahkan segenap kasih sayangnya. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibunda dan ayahanda bahagia karena kusadar, selama ini ananda belum bisa berbuat yang lebih. Dalam setiap sujudku berdoa agar kalian berdua tenang di alam sana dan berada disurga nya Allah SWT, karena aku ingin melihat ibunda dan ayahanda bahagia walaupun kalian sudah tidak ada lagi. Terima kasih Ibunda... terimakasih Ayahanda...

~Ketua Program Studi~

Ibu Susilawati M.Pd. selaku ketua program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, atas dukungan, bantuan dan saran yang selalu diberikan, ananda mengucapkan banyak terima kasih. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan dari rasa terima kasih ananda kepada Ibu. Terima kasih banyak Bu...

~Dosen Pembimbing~

Bapak Dr. Rian Vebrianto, M.Ed. selaku pembimbing skripsi, ananda mengucapkan terimakasih yang mendalam atas sudunya bapak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing saya dalam penulisan skripsi. Inilah skripsi yang sederhana ini sebagai perwujudan dari rasa terima kasih ananda kepada Bapak. Terima kasih banyak Pak...

~Seluruh Dosen dan Pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan~

Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa terima kasih kepada bapak dan ibu dosen atas segala ilmu yang telah disalurkan dan kepada seluruh pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak membantu demi kelancaran berlangsungnya perkuliahan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

~MOTTO~

...karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan..."

(Q.S Al Insyirah : 5-6)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya."

(Q.S Al Baqarah : 286)

"Allah memberi segala yang kita butuhkan bukan yang kita inginkan"

"Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri"

(Q.S Ar-Rad : 11)

*"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu,
maka Allah memudahkannya mendapat jalan ke syurga"*

(H.R Muslim)

"Don't lose hope in Allah"

"Bukan karena kita yang hebat, namun karena Allah yang senantiasa melancarkan urusan kita"

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Bella Lidian Fitri, (2021): Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MTs Hasanah Pekanbaru

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, dan praktis. Penelitian ini dilakukan di MTs. Subjek penelitian ini adalah para ahli materi dan ahli media pembelajaran yang berasal dari dosen dan guru, serta siswa MTs, Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video interaktif. Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validitas video interaktif dan analisis praktikalitas video interaktif. Berdasarkan uji validitas, media pembelajaran berbasis video interaktif dinyatakan kategori sangat valid dengan persentase tingkat kevalidan 98,99% untuk ahli materi, sedangkan ahli teknologi dinyatakan kategori sangat valid dengan presentase 92,00%. Berdasarkan uji praktikalitas, media pembelajaran berbasis video interaktif dinyatakan kategori sangat praktis dengan persentase tingkat kepraktisan 92,1% untuk kelompok kecil, sedangkan kelompok terbatas dinyatakan kategori sangat praktis dengan presentase 90,20%.

Kata kunci: Video interaktif, Sistem peredaran darah manusia, Model ADDIE

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Bella Lidian Fitri, (2021): Developing Interactive Video Based Learning Media on Human Circulatory System at Islamic Junior High School of Hasanah Pekanbaru

It was Research and Development (R&D) with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research aimed at developing valid and practical learning media. This research was administered at Islamic Junior High School. The subjects of this research were material and media experts who were lecturers and teachers, and Islamic Junior High School students. The samples were the eighth-grade students. The object was interactive video-based learning media. The data were quantitative and qualitative. Interview and questionnaire were the instruments of collecting data. The techniques of analyzing data were interactive video validity and practicality analyses. Based on validity test, interactive video-based learning media was on very valid category with the validity level percentages 98.09% by material expert and 92.00% by technology experts. Based on practicality test, interactive video-based learning media was on very practical category with the practicality level percentages 92.1% for small group and 90.20% for limited group.

Keywords: Interactive Video, Human Circulatory System, ADDIE Model

ملخص

بيلا ليديان فطري، (٢٠٢١): تطوير الوسائل التعليمية القائمة على الفيديو التفاعلي حول مادة نظام الدورة الدموية البشرية في مدرسة حسنة المتوسطة الإسلامية بكنبارو

هذا البحث بحث تطوري باستخدام نموذج ADDIE (التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم). ويهدف إلى إنتاج الوسائل التعليمية الصالحة والعملية. تم إجراؤه في المدرسة المتوسطة الإسلامية. أفراد خبراء المواد وخبراء الوسائل التعليمية من محاضرين ومدرسين وكذلك تلاميذ المدرسة المتوسطة الإسلامية، وعينته فصل ثامن. وموضوعه هو الوسائل التعليمية القائمة على الفيديو التفاعلي. نوع البيانات المستخدمة في شكل بيانات كمية وكيفية. أدوات جمع البيانات في شكل المقابلة والاستبيان. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل صلاحية الفيديو التفاعلي وتحليل عملياته. بناءً على اختبار الصلاحية، الوسائل التعليمية القائمة على الفيديو التفاعلي تم الإعلان أنها صالحة للغاية بنسبة صلاحية تصل إلى ٩٨,٠٩٪ لخبراء المواد، ومن خبراء الوسائل التعليمية صالحة للغاية بنسبة ٩٢,٠٠٪. بناءً على اختبار العملية، الوسائل التعليمية القائمة على الفيديو التفاعلي تم تصنيفها في الفئة العملية للغاية بنسبة العملية ٩٢,١٪. وللمجموعة المحدودة تم تصنيفها في الفئة العملية للغاية بنسبة ٩٠,٢٠٪.

الكلمات الأساسية: الفيديو التفاعلي، الدورة الدموية البشرية، نموذج ADDIE

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR..... xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Definisi Istilah 6

C. Permasalahan..... 7

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori 10

1. Media pembelajaran 10

2. Video pembelajaran interaktif 15

3. *Aplikasi kinemaster* 18

4. Sistem peredaran darah manusia 19

5. Penelitian yang Relevan 19

6. Kerangka berfikir 20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan tempat penelitian..... 23

B. Subjek dan Objek Penelitian 23

C. Jenis Penelitian 23

D. Desain Penelitian 24

E. Prosedur penelitian 25

F. Jenis Data 38

G. Teknik Pengumpulan Data..... 29

H. Instrumen Pengumpulan Data 30

I. Teknik Analisis Data 32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 35

B. Visi Dan Misi MTs Hasanah Pekanbaru 36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Tujuan MTs Hasanah Pekanbaru	37
D. Profil MTs Hasanah Pekanbaru	39
E. Hasil Penelitian	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	58
B. Saran	58

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR LAMPIRAN



UIN SUSKA RIAU

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Jenis-Jenis Media Menurut Anderson	13
Tabel 3.1	Teknik Pengumpulan data	29
Tabel 3.2	Aspek Validasi Video Interaktif	31
Tabel 3.3	Butir Pernyataan Angket.....	33
Tabel 3.5	Butir Pernyataan Angket.....	34
Tabel 3.6	Interpretasi Data Praktikalitas Video	34
Tabel 4.1	Nama Petugas Di MTs Hasanah Pekanbaru	36
Tabel 4.2	Profil MTs hasanah Pekanbaru	39
Tabel 4.3	Hasil Validitas Ahli Materi	46
Tabel 4.4	Hasil Validitas Ahli Teknologi.....	47
Tabel 4.5	Hasil Praktikalitas kelompok kecil	52
Tabel 4.6	Hasil Praktikalitas kelompok Terbatas	53

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Halqiahtani UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1	<i>Siklus ADDIE</i>	25
Gambar 4.1	Silabus	43
Gambar 4.2	Tampilan awal Video.....	43
Gambar 4.3	Indikator Pencapaian Kompetensi	44
Gambar 4.4	pengertian Darah.....	44
Gambar 4.5	perbedaan sel darah merah dan darah putih.....	44
Gambar 4.6	Penilaian secara umum validator	47
Gambar 4.7	Penilaian secara umum validator	48
Gambar 4.8	presentase penilaian validasi ahli teknologi	49
Gambar 4.9	saran dari validator suara dan background	49
Gambar 4.10	perbaikan background.....	50
Gambar 4.11	saran dari validator tentang suara	50
Gambar 4.12	saran validador menambahkan kuis	50
Gambar 4.13	Penambahan kuis	51
Gambar 4.14	saran cek penulisan	51
Gambar 4.16	penilaian Hasil Praktikalitas k. Terbatas	54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



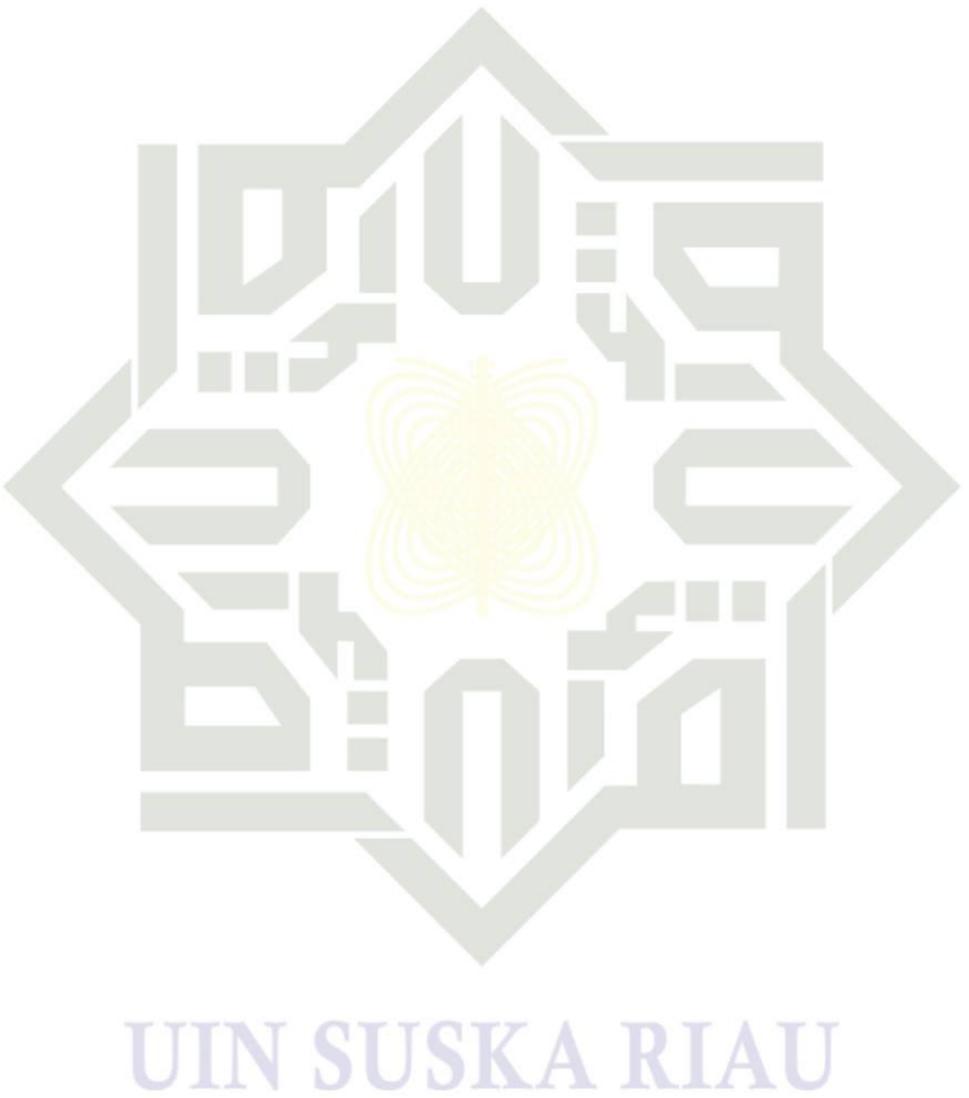
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Silabus.....	63
Lampiran B.1	Kisi-Kisi Validitas Ahli Materi	65
Lampiran B.2	Kisi-Kisi Validitas Ahli Teknologi.....	66
Lampiran B.3	Kisi-Kisi Uji Praktikalitas.....	77
Lampiran C.1	Lembar Validasi Ahli Materi.....	68
Lampiran C.2	Lembar Validasi Ahli Teknologi	71
Lampiran C.3	Lembar Validasi Uji Praktikalitas	74
Lampiran D.1	Angket Uji Validitas Ahli Materi	77
Lampiran D.2	Angket Uji Validitas Ahli Teknologi	82
Lampiran D.3	Angket Uji Praktikalitas.....	86
Lampiran E.1	Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	90
Lampiran E.2	Hasil Uji Validitas Ahli Teknologi.....	92
Lampiran E.3	Hasil Uji Praktikalitas.....	93
Lampiran F.1	Distribusi skor uji validitas ahli materi.....	97
Lampiran F.2	Distribusi skor uji validitas ahli teknologi.....	98
Lampiran F.3	Distribusi skor uji praktikalitas k. kecil.....	99
Lampiran F.4	Distribusi skor uji praktikalitas k. terbatas	100
Lampiran G.1	Hasil uji praktikalitas k. kecil.....	102
Lampiran G.2	Hasil uji praktikalitas k. terbatas	104
Lampiran H.1	Perhitungan data hasil uji validitas ahli materi.....	105
Lampiran H.2	Perhitungan data hasil uji validitas ahli teknologi.....	108
Lampiran H.3	Perhitungan data hasil uji validitas keseluruhan ahli materi...	
Lampiran H.4	Perhitungan data hasil uji validitas keseluruhan ahli materi...	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Lampiran H.5 Perhitungan data hasil uji praktikalitas k. kecil

Lampiran H.6 Perhitungan data hasil uji praktikalitas k.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian tertentu kepada seseorang guna untuk mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan bisa membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi adanya perubahan yang terjadi akibat beberapa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pertumbuhan teknologi komunikasi serta informasi mempunyai pengaruh besar dalam mengganti proses pembelajaran. Teknologi informasi memiliki kontribusi yang penting dan khususnya dalam membagikan inovasi dalam pendidikan.¹

Pada pembelajaran abad 21 dituntut berbasis teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman era milenial, dengan tujuan nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21.² Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadikan tiap individu harus memiliki kemampuan bersaing yang tinggi. Ada tiga keterampilan utama pada abad 21 yaitu: pertama adalah keterampilan berinovasi dan belajar, kedua adalah keterampilan dalam menguasai informasi, media, dan teknologi, dan kemampuan ketiga adalah keterampilan kehidupan dan berkarir.³ Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar.

Teknologi dapat meningkatkan mutu dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, juga memiliki arti yang sangat penting bagi kesejahteraan. Pada tahun 2010 B.Uno mengatakan bahwa pendidikan di Indonesia di masa depan lebih cenderung pada berkembangnya pendidikan terbuka dengan belajar jarak jauh (*distance*

¹Hamzah B. Uno, "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri," *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 18, N (n.d.): H.169-170.

²Mursalim sugiyarti, Lina, Alrahmat Arif, *Pembelajaran Abad 21 Di SD* (Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar, 2018).

³Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013* (Bandung: PT Refika Aditama, 2014).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(*learning*).⁴ Pemanfaatan teknologi yang dijadikan sebagai media yang membantu penyajian sebuah bahan ajar, dapat menciptakan suasana baru dalam prosesnya, serta mempermudah kelangsungan proses belajar dan mengajar.

Al-quran pun telah memaparkan pentingnya ilmu pengetahuan dan teknologi bagi pengembangan kehidupan manusia, terutama untuk kesejahteraan manusia sekaligus sebagai alat untuk membantu meringankan tugasnya sebagai khalifah di muka bumi ini.⁵ Ayat yang membicarakan tentang penguasaan ilmu pengetahuan yaitu diantaranya terdapat dalam QS surah al-Mujadilah (58): 11.:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.

Dari pemaparan ayat Al-Qur’an tersebut, ilmu pengetahuan dan teknologi yang diisyaratkan oleh Allah dalam Al-quran, berupa meninggikan derajat orang yang beriman dan berilmu dan tidak akan mungkin dapat mencapai kemajuan (keinginan) untuk memfungsikan alam ini dengan baik tanpa adanya "kekuatan" (IPTEK). Oleh sebab itu manusia diharapkan agar selalu dapat mewarnai kehidupan ini dengan suasana pengembangan IPTEK.⁶

⁴ Haris.B, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.8, No, no. ISSN 20869118 (2017): H. 33.

⁵ yaifullah MS, “Konsep Iptek Dan Keterpaduannya Dalam Al-Qur’an”, *Jurnal Hunafa*, 3: 3, (Palu, September 2006), 293.

⁶ *Ibid*, 294



Perkembangan dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) pada saat ini semakin pesat sehingga memberikan dampak yang sangat besar bagi peradaban manusia hal ini mendorong manusia untuk melakukan pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi.⁷ Melalui media digital dan berbagai jenis teknologi pendidikan dapat mendukung siswa dengan berbagai kemampuan belajar, memberikan kesempatan yang lebih.⁸ Oleh karena itu untuk menunjang pembelajaran dikelas diperlukan alat bantu atau media.⁹ Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).¹⁰ Fungsi media pembelajaran; 1) sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. 2) sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. 3) mempercepat proses belajar,¹¹ pembuatan media pembelajaran ini digunakan sebagai media tambahan belajar supaya proses belajar menjadi efektif, menarik dan lebih menyenangkan.¹²

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)

⁸ Russell, A., & Hannon, D. (2016). *A Cognitive Load Approach To Learner-Centered Design Of Digital Instructional Media And Supporting Accessibility Tools*. 556–560.

⁹ Science-edutainment, B., Taufiq, M., Dewi, N. R., & Widiyatmoko, A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan Science-Edutainment*. 3(2), 140–145.

¹⁰ Muhson, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. VIII(2).

¹¹ Nurseto, T. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. 19–35.

¹² Purnama, B. E. (2015). *Microsoft Word - 08 Pembuatan Media Pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan*. 4(3), 46–53.



Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran.¹³

Pada saat ini negara-negara di dunia semakin giat berpacu untuk memenangkan era persaingan global yang ditandai dengan kemajuan sains dan teknologi. Perkembangan sains dan teknologi telah mewarnai model dan sistem pendidikan. Manfaat sains dan teknologi dapat dirasakan dalam pendidikan seperti terciptanya metode-metode pembelajaran baru dan menghadirkan media atau sumber belajar yang beragam. Pembelajaran IPA yang sebaiknya dilakukan adalah pembelajaran yang dapat menyiapkan peserta didik untuk melek IPA dan teknologi, mampu berfikir logis, kritis, dan kreatif.¹⁴

Pembelajaran berbasis teknologi sedang marak digunakan pada masa pandemik covid-19. Pada masa pandemik covid-19 menuntut guru dan peserta didik untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru dalam belajar yaitu pembelajaran secara daring. Jika siswa sulit memahami materi pelajaran saat belajar maka siswa akan menggunakan media online yang secara langsung berpengaruh pada peningkatan minat atau semangat belajar siswa.¹⁵ Alasannya, belajar mandiri menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa sehingga siswa semakin merasa senang untuk belajar sendiri.¹⁶ Pembelajaran yang berorientasi pada siswa sangat diperlukan pada masa pandemic covid-19 ini. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keterampilan mengajarnya dengan memanfaatkan media secara daring. Dari penjelasan tersebut, untuk mengajar dengan keadaan secara daring di masa pandemic covid-19 diperlukan suatu inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajarannya yaitu media

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

¹³ Wibowo, S., & Nilawati, F. E. (2015). *Media Pembelajaran Animasi Penyerbukan Pada Tumbuhan Menggunakan Macromedia Flash 8*. 14(2), 151–158.

¹⁴ Galuh Rahayuni, "Hubungan Keterampilan Berfikir Kritis Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Model PBM Dan STM," *JPPI* 2, 2016, H.136-146.

¹⁵ S. Sobron, A.N, Bayu, Rani, & Meidawati, "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. SCAFOLDING:," *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 1(2) (2019): 30-38.

¹⁶ Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasahbtidaiyah (MI). ELEMENTARI." 4(1) (2016): 38-54.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran. Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁷

Ada beberapa alasan sehingga media pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa yaitu pembelajaran lebih menarik sehingga menghadirkan ketertarikan dan motivasi belajar, bahan ajar memiliki makna yang lebih jelas, variasi dalam metode pengajaran, dan pembelajaran cenderung berpusat pada siswa untuk belajar.¹⁸ Dalam pembelajaran IPA sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menghubungkan konsep secara teoritis dengan kehidupan nyata siswa, terutama berkaitan dengan konsep yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di MTs Hasanah Pekanbaru pada tanggal 10 Januari 2021. Bahwa pembelajaran IPA selama ini kurang relevan dan kurang populer di mata peserta didik. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengaplikasian dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran IPA. Karena keterbatasan media yang digunakan sebagai sumber belajar peserta didik hanya buku cetak IPA dan LKS yang membuat peserta didik merasakan bosan dan peserta didik sulit memahami materi IPA yang masih bersifat abstrak.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang efektif yang bisa meningkatkan pemahaman siswa. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi untuk proses belajar, salah satunya adalah dengan video interaktif.

Dengan adanya media video interaktif ini diharapkan dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, minat siswa serta memotivasi siswa untuk belajar sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi, serta informasi yang disampaikan. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya

¹⁷ Arif Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003).H.6

¹⁸ A. Sudjana, N & Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009).



mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya.¹⁹

Video interaktif dapat membantu peserta didik dalam belajar terutama dalam memahami konsep tertentu karena dalam video pembelajaran mengandung konsep, prinsip, prosedur, dan teori.²⁰ Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidivisum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Berdasarkan pengertian video ini dapat dipahami bahwa video dapat diterapkan dalam berbagai hal dalam proses belajar mengajar. Video tidak hanya dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik, tetapi dapat juga diolah untuk menyajikan soal-soal dan langkah-langkah cara pengerjaannya. Video yang menyajikan soal-soal dan langkah pengerjaannya diharapkan akan memantapkan penguasaan konsep tentang mata pelajaran, terutama mata pelajaran IPA. Karena dengan memahami alur penyelesaian suatu persoalan yang disajikan, maka siswa akan lebih mudah dan lebih cepat dalam menguasai suatu konsep tentang materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MTs Hasanah Pekanbaru”**

B. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan pendidik untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme.

¹⁹ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktis* (Jakarta: Prenasamedia Group, 2014).

²⁰ C. Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*. (Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia., 2007).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Video Pembelajaran Interaktif

Video interaktif merupakan media atau bantu yang menyajikan audio/visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran

3. Sistem Peredaran Darah Manusia

Sistem peredaran darah manusia adalah sistem peredaran darah tertutup dan lengkap. Peredaran darah tertutup, artinya darah mengalir atau beredar melalui pembuluh darah di dalam tubuh manusia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia di MTs hasanah pekanbaru?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran berbasis video interaktif?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis video interaktif?

D. Tujuan dan Mananfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Besuai dengan permasalahan yang dirumuskan di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia

Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia.

Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia .

Untuk mengetahui respon siswa terhadap hasil uji coba media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia.

2. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya memperbaiki pembelajaran IPA guna meningkatkan mutu pendidikan.

Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan di sekolah.

Bagi guru

Dapat memilih model pembelajaran yang efektif sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih strategi pembelajaran yang bervariasi dan dapat memperbaiki sistem pembelajaran sehingga memberikan layanan yang terbaik bagi siswa.



Bagi siswa

Siswa senang dan tertarik terhadap pelajaran IPA karena siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran dan siswa yang mengalami kesulitan dalam pelajaran IPA akan lebih cepat paham sehingga dapat meningkatkan pemahaman.

Bagi peneliti

Sebagai sumbangan pada dunia pendidikan dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di UIN SUSKA RIAU.

Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan untuk dijadikan penelitian yang relevan.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan-pesan materi yang di sampaikan. Media (medium) yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan.²¹ Media (merupakan jamak dari medium) adalah suatu saluran untuk komunikasi. Diturunkan dari bahasa latin yang berarti “antar”. Istilah ini merujuk kepada sesuatu yang membawa informasi dari pengirim informasi ke penerima informasi. Masuk didalamnya antara lain: film, televisi, diagram, materi cetakan, komputer dan instruktur. Yang demikian ini dipandang sebagai media ketika mereka membawa pesan dengan suatu maksud pembelajaran.²²

Definisi lain tentang media dikemukakan oleh Benny yang mengemukakan bahwa media adalah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi aktivitas belajar. Media dapat diartikan sebagai “perantara” yang menghubungkan antara pendidik atau instruktur dengan siswa.²³ Media dapat digunakan untuk mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan pendidik untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme.²⁴ Perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima dan pesan tersebut berupa isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber

²¹ chosim S dan Jasmadi Widodo, *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. (Jakarta: Elex Media Kompuindo., 2008). H.38

²² Dkk. Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: JICA-UPI, 2003). H.238

²³ A Benny Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009). H.46

²⁴ dan Cucu Suhana Hanafiah, Nanang, *Konsep Strategi Pembelajaran*. (Bandung: Refika Aditama, 2012). H. 59



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pesannya/pengirim bisa pendidik, siswa, orang lain, ataupun penulis buku dan prosedur media dan penerima pesannya adalah siswa maupun pendidik.²⁵

Menurut pandangan beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berinteraksi dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran pada proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang sulit akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan adanya media pembelajaran. Namun perlu diingat bahwa media pembelajaran tidak selamanya cocok untuk segala macam proses pembelajaran. Penggunaan berbagai macam media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan dalam pendidikan. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau guru kepada peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.²⁶

B. Fungsi Media Pembelajaran

²⁵ B. Suryosubroto, *B. Suryosubroto. Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). H.201

²⁶ S Suparmi, "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Disekolah.," *JNSI: Journal of Natural Science and Integrational* 1 (2018): H. 62-68, <http://doi.org/10.240414/jnsi.v1i1.5196>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran:²⁷

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran adalah:²⁸

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

²⁷ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), H.24

²⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: CV. Sinar Baru, 2006), H.3

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Menurut Anderson media dikelompokkan menjadi 10 golongan seperti yang tercantum dalam Tabel 2.1.²⁹

Tabel 2.1. Jenis-Jenis Media Menurut Anderson

No	Golongan Media	Contoh Dalam Pembelajaran
1	Audio	Kaset Audio, Siaran Radio, CD, Telepon.
2	Cetak	Buku Pelajaran, Modul, Brosur, Leaflet.
3	Audio-Cetak	Kaset Video yang dilengkapi bahan Tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	OHT, Slide
5	Proyeksi AudioVisual Diam	Slide bersuara
6	Visual diam	Film bisu
7	Audio Visual Diam	Film gerak bersuara, VCD, Televisi.
8	Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
9	Manusia dan Lingkungan	Pendidik, Pustakawan, Laboran

Berbagai golongan media diatas tentunya memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah:³⁰

- 1) Proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah dan menjadi lebih interaktif.
- 2) Proses belajar-mengajar menjadi lebih efisien.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran, kualitas belajar siswa lebih meningkat.
- 4) Tempat berlangsungnya proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

²⁹ Kasful dan Hendra Harmi Anwar, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Bandung: Alfabeta, 2011). H.169

³⁰ Widodo, Chomsin S Dan Jasmadi, *Op.Cit.*, n.d. H.30



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Peran pendidik (pendidik/pelatih/tutor) dapat lebih berfungsi sebagai fasilitator.

Menurut Anwar media pembelajaran dapat dipakai pendidik bermanfaat untuk:³¹

- 1) Memperjelas informasi/pesan.
- 2) Memberikan tekanan pada hal-hal yang penting.
- 3) Memberikan variasi.
- 4) Memperjelas struktur pembelajaran.
- 5) Meningkatkan motivasi.

Media pembelajaran juga mempertinggi kualitas hasil belajar yang dicapainya. Alasannya media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa adalah sebagai berikut:³²

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga siswa tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apabila pendidik mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Siswa banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

³¹ Anwar, *Kapsul Dan Hendra Harmi.Op.Cit.*, n.d. H.161

³² *Ibid.*, n.d.H.162



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

d. Kelebihan Media Pembelajaran

Kelebihan media pembelajaran, produk hasil pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran berbasis video yang digunakan oleh peserta didik MTs Hasanah Pekanbaru akan menambah pemahaman pada materi sistem peredaran darah manusia.
- 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif tidak membosankan karena mengandung tulisan, gambar, audio yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari IPA.³³

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif

Video merupakan media atau bantu yang menyajikan audio/visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran.³⁴ Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran di sekolah bukan lagi suatu yang aneh. Saat ini banyak sekolah yang telah memiliki dan memanfaatkan program video pembelajaran di sekolah. Media video memiliki banyak kelebihan dibanding OHP, slide, dan audio. Sebagai media audio visual, video dapat menampilkan suara, gambar, dan gerakan sekaligus. Sehingga media ini efektif untuk menyajikan berbagai topik pelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal.

Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak siswa melanglang buana walaupun dibatasi oleh dinding ruang kelas. Bahkan video dapat

³³ Noverta Effendi Defrizal Hamka, "Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA," *JNSI: Journal of Natural Science and Integrational* Vol 2, No. (n.d.): H.19-33.

³⁴ Dkk Kd I. Susiawan, 'Pengaruh Strategi Guided Note Talking Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Desa Sari Mekar'. Dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. Tahun 2013.,"



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menghadirkan obyek yang hanya ada di lain benua dan luar angkasa. Singkatnya, media ini mampu “membawa dunia ke dalam kelas”. Pesan yang dapat disajikan melalui video dapat bersifat fakta (obyek, kejadian atau informasi nyata). Pada mata pelajaran yang banyak mempelajari keterampilan motorik, media video sangat diperlukan. Dengan kemampuannya untuk menyajikan gerakan lambat, maka media ini akan memudahkan siswa mempelajari prosedur gerakan tertentu secara lebih rinci dan jelas.³⁵

Video pembelajaran adalah suatu media yang menampilkan audio serta visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran baik berupa konsep, prinsip, prosedur, maupun teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.³⁶

Menurut Ngadino Y, Video Pembelajaran adalah rangkaian gambar elektronik yang memiliki unsur gerakan dan suara yang digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi atau mata kuliah. Video pembelajaran mempunyai 3 karakteristik yaitu:

- 1) Video menyajikan objek gambar (tiga dimensi) yaitu warna, gerakan dan suara.
- 2) Tata urutan gambar tetap (tidak bisa dirubah).
- 3) Cenderung kurang memberi respon pada peserta didik.³⁷

Desain video terdapat 3 tahapan. Yaitu 1) pra produksi, yang terdiri dari identifikasi masalah, pembuatan storyboard dan pembuatan naskah, 2) produksi, pada tahap ini dilakukan kegiatan shooting proses, 3) pasca produksi, pada tahap ini dilakukan kegiatan editing video dan mastering/ finalisasi video.³⁸ Media pembelajaran yang didesain ini dibuat melalui model pengembangan. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian R&D (Research And Development). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Desain ini

Nunu Mahnun, *Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014).

Meryansumayeka, M. Yusuf, and Vina Amilia Suganda, “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI Untuk Mendukung Mental Calculation Siswa Dalam Permasalahan Aritmatika Sosial,” *Jurnal Elemen* 4, no. 2 (2018): 119–30.

I Aditya, “Pemanfaatan Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas 1 Program Studi Teknik Bangunan Gedung Di Smk Negeri 2”. (UNS. Surakarta., 2011).

Aziz Muhammad, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemasinan Frais,” *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2, no. 2 (2017).H.84

mempunyai lima tahapan dalam mengembangkan model yaitu, (A) *Analysis*, (D) *Desain*, (D) *Development*, (I) *Implementation*, dan (E) *Evaluation*.

b. Tujuan Video

Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera siswa maupun instruktur.
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Video

Karakteristik media video pembelajaran menurut Cheppy Riyana adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata.
- 2) Dengan teknik editing objek yang dihasilkan dengan pengembalian gambar oleh kamera dapat diperbanyak (cloning).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Daya tarik luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audience yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Uni-

yarif Basim Riau

- 5) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual (immediacy) atau kekinian.³⁹

d. Keuntungan Video

Keuntungan menggunakan video dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lainnya.
- 2) Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi serta dapat menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Video yang mengandung nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan video seperti slogan yang disengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bisa dilihat secara langsung seperti lahar gunung merapi atau perilaku binatang.
- 6) Video dapat menunjukkan dalam kelompok besar atau kecil.⁴⁰

3. Aplikasi Kinemaster.

Kinemaster adalah sebuah aplikasi smartphone yang khusus digunakan untuk keperluan editing video, aplikasi ini dikembangkan oleh Nex Streaming sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan perangkat lunak multimedia yang berkantor pusat di Seoul (

³⁹ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI, 2007). H.7

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008).H.49

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Korea). aplikasi ini pertama kali dirilis pada tahun 2013 tepatnya pada tanggal 26 Desember 2013. Kinemaster mengusung tampilan yang cukup simple akan tetapi menyimpan fitur yang cukup powerfull, Pada saat pertama kali sobat membuka aplikasi ini, sobat hanya akan menemukan empat tombol dengan background yang mendominasi tampilan awal aplikasi Kinemaster. Beberapa tombol utama yang disuguhkan oleh aplikasi Kinemaster adalah tombol new project, setting, help dan store fiturs. Seperti ulasan sebelumnya Kinemaster merupakan aplikasi yang digunakan untuk pengolah video. Dengan aplikasi ini sobat dapat membuat video hanya dengan menggunakan perangkat smartpone. Fitur – fitur yang ditawarkan sudah sangat lengkap layaknya menggunakan aplikasi editing video seperti AdobePremiere, Windows Movie Maker, Wondershare Filmora dan lain sebagainya.

4. Sistem peredaran darah manusia

Sistem peredaran darah manusia adalah sistem peredaran darah tertutup dan rangkap. Peredaran darah tertutup, artinya darah mengalir atau beredar melalui pembuluh darah di dalam tubuh manusia. Peredaran darah rangkap berarti dalam satu kali peredarannya, darah melalui jantung dua kali. Sistem peredaran darah rangkap terdiri atas peredaran darah kecil dan peredaran darah besar.

5. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rita dan Adlim dengan judul “pengembangan video pembelajaran IPA pada materi

“Pencemaran dan kerusakan lingkungan” yang diterbitkan oleh *jurnal pendidikan sains Indonesia*.⁴¹

Persamaan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Rita mutia dan Adlim yaitu sama-sama pengembangan video pembelajaran IPA sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian Rita dan Adlim adalah penulis membahas materi sistem peredaran darah manusia.

Sedangkan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Fahrur Rozie dengan judul “pengembangan video pembelajaran daur air dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa” yang diterbitkan oleh Universitas Negeri Malang. Berdasarkan penelitian tersebut bahwa pengembangan video pembelajaran daur air dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁴²

6. Kerangka Berfikir

Pada penelitian ini, peneliti mendesain produk berupa media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan secara mandiri tanpa arahan guru dan juga siswa mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan. Bagan kerangka berfikir disajikan pada gambar berikut:

⁴¹ Adlim Rita Mutia, “Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* Vol.05, No (2017): H. 108-114.

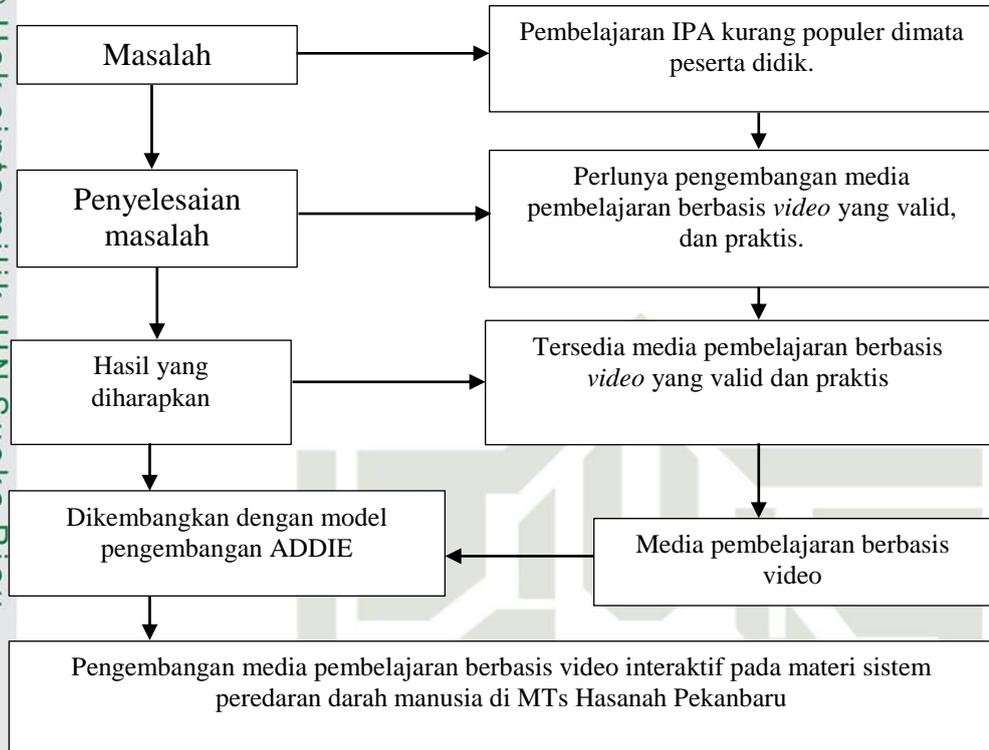
⁴² Fahrur Rozie, “Pengembangan Video Pembelajaran Daur Air Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember,” *Universitas Negeri Malang*, 2013.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



7. Konsep Operasional

Konsep operasional adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan.⁴³

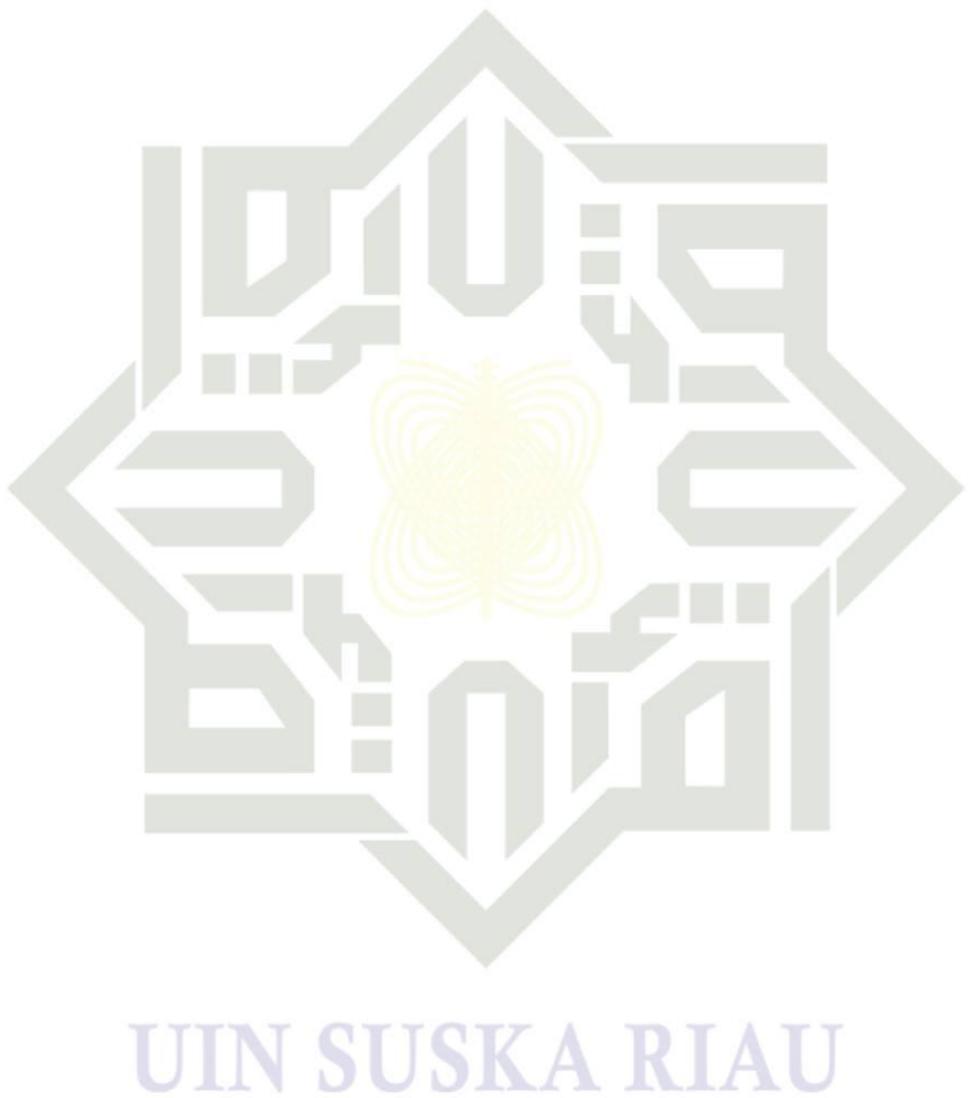
Fungsi konsep operasional adalah memudahkan dalam melakukan pengukuran terhadap variabel yang diteliti sesuai dengan hasil penelitian.

Variabel pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video interaktif. Video merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang efektif dan menyediakan panduan langkah-langkah bagi siswa untuk menemukan pemahaman konsep materi secara sistematis

Metode penelitian yang digunakan adalah R & D bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pengembangan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan yang dimaksud terdiri dari *analysis, design, develop, implement* dan

⁴³ Edie Sugiarto, "Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian Dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonasi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada GUD, Dika Jaya Motor Lamongan," *Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen* I, no. 01 (2016): 34–47.

©*evaluation* semua tahap dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media pembelajaran berbasis video interaktif yang telah dinyatakan valid dan tidak melakukan penyebaran. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi ahli materi, ahli media, lembar uji praktikalitas.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 di MTs Hasanah Pekanbaru, Jl. Cempedak, Kec. Marpoyan Damai, Prov. Riau.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian untuk melihat kevalidan instrumen terdiri dari validator instrument penelitian, validator ahli materi pendidikan, validator ahli teknologi pendidikan, yaitu dosen jurusan TADRIS IPA di UIN Suska dan seorang guru di MTs Hasanah Pekanbaru. Subjek penelitian untuk melihat kevalidan dan kepraktisan produk yang dikembangkan adalah siswa kelas VIII MTs Hasanah Pekanbaru yang akan di bagi kedalam kelompok kecil (terdiri dari 6 siswa) dan kelompok besar (terdiri dari 25 siswa) untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Sebagai kelas VIII.3

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian adalah masalah yang dijadikan fokus utama penelitian.⁴⁴ Objek Penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia.

C. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Research and Development

⁴⁴ Helmiati, dkk *Teknik Penyusunan Skripsi*, (Pekanbaru: Suska Press, 2010).H.13

adalah rangkaian proses atau baru menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁵ Produk yang dipertanggung jawabkan adalah produk yang sudah diuji validitasnya oleh ahli-ahli dan sudah di uji kepraktisannya dilapangan.

Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan yang dilakukan biasanya bertujuan untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pengembangan produk, kemudian produk dievaluasi dan diakhiri dengan revisi dan penyebaran produk. Sejalan dengan apa yang telah diuraikan, maka peneliti ini akan menghasilkan suatu produk dalam bidang pendidikan yaitu media pembelajaran berbasis video pembelajaran interaktif yang valid, praktis.

D. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D), merupakan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.⁴⁶ Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dipilih karena model ini memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. Selain itu, model ADDIE juga sangat sederhana dalam prosedurnya, akan tetapi implementasinya sistematis.

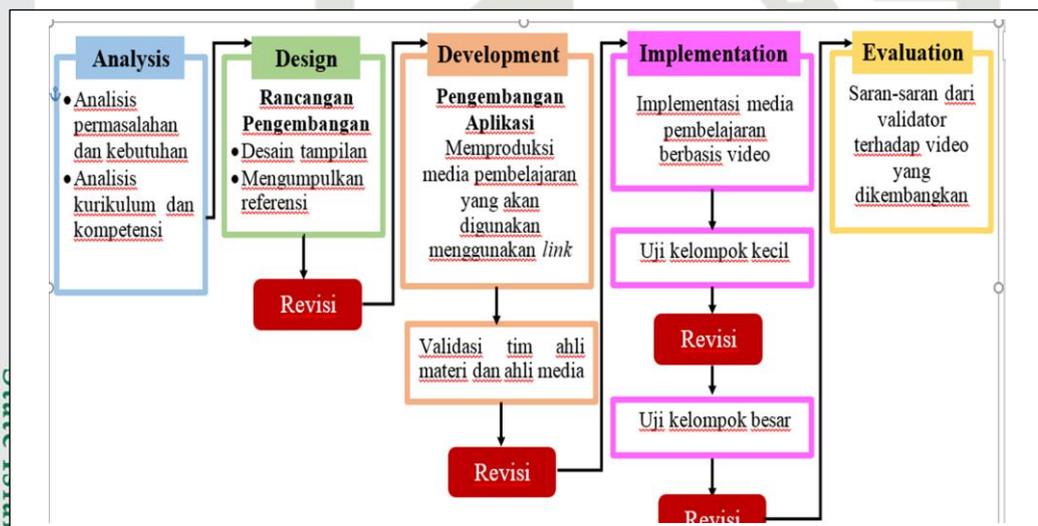
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁵ Trianto, *Pengantar Penelitian Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2011).H.125

⁴⁶ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2013).

Skema desain pembelajaran model ADDIE membentuk siklus yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Apabila masing-masing tahapan dilakukan dengan baik dan benar, maka produk hasil pengembangan diyakini akan menjadi lebih baik. Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik. Model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponen-komponennya dapat digambarkan dalam gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3. 1 Model ADDIE

E. Prosedur Penelitian Produk

Adapun langkah-langkah penelitian pengembangan ini adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk,

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



produksi massal.⁴⁷ Pada penelitian ini disesuaikan dengan model pengembangan yang dilakukan yaitu ADDIE. Prosedur pengembangan sumber belajar yang dilakukan pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan, sehingga produk yang dikembangkan sesuai kebutuhan dan tepat sasaran. Proses analisis yang dilakukan adalah dengan melihat secara langsung bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Langkah analisis terdiri atas dua tahap, yaitu analisis kerja dan analisis kebutuhan. Analisis kerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program atau perbaikan manajemen.⁴⁸ dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah dasar yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Sedangkan analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)* (Alfabeta, 2008).H.298

⁴⁸ *Ibid.*, hlm.128



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini adalah mendesain media pembelajaran berbasis *Video Interaktif*. Terdapat beberapa langkah untuk mendesain Video interaktif, yaitu:

- a. Menentukan Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran dalam Video. Indikator dan tujuan yang akan siswa capai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran berbasis video interaktif.
- b. Rancangan storyboard untuk pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif.
- c. Penentuan desain tampilan warna *background*, menentukan jenis tulisan, ukuran tulisan, ukuran slide dan materi yang dibuat pada video interaktif. Pemberian *background* dan tulisan harus dibuat semenarik mungkin, hal ini bertujuan untuk memberikan kesan pertama yang menyenangkan bagi siswa dalam memulai kegiatan pembelajaran yang menggunakan video interaktif.

Pengembangan (*Development*)

Setelah media pembelajaran yang dikembangkan dibuat, dilakukan validasi untuk mengecek kelayakan media pembelajaran berbasis video interaktif yang terdiri dari angket validitas. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli dengan menggunakan angket validitas. Produk dapat digunakan jika ahli menyatakan layak atau revisi sesuai saran oleh ahli. Untuk ahli ada 2 yaitu ahli materi pembelajaran dan ahli teknologi pembelajaran.

Implementasi (*Implementation*)



Setelah dilakukan validasi bersama ahli, langkah selanjutnya adalah mengujicobakan Video interaktif. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba kepada dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Tujuan uji coba pada dua kelompok adalah mendapatkan saran untuk perbaikan sebelum diujikan pada populasi yang lebih besar, uji coba kelompok kecil terdiri dari 6 orang siswa. Sedangkan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 25 siswa. Hal ini dilakukan untuk menguji apakah video interaktif yang dikembangkan praktis dan dapat digunakan oleh siswa. Apabila hasil tidak praktis, dapat dilakukan perbaikan sesuai saran.

5. Evaluation (*evaluasi*)

Pada tahap ini, dilakukan penilaian terhadap beberapa proses yang telah dilakukan. Evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan video interaktif yang dikembangkan, serta melakukan revisi produk berdasarkan evaluasi pada saat uji coba di lapangan. Langkah ini juga bertujuan untuk menganalisis kelayakan video interaktif yang dikembangkan pada tahap implementasi serta melakukan revisi produk tahap II. Data-data dianalisa untuk mengetahui revisi yang perlu dilakukan apakah produk tersebut cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Jenis Data

Peneliti menggunakan jenis data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa pendapat (pernyataan) sehingga tidak disajikan dalam bentuk angka akan tetapi berupa kata-kata atau kalimat. Data kualitatif diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi atau observasi lapangan yang telah dituangkan dalam bentuk transkrip. Sedangkan data kuantitatif adalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

data yang berupa angka. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis dengan menggunakan teknik perhitungan statistik.⁴⁹

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian pengumpulan data adalah suatu hal yang sangat penting, karena data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.⁵⁰ Pada penelitian ini teknik pengumpulan data untuk menentukan nilai validitas video interaktif melalui proses validasi dan diskusi dengan validator. Sedangkan untuk mengetahui nilai praktikalitas video interaktif, teknik yang digunakan adalah angket yang diberikan pada dua kelompok responden yaitu kelompok kecil dan kelompok terbatas. berikut teknik pengumpulan data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Dan Subjek Penelitian

No.	Aspek yang Diteliti	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Subjek Penelitian
1	Validitas	Angket validitas dan diskusi dengan validator	Angket Validitas	Dosen dan Guru
2	Praktikalitas	Angket	Angket Respon siswa	Siswa kelompok kecil dan siswa kelompok terbatas

Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2013).

⁵⁰ *Ibid.*, h. 17

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



H. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan beberapa instrumen penelitian, antara lain sebagai berikut:

Lembar Validasi Instrumen

Untuk mengetahui tingkat validitas, media pembelajaran harus divalidasi menggunakan angket validasi kepada ahli. Untuk melihat apakah video interaktif tersebut praktis, maka digunakan angket respon siswa. Seluruh angket tersebut sebelumnya harus divalidasi terlebih dahulu oleh validator instrumen atau ahli evaluasi menggunakan lembar validasi instrumen. Lembar validasi instrumen yang diajukan kepada ahli evaluasi berupa lembar yang menggunakan format skala likert yang dimisalkan dengan angka 1 sampai 5 dan penilaian secara umum berupa huruf A sampai E yang dimaksudkan apakah angket layak digunakan atau tidak layak untuk digunakan.

Lembar Validasi Video Interaktif

Lembar validasi bertujuan untuk melihat apakah video interaktif yang telah dikembangkan valid atau tidak. Pada penelitian ini digunakan dua instrumen validasi, yaitu angket validasi uji validitas materi pembelajaran dan teknologi pendidikan. Angket validasi yang ditujukan kepada ahli teknologi pendidikan dan ahli materi pembelajaran berupa angket penilaian yang menggunakan format skala perhitungan rating scale terhadap produk yang dikembangkan. Rating scale atau skala bertingkat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah suatu ukuran subjektif yang dibuat berskala.⁵¹ Dengan rating scale data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.⁵² Format skala perhitungan rating scale, dengan rentangan nilai 1 sampai 5. Untuk jawaban “Sangat Baik” diberi skor 5, “Baik” diberi skor 4, “Cukup Baik” diberi skor 3, “Kurang Baik” diberi skor 2, dan “Tidak Baik” diberi skor 1. Angket validasi materi pembelajaran dan teknologi pendidikan berisi aspek-aspek yang telah ditetapkan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Aspek Validasi Video Interaktif

No	Jenis Validasi	Aspek	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
	Validasi materi	Syarat didaktik	Angket dan diskusi dengan validator	validasi ahli materi pembelajaran
		Syarat konstruksi		
	Validasi teknologi	Syarat teknis	Angket dan diskusidengan validator	Angket validasi ahli teknologi pendidikan

Aspek-aspek pada tabel berikut merupakan beberapa syarat yang harus dipenuhi agar dapat dikatakan sebagai video interaktif yang berkualitas.

Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas bertujuan untuk melihat apakah video interaktif yang telah dikembangkan praktis atau tidak. Pada penelitian ini digunakan angket respons siswa. Angket respons siswa bertujuan untuk mengetahui

⁵¹ Trianto, Pengantar Penelitian Pengembangan Bagi Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan, (Jakarta: Kencana, 2011), h.265

⁵² Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, op. Cit., h. 97.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

tingkat praktikalitas media pembelajaran berbasis video interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA. Aspek penilaian dari angket ini adalah tampilan, penyajian materi dan manfaat video interaktif. Angket penilaian ini juga menggunakan format skala perhitungan rating scale.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh sendiri maupun orang lain.⁵³

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan uji coba pengembangan pada pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu teknik pengolahan data yang dilakukan dengan mengelompokkan informasi informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli materi pembelajaran IPA, ahli teknologi pendidikan, dan angket uji praktikalitas berupa saran dan komentar mengenai perbaikan video interaktif

⁵³ Sugiyono, Metode Penelitian Manajemen, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 402

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka- angka dan persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif yang mendeskripsikan hasil uji validitas, praktikalitas. Analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan video interaktif dengan media pembelajaran yang valid, dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Uji Validitas

Tahapan menganalisis validitas video interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut.⁵⁴

TABEL 3.3
BUTIR PERNYATAAN ANGGKET

Pernyataan	Singkatan	Skor
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Cukup setuju	CS	3
Tidak setuju	TS	2
Sangat tidak setuju	STS	1

- b. Pemberian nilai persentase dengan cara:

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

- c. Menginterpretasikan data berdasarkan tabel berikut:

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, 2009. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. hlm. 36-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.4
Interpretasi Data Validitas Video Pembelajaran

Persentase Ketuntasan	Kategori
$K > 80$	Sangat Valid
$60 < K \leq 80$	Valid
$40 < K \leq 60$	Cukup Valid
$20 < K \leq 40$	Kurang Valid
$K \leq 20$	Tidak Valid

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2011)

Analisis Hasil Uji Praktikalitas

Analisis hasil uji praktikalitas VIDEO dengan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

- a. Memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut:⁵⁵

TABEL 3.5
BUTIR PERNYATAAN ANGGKET

Pernyataan	Singkatan	Skor
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Cukup setuju	CS	3
Tidak setuju	TS	2
Sangat tidak setuju	STS	1

2. Pemberian nilai persentase dengan cara:

$$\text{Tingkat validitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

3. Menginterpretasikan data berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3.6
Interpretasi Data Praktikalitas Video

Persentase Ketuntasan	Kategori
$K > 80$	Sangat Praktis
$60 < K \leq 80$	Praktis
$40 < K \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < K \leq 40$	Kurang Praktis
$K \leq 20$	Tidak Praktis

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2011)

⁵⁵ *Ibid.*,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan pada bab sebelumnya didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis video interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia yang dikembangkan dan terdiri dari silabus, perencanaan storyboard, materi yang dibahas, menentukan background dan penulisan untuk menjadi sebuah video, yang dinyatakan layak atau valid untuk dapat diujicobakan dilapangan.
2. Tingkat kevalidan video interaktif dinyatakan valid dengan mendapatkan hasil dari validator-validator dan saran beserta masukan dari dosen dan guru IPA, dari segi materi diperoleh 98,09% dengan katerori sangat valid sedangkan dari segi teknologi diperoleh 92,00% dengan kategori sangat valid.
3. Tingkat kepraktisan video interaktif dinyatakan sangat praktis dari kedua respon siswa kelompok kecil dan kelompok terbatas, hasil dari respon siswa kelompok kecil dapat diperoleh nilai 90,20% dengan kategori sangat praktis, sedangkan respon siswa kelompok terbatas dapat diperole nilai 92,1% dengan kategori sangat praktis.

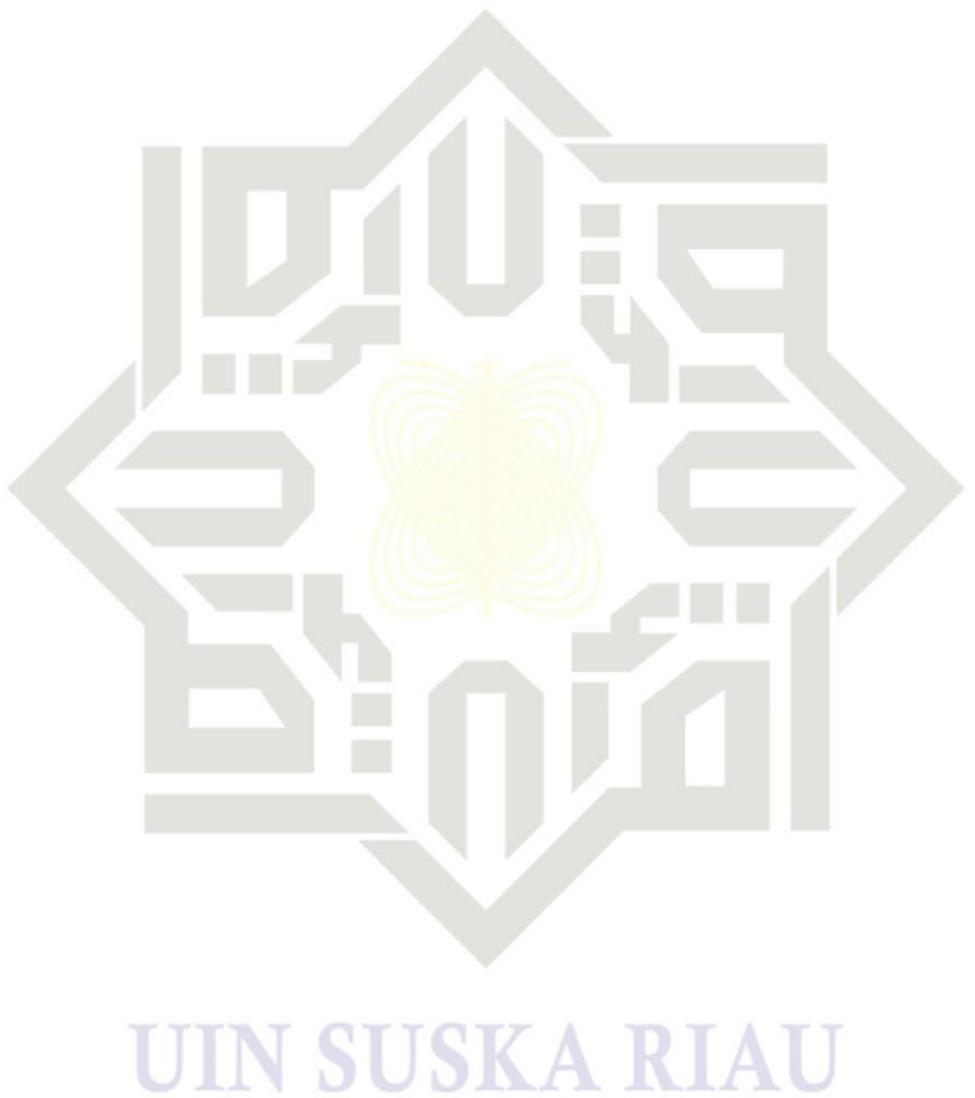
Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Kepada pembaca atau peneliti lain yang akan atau ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif

dapat melakukan dengan materi yang berbeda

2. Peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video interaksi dapat menambahkan integrasi lainnya.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama, 2014.
- Aditya, I. “Pemanfaatan Video Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas 1 Program Studi Teknik Bangunan Gedung Di Smk Negeri 2”. UNS. Surakarta., 2011.
- Anwar, Kafsul Dan Hendra Harmi. *Op.Cit.*, n.d.
- Anwar, Kasful dan Hendra Harmi. *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Arsyad, Azhar. *Azhar Arsyad, Media Pembelajaran.*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- Benteng Pribadi, A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat, 2009.
- Defriah Hamka, Noverta Effendi. “Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA.” *JNSI:Journal of Natural Science and Integrational* Vol 2, No. (n.d.): H.19-33.
- Erman Suherman, Dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA, UPI, 2003.
- Fitrotul Latifah, Hamsi Mansur, Rabiatul Adawiah. “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.” *Journal of Instructional Teknologi* 1, no. 2 (2020).
- Hanafiah, Nanang, dan Cucu Suhana. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama, 2012.
- Haris.B. “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,.” *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.8, No, no. ISSN 20869118 (2017): H. 33.
- Helmiati, Dkk. *Teknik Penyusunan Skripsi.*. Pekanbaru: Suska Press, 2010.
- Ibid.*, n.d.
- Kd I Susiawan, Dkk. “Kd I. Susiawan, Dkk (2013). ‘Pengaruh Strategi Guided Note Talking Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Desa Sari Mekar’. Dalam Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha. Tahun 2013.,” n.d.
- Mahidin, Nunu. *Media Dan Sumber Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014.
- Meryansumayeka, M. Yusuf, and Vina Amilia Suganda. “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis PMRI Untuk Mendukung Mental Calculation Siswa Dalam Permasalahan Aritmatika Sosial.” *Jurnal Elemen* 4, no. 2 (2018): 119–30.
- Muhammad, Aziz. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais.” *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin* 2, no. 2 (2017).
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta:Prenasamedia Group, 2014.
- Raharjuni, Galuh. “Hubungan Keterampilan Berfikir Kritis Dan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Terpadu Dengan Model PBM Dan STM.” *JPPI* 2, 2016, H.136-146.
- Rita Mutia, Adlim. “Pengembangan Video Pembelajaran IPA Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* Vol,05, No (2017): H. 108-114.
- Rivana Nana Sudjana dan Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: :CV. Sinar Baru, 2006.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Riyana, C. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia., 2007.
- Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI, 2007.
- Rozic, Fachrur. "Pengembangan Video Pembelajaran Daur Air Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bintoro 02 Jember." *Universitas Negeri Malang*, 2013.
- Sadiman, Arif. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003.
- Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Sobron, A.N, Bayu, Rani, &Meidawati, S. "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. SCAFFOLDING:" *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 1(2) (2019): 30-38.
- Sudjana, N & Rivai, A. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009.
- Sugianto, Edie. "Analisis Emosional, Kebijakan Pembelian Dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disonasi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada UD, Dika Jaya Motor Lamongan." *Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen I*, no. 01 (2016): 34-47.
- sugiyarti, Lina, Alrahmat Arif, and Mursalim. *Pembelajaran Abad 21 Di SD*. Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan:(Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Alfabeta, 2008.
- Sulthon. "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MadrasahIbtidaiyah (MI). ELEMENTARI." 4(1) (2016): 38-54.
- Suparmi, S. "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Disekolah." *JNSI:Journal of Natural Science and Integrational* 1 (2018): H. 62-68. <http://doi.org/10.240414/jnsi.v1i1.5196>.
- Suryasubroto, B. B. *Suryosubroto.Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Bangi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Uno, Hamzah B. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri,." *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol. 18, N (n.d.): H.169-170.
- Usman, Asnawir dan Basyirudin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Widodo, chosim S dan Jasmadi. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Kompuindo., 2008.
- yudiyanto, Nasrul Hakim, Dwi Kurnia Hayati, Hifni Septina Carolina. "Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan." *JNSI:Journal of Natural Science and Integrational* 3, no. 2 (2020): H. 187-195.