

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 3 KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



Nama : Maria Fiane Fanataf

NIM : 148420522103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO - INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KABUPATEN SORONG

NAMA : Maria Fiane Fanataf
NIM : 148420522103

Telah disetujui tim pembimbing
Pada 29 April 2025

Pembimbing I

Ratna Prabawati, M.Pd
NIDN. 1412129001


(.....)

Pembimbing II

Nurul Alia Ulfa, M.Pd.
NIDN. 1419089301


(.....)

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 KABUPATEN SORONG

NAMA : Maria Fiane Fanataf

NIM : 148420522103

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

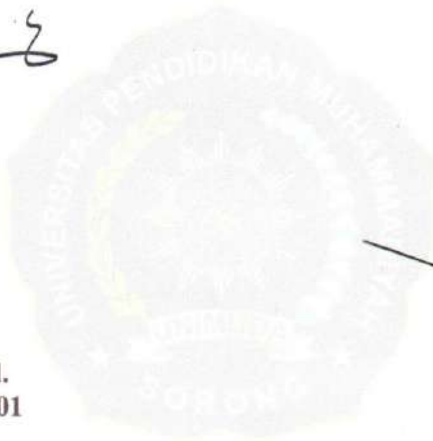
Pada : Rabu, 13 Agustus 2025


Dekan Feksa

Sabili, M.Pd.
NIDN. 1425088701

Tim Penguji Skripsi

1. Jaharudin, M.Pd.
NIDN. 1402059001




.....

2. Nurul Alia Ulfa, M.Pd.
NIDN. 1419089301


.....

3. Ratna Prabawati, M.Pd.
NIDN. 1412129001


.....

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan kasih dan berkat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong”. Selama penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan. Karena itulah penulis mengharapkan saran dan masukan perbaikan demi kesempurnaan Skripsi ini. Penulis berharap Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammdiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan.
2. Bapak Sahidi, M.Pd., selaku Dekan Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong yang telah banyak memberikan arahan dan dorongan kepada penulis.
3. Ibu Ratna Prabawati, M.Pd., selaku ketua progam studi Pendidikan Biologi Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberi saran, arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Nurul Alia Ulfa, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 dalam penulisan Skripsi ini yang telah banyak memberi saran, arahan serta bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta staf yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan dan membantu penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
6. Bapa Valentinus Fanataf dan Mama Magdalena Tenau, terima kasih untuk doa, kasih sayang, dukungan yang tulus dan luar biasa sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Suami Karel Baru dan anak tercinta Castiell Angelito Baru yang selalu temani dan suport penulis dengan doa dan dukungan moril maupun material selama masa studi sehingga selesainya skripsi ini.
8. Adik-adik Nikolaus Fanataf, Denias Fanataf, Alex Fanataf, Anajois Kosho, dan Krensensia Wafom, terima kasih untuk doa dan suport kepada penulis selama ini.
9. Keluarga besar Mama dan Bapa terima kasih untuk doa dan dukungan serta motivasi untuk penulis selama ini.
10. Teman-teman seperjuangan terima kasih untuk kebersamaannya selama menempuh perkuliahan.

Skripsi ini masih belum sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dan pemyempurnaannya, semoga Skripsi ini bermanfaat.

Sorong, April 2025

Penulis

Maria Fiane Fanatap

ABSTRAK

Maria Fiane Fanataf NIM. 148420522103, 2025 Judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap hasil belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong**” Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaksi terhadap hasil belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu atau *quasi eksperimen*. Sedangkan desain penelitian yang digunakan berbentuk desain *pretest-posttest design*. Pada desain penelitian diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif sebagai kelas eksperimen. Dalam penelitian ini populasi penelitiannya adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong yang terdaftar dalam semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Sedangkan sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII (26 orang) sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar IPA siswa yang ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang semula tidak ada yang memperoleh nilai kategori baik pada saat *pretest* kemudian bertambah menjadi 16 siswa pada saat *posstest* dengan persentase 61,54% . Pada saat *pretest*, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai kategori cukup, sedangkan nilai pada *posttest* 10 siswa yang memperoleh nilai kategori cukup dengan persentase 38,46%. Pada *pretest* dengan kategori kurang terdapat 26 siswa yang memperoleh nilai persentase 100%, dan *posttest* tidak terdapat siswa yang memperoleh kurang., Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong dengan penggunaan media pembelajaran video interaktif .

Kata Kunci:, Media pembelajaran Video, Hasil belajar, Siswa

ABSTRACT

Maria Fiane Fanataf NIM. 148420522103, 2025 Title “**The Influence of Using Interactive Video Learning Media On The Learning Outcomes of Eighth Grade Students at SMP Negeri 3 Sorong Regency**” Biology Education Study Program, Faculty of Exact Sciences Education, Muhammadiyah University of Sorong Education.

The purpose of this study is to determine the effect of using interactive video learning media on the science learning outcomes of Class VIII students at SMP Negeri 3, Sorong Regency. The type of research used is quantitative research with a quasi-experimental research method. The research design used is a pretest-posttest design. In this research design, learning treatment was provided using interactive video learning media as the experimental class. In this study, the research population consists of all students at State Junior High School 3, Sorong Regency, who are registered for the second semester of the 2024/2025 academic year. Meanwhile, the research sample consisted of eighth-grade students (26 people) as the experimental group. The sampling technique used is purposive sampling. The research results show that there is an improvement in students' science learning outcomes, indicated by an increase in the number of students who initially did not achieve good category scores in the pretest, which increased to 16 students in the posttest with a percentage of 61.54%. In the pretest, there were no students who achieved a sufficient category score, while in the posttest, 10 students achieved a sufficient category score with a percentage of 38.46%. In the pretest with the poor category, there were 26 students who achieved a percentage score of 100%, and in the posttest, there were no students who achieved a poor score. Therefore, it can be concluded that there is an improvement in science learning outcomes for Class VIII students at SMP Negeri 3 Sorong Regency with the use of interactive video learning media.

Keywords: Video learning media, Learning outcomes, Students

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Maria Fiane Fanataf
Tempat, tanggal lahir : Ayawasi, 25 Maret 1999
NIM : 148420522103
Program Studi : Pendidikan Biologi
Alamat : Jl. Rambutan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa SKRIPSI yang berjudul: “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap hasil belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong**”. Yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari Skripsi orang lain.

Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya)

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aimas, April 2025
Yang membuat pernyataan,

MATERAI
Rp. 10.000,-

MARIA FIANE FANATAF
NIM. 148420522103

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan Takut Gagal Sebab Gagal adalah Bagian dari Kesuksesan”

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. *Bapa Valentinus Fanatap dan Mama Magdalena Tenau, terima kasih atas doa dan dukungan yang tulus dan luar biasa buat penulis.*
2. *Suami Karel Baru dan anak tercinta Castiell Angelito Baru, yang selalu temani dan support penulis selama masa studi.*
3. *Adik-adik Nikolaus Fanataf, Denias Fanatap, Alex Fanataf-, Anajois Koshio, dan Krensensia Wafom, terima kasih untuk doa dan suport kepada penulis selama ini.*
4. *Kakak Andreana Fanataf, terima kasih untuk doa dan suport kepada penulis selama ini*
5. *Keluarga besar Mama dan Bapa yang selama ini membantu dalam doa dan dukungan serta motivasi untuk penulis.*
6. *Segenap civitas akademik Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.*
7. *Teman-teman seperjuangan terima kasih untuk kebersamaannya selama menempuh perkuliahan.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Pembelajaran	10
B. Media Pembelajaran	12
C. Media Pembelajaran Interaktif	17
D. Pembelajaran IPA.....	19
E. Penelitian Terdahulu	22
F. Kerangka Pikir.....	26
E. Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Desain Penelitian.....	31
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	31
E. Populasi dan Sampel Penelitian	31
F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Instrumen Penelitian.....	33
H. Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
B. Hasil Penelitian.....	40
C. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3.1 Desain Penelitian	31
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	34
Tabel 3.4 Kategori Penilaian	34
Tabel 3.5 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA	35
Tabel 4.1 Data Hasil Belajar <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.2 Perbandingan Distribusi Frekwensi dan Persentasi <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen	41
Tabel 4.3 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar IPA <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas	44
Tabel 4.5 Uji Validasi	44
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretes</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.7 Uji Hipotesis	47

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Kerangka Pikir	28
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Frekwensi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Kelas Eksperimen.....	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan Nasional, di sisi lain, adalah jenis pendidikan yang didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Itu didasarkan pada kebudayaan nasional Indonesia, nilai-nilai agama, dan tuntutan zaman (Simamora, 2014).

Jika ingin membangun peradaban dan kemajuan, pendidikan harus diprioritaskan. Ini karena pendidikan selalu menjadi salah satu ukuran tingkat kemajuan suatu bangsa (Latif, 2007:88). Kualitas pendidikan sangat penting bagi kehidupan. Mengikuti perkembangan zaman dalam pendidikan adalah suatu keharusan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah meningkatkan kehidupan manusia, dan pendidikan adalah salah satu aspek yang memengaruhinya.

Sekolah adalah tempat pertama untuk mendapatkan pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah diharapkan dapat membantu menyukseskan program pembangunan pemerintah dan membimbing anak didik

untuk mengembangkan potensi mereka sehingga mereka sebagai penerus bangsa dapat berkembang dan siap untuk era kemajuan dan kemajuan teknologi (Trisnawati, 2023).

Pendidikan dalam arti luas berarti semua pengetahuan belajar yang dapat terjadi sepanjang hayat dan memengaruhi pertumbuhan setiap makhluk hidup. Secara harfiah, pendidikan adalah mendidik yang diberikan oleh seorang pendidik kepada siswanya. Orang dewasa diharapkan untuk memberikan contoh, pembelajaran, pengarahan, dan petunjuk kepada anak-anak mereka. Pengajaran yang diberikan kepada siswa bukan hanya pendidikan formal yang diberikan oleh orang-orang yang berkuasa; peran keluarga dan masyarakat juga sangat penting karena mereka berfungsi sebagai wadah pembinaan yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman (Marisyah, Firman 2019).

Untuk mewujudkan penerus bangsa Indonesia yang seutuhnya melalui kegiatan mencerdaskan kehidupan bangsa, peningkatan kualitas pendidikan terus menjadi agenda prioritas pemerintah pusat maupun daerah. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan gagasan tentang bagaimana tetap mempertahankan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang berkualitas. Sebenarnya, kegiatan pembelajaran adalah lingkaran yang terdiri dari berbagai pendekatan, strategi, metode, model, teknik, dan taktik pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat berhasil (Panggabean dkk, 2021).

Pendidikan adalah proses yang dapat terjadi di mana saja dan kapan saja dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan pengembangan pengetahuan. Peningkatan sumber daya manusia juga membutuhkan pendidikan; peningkatan sumber daya manusia harus meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam menerapkan proses pembelajaran, masih ada beberapa tantangan. Beberapa di antaranya adalah tidak adanya variasi media yang digunakan oleh pendidik; masalah waktu, biaya, bahan, dan alat praktik; beberapa peserta merasa sulit untuk dikontrol, yang membuat mereka kesulitan memahami materi dan membuat mereka bosan. Siswa bosan dengan pelajaran yang tidak menarik. Akibatnya, mereka beralih ke aktivitas lain yang lebih menarik daripada pelajaran yang telah mereka pelajari (Natalia, 2022).

Hasil belajar adalah pernyataan tertulis tentang kemampuan atau kualifikasi yang diharapkan dapat dilakukan siswa untuk berhasil menyelesaikan materi pelajaran. Tujuan akhir dari kegiatan pembelajaran adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran setelah menyelesaikan kegiatan. Guru biasanya hanya menilai nilai tugas dan ujian sehari-hari. Karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda, penilaian tidak dapat sepenuhnya menunjukkan kemampuan siswa karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Misalnya, di antara dua siswa, siswa A memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami mata pelajaran teori sedangkan siswa B memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami mata pelajaran praktek daripada teori (Mufidah et al., 2018).

Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh alat pengajaran yang dipakai guna membantu dalam penyampaian materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat dicapai dengan mudah serta pesan dan informasi dapat disajikan dengan jelas sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasanah, *et al.*, 2019).

Media pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi pelajaran. Jenis media ini termasuk permainan edukatif, video, animasi, simulasi, dll., dan mereka membantu siswa menjadi lebih terlibat dalam kelas dan lebih memahami materi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berarti mereka terlibat secara langsung dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah semua alat pengajaran yang digunakan untuk membantu dalam

penyampaian materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah dan agar pesan dan informasi dapat disajikan dengan jelas, yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa (Hasanah *et al.*, 2019).

Pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran interaktif, guru berperan penting dalam menciptakan suasana yang interaktif, di mana siswa dapat berkomunikasi dengan guru, sesama siswa, dan sumber belajar. Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar haruslah secara optimal, artinya dalam proses pembelajaran melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotorik. Pembelajaran interaktif merupakan suatu teknik yang merujuk pada pandangan konstruktivisme. Menurut Suparman strategi pembelajaran interaktif adalah proses yang memungkinkan siswa aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses pembelajaran, baik secara mental maupun fisik (Agustina dan Suprianto, 2018)

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong didasarkan pada penulis pernah melakukan Asistensi Mengajar pada Sekolah tersebut dan penulis menganggap bahwa sekolah tersebut layak dijadikan sebagai tempat untuk data penelitian. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong menunjukkan bahwa pentingnya mengadakan penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar IPA.

Kelebihan menggunakan pembelajaran video interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, tetapi juga diminta untuk berinteraksi selama proses pembelajaran, sehingga materi pembelajaran menjadi mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan kepekaan indra pendengaran dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Susanti *et al.*, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti perlu melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaksi Dalam Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaksi terhadap hasil belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan cakrawala pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang sangat berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan zaman, sehingga ilmu pengetahuan yang disajikan dapat memenuhi kebutuhan manusia akan informasi-informasi dan ilmu pengetahuan dari generasi ke generasi.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan informasi tentang penggunaan media pembelajaran interaksi dalam pembelajaran IPA.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman oleh para guru guna terus meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pembawaan proses belajar mengajar, khususnya dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dapat menerapkannya dengan seoptimal mungkin, sehingga hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik

3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan yang sangat berharga bagi para siswa untuk dapat meningkatkan percaya diri, kebutuhan akan ilmu pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, minat,

dan mampu mengevaluasi diri (mampu mengenali kekurangan dan kelebihan yang ia miliki)

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu pedoman bagi peneliti untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar di dalam kelas serta mampu memberikan suatu inspirasi dalam memilih model pembelajaran yang baik yang mampu memotivasi siswa untuk belajar, menanamkan rasa percaya diri yang tinggi terhadap diri sendiri, dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman akan pentingnya kesadaran diri akan kelebihan dan kekurangan (evaluasi) diri sendiri serta dapat memberikan kepuasan sehingga hasil belajar siswa menjadi baik

E. Defenisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang digunakan sebagai pijakan pengukuran secara empiris terhadap variabel penelitian dengan rumusan yang didasarkan pada indikator variabel. Agar diketahui arah dan tujuan penelitian ini, maka penulis akan memberikan gambaran tentang variabel dari judul penelitian ini, berikut penjelasannya :

1. Media Pembelajaran Video Interaktif

Media pembelajaran video interaktif merupakan media penyampaian pesan antara guru kepada siswa yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi

serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya..

2. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Jadi, hasil belajar IPA merupakan suatu ukuran berhasil atau tidaknya seseorang siswa dalam proses belajar IPA dengan memahami teori dan konsep dalam IPA serta menerapkan konsep tersebut dalam sebuah praktikum baik dalam laboratorium ataupun lapangan.

3. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran dasar dalam rencana pendidikan persekolahan di Indonesia. Mata pelajaran IPA menjadi mata pelajaran yang memahami alam semesta melalui persepsi yang tepat pada jalurnya. Pada dasarnya, pembelajaran IPA akan menjadi suatu interaksi yang dapat menumbuhkan mentalitas logis peserta didik terhadap ide-ide sains. Selanjutnya, pembelajaran IPA di sekolah dilakukan oleh pengajar yang lugas dan tidak mempertahankan konsep IPA yang beragam (Susanto, 2013).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Menurut Bakhruddin *et al.* (2021), Belajar mengacu pada semua hal yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mendukung kegiatan pembelajaran, yang menghasilkan perilaku belajar dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Perilaku belajar ditentukan oleh tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut Andriyani *et al.*, (2020), belajar adalah tindakan yang dilakukan melalui proses kognitif yang mengubah karakteristik stimulus lingkungan. Proses ini melibatkan pengolahan informasi menjadi kemampuan baru melalui pengamatan, pengenalan, pengertian, pengetahuan, perbuatan, keterampilan, perasaan, dan dorongan untuk menghargai sikap. Namun, seperti yang dinyatakan Kumala (2016), belajar adalah dasar dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan hasil belajar. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa hasil dari proses belajar tidak hanya pada ranah pengetahuannya saja, namun juga pada ranah yang lainnya seperti hasil belajar afektif maupun psikomotor.

Menurut Doewes dalam Tarigan et al. (2021), kegiatan belajar mendorong seseorang untuk mempelajari sesuatu secara efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan fase perubahan perilaku peserta didik yang relatif positif dan efisien untuk memperoleh motivasi untuk pengetahuan, keterampilan untuk pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan, dan perubahan tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan bertindak.

2. Tujuan Belajar

Menurut Jusmawati et al. (2020), tujuan belajar memberikan dorongan dan semangat untuk belajar. Tujuan belajar adalah untuk merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan, dan sikap sehingga tercapai hasil belajar yang diharapkan. Dalam desain instruksional, pendidik merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa, menurut Dimiyati dan Mujiono (2012). Ini penting bagi pendidik dan peserta didik sendiri.

Menurut Fathurrohman dan Sutistyorini (2012), Tujuan belajar adalah untuk memberi siswa dasar, yaitu bekal pengetahuan yang sudah mereka ketahui untuk memperoleh pengetahuan baru. Berdasarkan pendapat para ahli di simpulaan, tujuan belajar adalah untuk memberikan landasan belajar agar dalam benak siswa terkonsentrasikan dalam belajar dan harus menerima materi pelajaran yang akan diajarkan pendidik untuk peserta didik, sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan untuk mencapai tujuan instruksional.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan. Kata "media" berasal dari kata latin "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar". Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara. Media dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara pemberi dan penerima untuk mendorong perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sekolah. Komunikasi ini dapat dilakukan dalam bentuk audiovisual maupun cetak. Dilihat, dimanipulasi, didengar, dan dibacalah media..

Media lebih sering didefinisikan dalam proses pembelajaran sebagai alat fotografis, grafis, atau elektronik yang digunakan untuk menjalankan dan menata kembali informasi secara verbal dan visual. "Media ialah segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan ide dan gagasan sehingga ide dan gagasan itu sampai kepada penerimanya" (Rohani, 2019).

Berdasarkan penjelasan para ahli tentang definisi media tersebut, disimpulkan bahwa media adalah semua jenis perantara yang digunakan oleh orang yang mengirimkan pesan, ide, dan gagasan untuk membuat pesan, ide, dan gagasan tersebut tersampaikan dengan jelas kepada orang yang menerimanya. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan konsep mengajar dan belajar; keduanya terjadi secara bersamaan. Mengajar

mencakup apa pun yang dilakukan oleh guru atau tenaga pendidik di dalam kelas, tetapi pembelajaran bisa terjadi tanpa kegiatan belajar formal seperti di sekolah

Dalam bahasa Inggris belajar (*learning*) berarti proses saling melakukan antara tenaga pendidik atau guru dengan siswa atau siswa yang berlangsung secara dinamis, sedangkan "mengajar" berarti hanya mengajar tenaga pendidik yang aktif dalam mengajar dan menyampaikan berbagai informasi, dan siswa atau siswa hanya mendengar dan menerima materi pelajaran.

Menurut Asyhar (2010), "pembelajaran ialah sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi dalam bentuk hubungan timbal balik atau interaksi yang dilakukan secara terus-menerus antara peserta didik, pendidik atau guru." Belajar adalah proses atau upaya yang dilakukan setiap individu atau kelompok untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berinteraksi dengan orang lain.

Proses ini dilakukan secara sistematis, dan setiap elemen sistem sangat membantu keberhasilan belajar siswa. Komunikasi adalah bagian penting dari proses sistem ini. Dengan kata lain, proses belajar sebenarnya adalah guru atau tenaga pendidik memberikan pelajaran kepada siswa dengan cara dan media yang sesuai dengan konteks pelajaran.

Pembelajaran bertujuan untuk mengubah siswa dari yang tidak terdidik menjadi yang terdidik. Siswa yang telah mempelajari sesuatu

berkembang menjadi siswa yang memahami semua hal. Menurut beberapa ahli yang telah diuraikan, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber yang telah direncanakan dengan baik dan menumbuhkan informasi melalui interaksi, sehingga siswa atau peserta didik dapat belajar dengan baik.

Ini sesuai dengan definisi Fahriyanti dan Mulyaningtyas (2022) yang menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, mendukung proses pembelajaran dengan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran."

Berdasarkan teori yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan mendorong pikiran, perasaan, dan minat mereka untuk belajar..

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran karena membantu guru dan siswa berinteraksi dengan lebih baik dan membuat belajar lebih mudah. Beberapa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan dengan meningkatkan kecepatan belajar sambil mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan tenaga;

- b. Meningkatkan rasa penasaran dan rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar mengajar secara langsung dan memberikan pondasi pengajaran yang lebih baik.

3. Manfaat Media Pembelajaran dan Keterbatasan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam dunia pendidikan di abad kedua puluh satu semakin berkembang dan berkembang pesat karena perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat. Ini membuat penggunaan media menjadi lebih mudah untuk dijelaskan, memudahkan siswa untuk mempelajari materi, dan meminimalkan keterbatasan jarak pembelajaran. Menurut Ramli (2012), keuntungan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan feedback untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang sedang direncanakan.
- b. Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap ketersediaan listrik.
- c. Memberikan pengalaman pengayaan secara langsung kepada siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik atau guru.
- 4. Membiasakan siswa untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang dipelajari sehingga akan menimbulkan rasa penasaran dan ingin tahu terhadap pelajaran.
- d. Perasaan siswa akan merasa senang dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan guru dengan apa yang didapatkannya diluar sekolah.

- e. Secara tidak langsung guru membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.
- f. Perilaku ekstra waspada harus dipahami, terutama jika memiliki komponen elektronik, agar dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kurun waktu yang sewajarnya.

Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu :

- a. Penggunaan media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat, bukan sebagai pengganti peran guru.
- b. Pembahasan pokok lebih ditujukan kepada untuk peserta didik yang lebih praktis dan bermanfaat bagi mereka pribadi
- c. Terkadang ada media yang menunjukkan penataan tertentu dalam ruang bersangkutan
- d. Menggunakan media pembelajaran dalam berbagai cara sangat efektif
- e. Dibutuhkan banyak waktu untuk mengelola media pembelajaran. Jika ada sesuatu kerusakan terjadi, itu sangat berbahaya dan tidak dapat digunakan untuk tindak lebih lanjut.

3. Prinsip Media Pembelajaran

Pada dasarnya, ada beberapa prinsip yang harus dipahami dan diperhatikan agar lingkungan belajar dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut Kristanto (2016) sebagai berikut :

- a. Penggunaan media oleh pendidik atau guru harus tepat dan diarahkan agar tujuan pembelajaran tercapai.

- b. Media yang digunakan harus diadaptasikan dengan materi pembelajaran.
- c. Penggunaan media harus diadaptasikan dengan keinginan, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- d. Penggunaan media harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- e. Penggunaan media harus diadaptasikan dengan kemampuan tenaga pendidik atau guru dalam mengoperasikannya.

C. Media Pembelajaran Interaktif

1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Dalam proses belajar mengajar, media biasanya didefinisikan sebagai alat elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Pratomo dan Irawan (2015:14-28), "media interaktif adalah media yang dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif dan memiliki unsur audiovisual dan termasuk animasi".

Animasi dan elemen audio visual lainnya dari media pembelajaran interaktif dapat membantu pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Pembelajaran interaktif adalah ide tentang cara teknologi pendidikan memungkinkan interaksi dua arah antara siswa dan materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif menjadi semakin populer di dunia pendidikan seiring dengan kemajuan teknologi dan semakin luasnya akses terhadap perangkat digital. Berbagai jenis media interaktif, seperti simulasi, video interaktif, permainan edukatif, dan berbagai aplikasi

digital, digunakan untuk membuat pendidikan lebih menarik dan efektif (Hendra *et al.*, 2020).

Perbedaan utama antara media pembelajaran interaktif dan konvensional adalah bahwa yang pertama memungkinkan siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran konvensional, siswa biasanya hanya menjadi pendengar pasif dan menyerap informasi dari guru dan materi yang diajarkan tanpa banyak berinteraksi. Mereka dapat menjawab pertanyaan, melakukan eksperimen virtual, atau bahkan bekerja sama dengan sesama siswa.

Dengan adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang disajikan. Interaksi dua arah juga memungkinkan siswa guna memperoleh umpan balik langsung terhadap kemajuan belajar mereka, sehingga mereka dapat mengevaluasi pemahaman mereka dengan lebih baik. Media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, karena mereka memiliki kontrol yang lebih besar terhadap pengalaman belajar mereka (Dwi, 2020).

2. Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang bisa dijadikan pertimbangan dalam keberlangsungan proses pembelajaran

secara optimal. Menurut Sugiyarto dkk (2021:118-123) menyatakan bahwa manfaat dari menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu

- a. Membantu mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- b. Menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Guru dan siswa ikut serta dalam memanfaatkan TIK.
- d. Siswa dapat memanfaatkan TIK untuk mencari sumber ilmu dan sumber belajar.
- e. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- f. memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri berdasarkan kemauan diri dan kemampuan serta minat bakat siswa.

D. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa fakta-fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui Metode ilmiah dan sikap ilmiah. Menurut Dewi dkk., (2021) Pengetahuan Alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya.

Kumala (2016) IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika

diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan Metode ilmiah. Dari kegiatan Metode ilmiah tersebut akan mendapatkan suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia.

Pembelajaran IPA menjadi salah satu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mampu berpikir kritis. Proses pembelajaran IPA harus disediakan serangkaian pengalaman berupa pengalaman nyata yang masuk akal atau dapat dimengerti peserta didik yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial menurut pandangan konstruktivis. Model pembelajaran IPA sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Interaktif Tahap persiapan dilakukan dengan cara guru mempersiapkan pembelajaran dengan menugaskan peserta didik membawa dan menceritakan hewan peliharaannya. Kemudian peserta didik lain boleh mengamati peliharaan teman dan mengajukan pertanyaan tentang pemeliharaan hewan. Setelah itu, pertanyaan dieksplorasi dan dilakukan refleksi untuk mengetahui pemantapan yang telah dilakukan sejauh mana.
2. Model Pembelajaran Terpadu (*Integrated*) Model Pembelajaran Terpadu (*Integrated*) dilakukan dengan mengumpulkan hewan, tumbuhan, benda pada dua buah meja. Susunlah dengan rapi ketiga macam yang telah dibawa peserta didik dengan komposisi yang sama dalam dua meja berbeda. Siswa harus mengisi lembar pengamatan secara berkelompok seakan akan berjalan dalam kebun binatang. Secara berkelompok, peserta

didik mendiskusikan hasil pengamatan dan diawasi oleh guru dan dilakukan penilaian.

3. Model Pembelajaran Siklus Belajar (*Learning Cycle*) Langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran siklus belajar ialah pada tahap awal, eksplorasi peserta didik diberi kesempatan mengeksplorasi. Dengan mengeksplorasi, peserta didik mampu berinteraksi sosial serta memberikan pengalaman yang baru. Selanjutnya ialah pengenalan konsep dengan cara metode yang sesuai dengan konsep dan teori yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan jawaban dan gagasan. Tahap terakhir ialah penerapan konsep yakni dengan menggunakan konsep yang dikuasai oleh peserta didik untuk memecahkan masalah dengan memberikan kesempatan untuk mencobanya. Guru harus mampu memberikan problematika yang dapat diselesaikan sesuai dengan hasil dari peserta didik dalam tahap sebelumnya.
4. Model Pembelajaran Belajar IPA atau CLIS (*Children Learning In Science*) Model Pembelajaran Belajar IPA atau CLIS (*Children Learning In Science*) dimulai dengan tahap orientasi. Tahap tersebut dilakukan dengan cara memusatkan perhatian peserta didik. Setelah itu, pemunculan gagasan dilakukan dengan cara memunculkan konsep awal peserta didik dengan menuliskan pemahaman peserta didik sebelumnya mengenai materi yang dibahas. Dilanjut dengan penyusunan ulang gagasan yakni dengan mengungkapkan dan bertukar gagasan untuk menuju konflik. Pengaplikasian untuk memecahkan isu atau permasalahan peserta didik

diminta menjawab pertanyaan melalui konsep ilmiah yang dikembangkan. Pada tahap terakhir, pemantapan gagasan dilakukan umpan balik oleh guru untuk memperkuat konsep yang telah dicapai. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dapat memberikan efisiensi dalam pembelajaran IPA.

5. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dapat digunakan dengan layak pada proses belajar mengajar. IPA sebagai cerminan dikarenakan produk pengetahuan, nilai sikap, metode ilmiah saling berkaitan. Dalam pembelajaran IPA dibutuhkan upaya agar semua hal yang ada dalam pembelajaran IPA atas kognisi, aplikasi sains, sikap sains keterampilan proses sains, dan pengembangan kreativitas sains dapat tergabung dan sejalan bersamaan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat di simpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan manusia yang luas, pengetahuan yang membahas gejala-gejala alam yang dibuktikan dengan bantuan aturan-aturan, hukum hukum, prinsip-prinsip, teoriteori, dan hipotesa-hipotesa dan penemuan yang dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari.

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya) (Tim Penyusun, 2019: 82). Dengan melakukan langkah ini maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana

orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Terdapat 3 penelitian terdahulu yang digunakan peneliti, diantaranya adalah:

1. Fatma Trisnawati (2023) dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD. Skripsi Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penggunaan media interaktif animasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan non-equivalent control group design. Penelitian ini menggunakan teknik ordinal pairing dengan jumlah 60 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan menggunakan soal tes pilihan jamak. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh dan perbedaan yang signifikan pada penerapan media interaktif animasi berupa meningkatnya hasil belajar IPA peserta didik pada kelas eksperimen setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media interaktif animasi, hal ini ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t pengaruh pada kelas eksperimen dan kontrol, diperoleh data pada kelas eksperimen dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%, $\alpha = 0,05$) maka didapat $t_{hitung} = 3,063 > t_{tabel} = 2,045$ yang artinya ada peningkatan hasil belajar IPA dengan media interaktif animasi, pada kelas kontrol diperoleh data $t_{hitung} > t_{tabel}$ (dengan taraf signifikansi 5%, $\alpha = 0,05$) maka didapat $t_{hitung} = 2,661 > t_{tabel} = 2,045$ yang artinya ada peningkatan hasil belajar IPA tanpa media interaktif

animasi, dan dapat disimpulkan peningkatan lebih tinggi pada kelas eksperimen. Menggunakan rumus uji perbedaan dengan $dk = (30+30-2) = 58$ dengan taraf signifikansi 5% maka didapat $t = 2,021$ sehingga $t_{hitung} = 3,578 > t_{tabel} = 2,021$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan media media interaktif animasi terhadap hasil belajar IPA pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari uji perbandingan di atas dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA, sehingga media interaktif animasi bisa dijadikan model pembelajaran untuk pendidik.

2. Ulpa Suriani (2024) dengan judul skripsi “Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makasar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar 2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experimental Design* dan termasuk jenis penelitian kuantitatif. Sampel pada penelitian ini sebanyak 58 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA pada *pretest* kelas eksperimen dengan nilai rata-rata

45.52. Sedangkan pada *posttest* meningkat dengan nilai rata-rata 60.17. Hasil analisis uji-t tentang pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menunjukkan hasil bahwa nilai signifikansi yang diperoleh ($\text{sig} = 0.000$) lebih besar dari nilai alpha ($0,000 < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa penelitian ini H_0 ditolak dan H_a diterima. selanjutnya diketahui uji-t berjumlah 4,519 dengan ketentuan kesalahan $\alpha = 0,05$; $\text{df} = N = 58$ sehingga didapat $t_{\text{tabel}} 1,673$. Maka pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar adalah signifikan.

3. Farikhatul Umayah (2020) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD.MI” Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian dilakukan untuk dapat mengembangkan suatu media pembelajaran bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI, (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI, (3) agar mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil yang diperoleh penulis dari penelitian ini yaitu: media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI, yang dihasilkan dan dikembangkan dengan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, media yang dihasilkan diperoleh nilai akhir rata-rata ahli

bahasa yaitu 82% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi 82,6% dengan kategori sangat layak, ahli media 68% dengan kategori layak dan kategori layak, dari tahap uji coba skala kecil mendapatkan nilai rata-rata 84,1% dengan kategori sangat layak dan uji coba skala besar memperoleh rata-rata sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif pada pelajaran IPA kelas IV SD/MI yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat layak untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

F. Kerangka Pikir

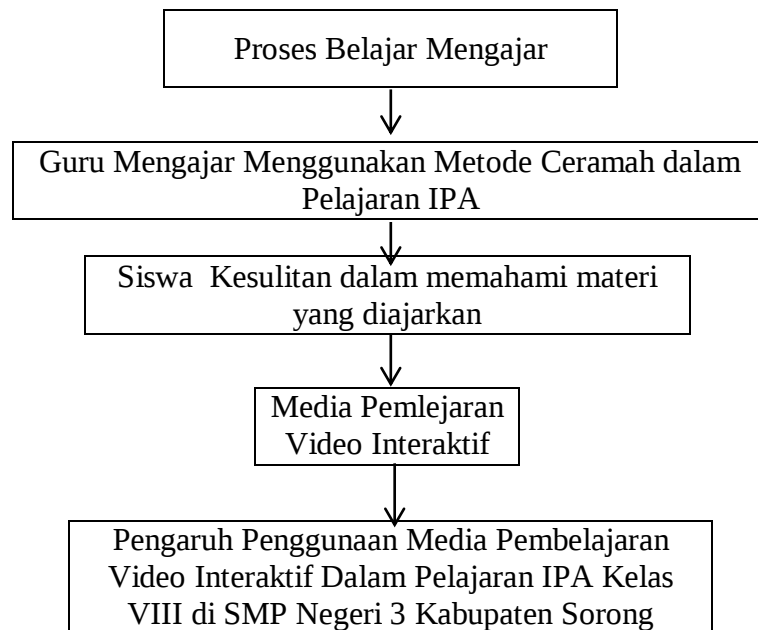
Kerangka pikir digunakan untuk membantu atau menolong penulis dalam memusatkan penelitiannya serta untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang dipilih penulis. Menurut Sugiyono (2016) kerangka pikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Pada bagian ini akan membahas tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong”. Pada proses pelaksanaan pembelajaran, sering kita lihat pada penyampaian bahan ajar yang dilaksanakan oleh pendidik tidak dibarengi dengan Metode yang menarik bahkan ada yang tidak menggunakan media pembelajaran. Tidak sedikit peserta didik yang tidak tertarik dengan penyampaian materi yang di paparkan oleh pendidik. Contohnya peserta didik merasa jenuh atau bosan, terlihat sikap kurang tertarik dan kurang semangat belajar terhadap materi pembelajaran, bahkan ada peserta didik yang

asyik bermain sendiri. Untuk menangani hal tersebut pendidik harus pandai dan kreatif untuk menyampaikan bahan ajar pada pembelajaran, misalnya menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu media pembelajaran interaktif merupakan solusi bagi pendidik pada pelaksanaan pembelajaran guna hasil belajar peserta didik yang awalnya mendapat dapat nilai rendah akhirnya meningkat lebih tinggi. Karna pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif peserta didik dapat melihat, dan mendengarkan materi pembelajaran dengan jelas dan materi mudah untuk dipahami sehingga pemahaman peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat pada proses pembelajaran, tidak hanya dirasakan peserta didik tetapi dapat dirasakan oleh pendidik yaitu tidak perlu menggunakan waktu yang cukup lama untuk memaparkan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran IPA. Dengan media pembelajaran interaktif, penulis berharap dapat membantu menarik perhatian peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, dan khususnya dapat hasil belajar mereka.

Untuk menggambarkan alur pemikiran di sini peneliti dapat menggambarkan melalui diagram pikir yaitu :



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

G. Hipotesis

Secara etimologis hipotesis berasal dari dua kata yaitu “Hypo” yang artinya “di bawah” an “Thesa” yang artinya “kebenaran”. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan dan masih memerlukan suatu pembuktian dengan data-data dan fakta-fakta di lapangan (Jakni, 2016:41). Sedangkan menurut (I Putu Artaya, 2019: 1) Hipotesis (atau ada pula yang menyebutnya dengan hipotesa) dapat diartikan secara sederhana sebagai dugaan sementara. Hipotesis berasal dari Bahasa Yunani hypo yang berarti di bawah dan thesis yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Jika dimaknai secara bebas, maka hipotesis berarti pendapat yang kebenarannya masih diragukan. Untuk bisa memastikan kebenaran dari pendapat tersebut, maka suatu hipotesis harus diuji atau dibuktikan

kebenarannya. Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai alat yang mempunyai kekuatan dalam proses inkuiri, karena hipotesis dapat menghubungkan dari teori yang relevan dengan kenyataan yang ada (Sukardi, 2003: 41).

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video interaktif dalam Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sejalan dengan pendapat Tarigan *et al* (2022) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi yang terkendali.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan angka sebagai alat untuk menentukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Penulis menggunakan Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas yang diberikan perlakuan berupa penerapan menggunakan media pembelajaran video interaktif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025

C. Desain Penelitian

Tabel 3.1 Desain Penelitian.

Subject	Pretest	Treatment	Posttest
Kelas eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

O₂ : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

X : pemberi perlakuan (*treatment*)

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Berkaitan dengan penelitian ini, variabel yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Variabel independen (variabel bebas (X)) yaitu pendekatan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran dan infokus.
2. Variabel dependen (variabel terikat (Y)) yaitu adalah pembelajaran IPA.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan elemen yang menjadi objek penelitian, (Munirah, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. yang terdaftar dalam semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari subjek dalam populasi yang diteliti, yang dianggap mewakili populasinya. Sampel penelitian yaitu siswa kelas VIII (26

orang) sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dimana peneliti menentukan pengambilan sampel sesuai tujuan penelitian.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*). Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tes

Soal tes dalam penelitian ini berupa soal berbentuk pilihan ganda. Tes yang digunakan sudah diuji validasinya, tes pilihan ganda tersebut terdiri dari 25 butir soal. Perangkat tes yang dibuat digunakan untuk pretest dan posttest untuk melihat penguasaan konsep siswa.

a) Tes awal (*Pretest*)

Tes awal (*Pretest*) yaitu tes objektif yang dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa sebelum digunakan media pembelajaran video interaktif.

b) Pemberian perlakuan (*treatment*)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran video interaktif pada pembelajaran IPA.

c) Tes akhir (*Posttest*)

Tindakan selanjutnya adalah tes akhir (*Posttest*) yaitu tes objektif untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video interaktif.

Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data

Jenis Data	SumberData	Teknik Pengumpulan Data
Pengetahuan awal siswa (<i>Pretest</i>)	Siswa	Tes objektif
Penilaian pada proses pemberian perlakuan	Siswa	Latihan
Penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran	Siswa	Lembar observasi
Pengetahuan akhir siswa(<i>Posttest</i>)	Siswa	Tes objektif

G. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian, maka peneliti menggunakan Instrumen sebagai berikut :

a. Tes Objektif

Tes ini berbentuk pilihan ganda dengan empat alternatif pada setiap butir soal, yaitu a, b, c, dan d. Materi yang akan diberikan mengenai Sistem Pencernaan. Tes tersebut disusun berdasarkan ranah kognitif Bloom edisi revisi pada jenjang C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Menerapkan), C4 (Menganalisis) C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Mencipta) Tes ini berjumlah 25 soal, dimana tes pertama diberikan kepada siswa sebelum dilakukannya pembelajaran (*pretest*) dan tes kedua diberikan kepada siswa setelah dilakukannya pembelajaran (*posttest*) dengan soal yang sama agar tidak ada pengaruh perbedaan kualitas soal dan soal telah diuji validitasnya.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Indikator	Aspek Kognitif						Jml Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1	Menjelaskan. Organ yang berperan dalam sistem pencernaan manusia							9
2	Menjelaskan tahapan pada proses pencernaan manusia							5
3	Membandingkan sistem pencernaan secara mekanik dan pencernaan secara kimiawi							6
4	Menjelaskan gangguan sistem pencernaan dan cara mencegahnya							5

b. Latihan

Latihan pada penelitian ini berupa hasil selama proses perlakuan diberikan. Latihan yang diberikan yaitu jenis latihan yang sama dengan kategori penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategori Penilaian

No	Kategori	Keterangan
1	90-100	Sangat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	0-69	Kurang

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden. Data yang terkumpul berupa nilai pretest dan nilai posttest kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai pretest

dengan nilai posttest. Kegiatan dalam menganalisis data adalah mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, melakukan perhitungan, dan menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan data statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif

2. Teknik Statistik Inferensial

Statistik inferensial juga merupakan ringkasan dari semua metode atau metodologi yang terlibat dalam analisis data parsial, yang mengarah pada prediksi atau kesimpulan tentang data induk populasi secara keseluruhan. Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat keterampilan peserta didik sesuai dengan prosedur yang dirancang yaitu :

Tabel 3.5 Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPA

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
>70	Tuntas
<70	Tidak Tuntas

a. Uji Validasi

Uji validitas Validitas adalah “suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk

menghitung validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment*

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N(\sum X^2) - (\sum X)^2)\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

N = Jumlah sampel

X = Nilai variabel X (Pendekatan media pembelajaran video interaktif)

Y = Nilai variabel Y (Hasil belajar)

$\sum X$ = jumlah keseluruhan nilai variabel X

$\sum Y$ = jumlah keseluruhan nilai variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara variabel X dan Y

Kemudian hasil r_{xy} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel *r product moment*. r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5% dan n sesuai dengan jumlah peserta didik. Jika $r_x \geq r_{tabel}$, maka dapat dinyatakan butir soal tersebut valid.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menunjukkan bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabilitas sebagai tes dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan korelasi *alfa cronbach* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen/koefisien alfa

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varian total

N = Jumlah responden

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga tabel r *product moment*. Harga dihitung dengan taraf signifikan 5% dan n sesuai dengan jumlah butir soal. Jika $r_{11} \geq r_{tabel}$, maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diuji terdistribusi normal atau tidak dengan rumus :

$$X^2 = \sum_{t=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2 f_e}{f_e}$$

Keterangan :

X^2 = Uji chi kuadrat

F_o = Data frekuensi diperoleh dari sampel X

F_e = Frekuensi di populasi

Dengan keterangan nilai signifikan lebih $> 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikan lebih $< 0,05$ maka nilai dinyatakan berdistribusi tidak normal.

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan pengolahan data SPSS,

kemudian menggunakan uji-t. Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian.

Data yang telah terkumpul diuji agar hasil analisis yang diperoleh lebih ilmiah dengan melakukan uji-t, rumus uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

- S_1^2 = Varians sampel 1
- S_2^2 = Varians sampel 2
- r = Korelasi antara dua sampel
- x_1 = Rata-rata sampel
- x_2 = Rata-rata sampel
- S_1 = Simpangan baku sampel
- S_2 = Simpangan baku sampel 2

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$, maka H_0 diterima H_a ditolak

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$, maka H_a diterima H_0 ditolak

1. Jika $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penerapan media pembelajaran video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong

2. Jika $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka H_0 ditolak, berarti penerapan media pembelajaran video interaktif tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong

.

.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *Smatika Jurnal*, 8 (02), 67–73.
- Andriyani, A., Dewi, H. I., & Zulfitria, Z. (2020). Penggunaan Multimedia Dan Animasi Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *Instruksional*, 1(2), 172-180.
- Anggraini, Putri Dewi, Dkk. (2021). Analisis Penggunaan Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Anwar, Y., Rustaman, (2014). Kemampuan Pedagogical Content Knowledge Guru Biologi Yang Berpengalaman dan yang Belum berpengalaman. *Jurnal Pengajaran MIPA*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Artaya, I Putu dan Tubagus Purworusmiardi.(2019). Efektifitas Marketplace Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pemasaran dan Penjualan Produk Bagi UMKM Di Jawa Timur. *Jurnal*. Fakultas Ekonomi dan Bisnis : Universitas Narotama Surabaya
- Bakhrudin, Mukhammad dkk. (2021). *Strategi Belajar Mengajar : Konsep Dasar Dan Implementasinya*. CV. Agrapana Media. Jawa Timur
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. G. A. N. K., Arifin, Moh.M., Nisa', R., Uslan, Widyasanti, N. P., Kusumawati, P. R. D., & Masnur. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Dimiyati dan Mudjiono. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta
- Dwi, M. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 14. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/Al-Jahiz/article/view/2082>

- Farikhatul Umayah (2020) dengan judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD.MI” Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah.
- Fathurrohman, M., Sulistyorini. (2012). *Belajar &Pembelajar*. Teras. Yogyakarta
- Fahriyanti dan Mulyaningtyas (2022). Pengembangan Media MisBook dalam Pembelajaran Cerita Imajinasi bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia*. Vol 3. Nomor 2 184-196.
- Hasanah, U. Dewi, N.R., & Rosyida, I. (2019). Self efficacy Siswa SMP Pada Pembelajaran Model Learning Cycle 7E (Elicit, Engange, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate, And Extend). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Vol (2), No(0), Hal 551-555.
- Hendra, R. J., Yuspita, Y. E., Darmawati, G., & Annas, F (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Jusnawati, Satriawati dan Sabilah, B.M, (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa PGSD Unimerz paad Mata Kuliah Pendidikan Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* Vol. 5 Nomor 2 106-111.
- Latif, Abdul (2007). *Pendidikan Berbasis Nilai Kemasyarakatan*, Jakarta,
- Kumala, N. F (2016). *Pembelajaran IPA SD*. Ediide Infografika. Malang.
- Kristanto, A (2016). *Media Pembelajaran* . Surabaya: Bintang.
- Marisyah, Firman, R (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan*.
- Mufidah, Diana ,dkk (2018). “Pengaruh Kemampuan Intelegensi dan Task Commitment Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XII MAN 1 Jember”. *Jurnal Edukasi*, V (1): 49-53.
- Munirah, Bahri, A. F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Seri Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SD. *Jurnal MATHedunesa*,2(2),1–8.
<http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>

- Muri Yusuf (2014). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan". Jakarta : prenadamedia group.
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1017-1025.
- Panggabean, Suvriadi, Ana Widyastuti, Wika Karina Damayanti, Muhammad Nurtanto, Hani Subakti, Nur Kholifah, Dina Chamidah (2021). Konsep & Strategi Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pandangan, F. E., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Pratomo, A., & Irawan, A (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 15–28.
- Ramli, M (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In IAIN Antasari Press
- Rini Agustina, Dodit Suprianto (2018). "Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT)", *Jurnal SMATIKA* Vol. 8 No. 2,
- Rohani, R (2019). Media pembelajaran. *Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, Sumatera Utara*.
- Sihaloho, Lasmita ,dkk (2018). "Pengaruh Metakognitif Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Efikasi Diri Siswa". *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan*, Vol 6 (2): 121-136.
- Simamora, Jampatar (2014). Tafsir Makna Negara Hukum dalam Perspektif Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, *Jurnal Dinamika Hukum*, Volume 14 Nomor 3.hlm. 549
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung. CV. ALFABETA

- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quizizz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502-508.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Tarigan, H., Cahyadi, A., & Siswoyo, J. (2021). Dribbling skills training model in football games for elementary school age. *Journal of Education, Health and Sport*, 11(8), 405-411.
- Trisnawati. Fatma, (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Skripsi*. Universitas Lampung. Bandang Lampung.
- Ulpa Suriani (2024) dengan judul skripsi “Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makasar. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru.

LAMPIRAN

SURAT PENELITIAN



Nomor : 027/SRT/1.3.AU/DKN/FEKSA/2025
Lamp. : -
Perihal : *Permohonan Izin Penelitian*

Sorong, 12 Februari 2025

Kepada Yth.
Kepala SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong
di
Sorong

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Maria Fiane Fanataf
NIM : 148420522103
Semester : VII (Tujuh)
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong"

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang bapak/ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara *online/door to door maupun offline*). Pelaksanaan penelitian direncanakan **24 Februari s/d 03 Maret 2025**. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,

Sahid, M.Pd.
NIDN-1425088701

Tembusan disampaikan Kepada:

1. Ketua Program Studi;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;
4. Peringgal;



Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)

Office : Jl. KH. Abdul Djalil, Jl. Maria Paatal, Alinga, Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA

NIM

PROGRAM STUDI

DOSEN PEMBIMBING I

Judul Skripsi

MARIA NANG FANJIAE

190420522403

Pendidikan Biologi

Datna Prabawati, M.Pd

Pengaruh penggunaan media

Pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA
 kis VII di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong



Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Keterangan Revisi	Paraf Dosen Pembimbing
Kamis 30-10-2024	Judul		
Kamis 28-11-2024	Latar Belakang		
Kamis 5-12-2024	Analisis Data		
Selasa 10-12-2024	Instrumen		
Kamis 15-02-2025	Acc upion proposal		
Senin 24-04-2025	Deskripsi Data		
Rabul 23-04-2025	Analisis		

Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rencana Tindak Lanjut	Paraf Dosen Pembimbing
Kamis 24-04-2025	Pembahasan Lebih mendalam		
Selasa 26-04-2025	Kesimpulan lebih detail		
Senin 28-04-2025	Abstrak, bab dan		
1 Selasa 29-04-2025	ACC upan pknph		

Catatan:

1. Lembar bimbingan ini wajib dibawa dan diisi pada setiap konsultasi dengan dosen pembimbing
2. Disarankan konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan minimal 12 kali selama Skripsi
3. Lembar bimbingan ini wajib dilampirkan pada halaman terakhir naskah skripsi

Sorong.....
Dosen Pembimbing I,


Rahma Prabawati, M. Pd.
NIDN. 1912123001



Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)

Office: Jl. KH. Abubakar Dahlan, D.I. Meluru Pantai, Anduk Sorong, Papua Barat Daya

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Maria Fiane Fongata
NIM : 140420522403
PROGRAM STUDI : Pendidikan Biologi
DOSEN PEMBIMBING II : Hani Nurhidayah, M.Pd.
Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran IPA
Kls VII di SMP Negeri 3 kabupaten sorong



Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rencana Tindak Lanjut	Paraf Dosen Pembimbing
Kamis 30-10-2024	Judul		Nd.
Kamis 28-11-2024	Latar Belakang		Nd.
Kamis 5-12-2024	Analisis Data		Nd.
Senin 10-12-2024	Instrumen		Nd.
Kamis 5-01-2025	Acc usian Proposal		Nd.
Senin 21-01-2025	Deskripsi Data		Nd.
Buku 23-01-2025	Analisis		Nd.

Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Rencana Tindak Lanjut	Paraf Dosen Pembimbing
Kamis 24-04-2025	pembahasan lebih diperdalam		Nid
Sabtu 26-04-2025	kesimpulan lebih dokumentasi		Nid
Senin 28-04-2025	abstrak bagian dari inti		Nid
Selasa 29-04-2025	revisi skripsi		Nid

Catatan:

1. Lembar bimbingan ini wajib dibawa dan diisi pada setiap konsultasi dengan dosen pembimbing
2. Diharapkan konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan minimal 12 kali selama Skripsi
3. Lembar bimbingan ini wajib dilampirkan pada halaman terakhir naskah skripsi

Sorong.....

Dosen Pembimbing II



NIDN.

SOAL-SOAL

SOAL PRETEST

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong

Kelas/Semester :

Nama Siswa : *Warianty Carlin Hya*

A. Isilah jawaban menurut anda paling benar dengan cara melingkari jawaban dibawah ini :

1. Organ utama dalam sistem pencernaan yang berfungsi sebagai tempat utama penyerapan nutrisi adalah....
 - ☒ a. Lambung
 - ☒ b. Usus halus
 - c. Usus besar
 - d. Hati
2. Fungsi utama lambung dalam sistem pencernaan adalah...
 - a. Menyerap air dan vitamin
 - b. Menghancurkan makanan secara mekanis
 - ☒ c. Mencerna protein dengan enzim pepsin
 - d. Memproduksi empedu
3. Organ yang bertanggung jawab untuk menghasilkan empedu adalah...
 - a. Pankreas
 - b. Lambung
 - ☒ c. Hati
 - d. Usus besar
4. Bagian dari sistem pencernaan yang berfungsi menyimpan sementara makanan sebelum dicerna adalah...
 - ☒ a. Esofagus
 - ☒ b. Lambung
 - c. Usus besar
 - d. Pankreas

5. Apakah fungsi utama usus besar dalam sistem pencernaan manusia?
- a. Mencerna protein
 - b. Menyerap air dari sisa makanan
 - ☒ c. Menghasilkan hormon insulin
 - d. Mencampur makanan dengan enzim
6. Apakah enzim yang diproduksi oleh pankreas untuk membantu pencernaan karbohidrat?
- ☒ a. Lipase
 - b. Amilase
 - c. Pepsin
 - d. Tripsin
7. Proses pemecahan lemak dalam tubuh manusia dimulai di...
- ☒ a. Lambung
 - b. Usus halus dengan bantuan empedu
 - c. Mulut dengan bantuan saliva
 - d. Usus besar
8. Organ apa yang berfungsi sebagai saluran penghubung antara mulut dan lambung?
- ☒ a. Trakea
 - b. Esofagus
 - c. Duodenum
 - d. Kolon
9. Bagian dari usus halus yang bertanggung jawab untuk menyerap sebagian besar nutrisi adalah...
- a. Duodenum
 - ☒ b. Jejunum
 - c. Ileum
 - d. Kolon
10. Tahapan pertama dalam proses pencernaan manusia disebut...
- ☒ a. Absorpsi
 - b. Ingesti

- c. Eliminasi
- d. Pencernaan mekanis

11. Apa yang dimaksud dengan tahap pencernaan mekanis?

- ☒ a. Pemecahan makanan menjadi molekul kecil menggunakan enzim
- b. Proses menelan makanan melalui kerongkongan
- c. Penghancuran makanan secara fisik, seperti mengunyah
- d. Penyerapan nutrisi di usus halus

12. Proses pencernaan kimiawi dimulai di...

- a. Usus besar
- ☒ b. Mulut
- c. Lambung
- d. Pankreas

13. Tahap penyerapan (absorpsi) dalam pencernaan manusia terjadi di...

- a. Lambung
- ☒ b. Usus halus
- c. Usus besar
- d. Esofagus

14. Tahap akhir dalam proses pencernaan manusia adalah...

- a. Ingesti
- ☒ b. Absorpsi
- c. Eliminasi
- d. Penyerapan nutrisi

15. Apa perbedaan utama antara pencernaan mekanis dan pencernaan kimiawi?

- a. Pencernaan mekanis melibatkan enzim, sedangkan pencernaan kimiawi melibatkan otot.
- ☒ b. Pencernaan mekanis menghancurkan makanan secara fisik, sedangkan pencernaan kimiawi memecah makanan menjadi molekul kecil menggunakan enzim.
- c. Pencernaan mekanis terjadi di usus halus, sedangkan pencernaan kimiawi terjadi di lambung.

- d. Pencernaan mekanis hanya terjadi pada manusia, sedangkan pencernaan kimiawi terjadi pada hewan.

16. Di manakah pencernaan mekanis pertama kali terjadi pada tubuh manusia?

- a. Lambung
- ☒ b. Mulut
- c. Usus halus
- d. Esofagus

17. Proses pencernaan kimiawi dimulai di mulut dengan adanya enzim...

- a. Lipase
- ☒ b. Amilase
- c. Tripsin
- d. Pepsin

18. Aktivitas mana yang menunjukkan pencernaan mekanis?

- ☒ a. Pengunyahan makanan dengan gigi
- b. Pemecahan lemak oleh empedu
- ☒ c. Penguraian protein oleh pepsin
- d. Penyerapan nutrisi di usus halus

19. Mengapa pencernaan kimiawi penting dalam sistem pencernaan?

- ☒ a. Untuk menghancurkan makanan menjadi molekul kecil yang dapat diserap tubuh
- b. Untuk memindahkan makanan melalui saluran pencernaan
- ☒ c. Untuk menyerap air dari sisa makanan
- d. Untuk menyimpan sementara makanan

20. Enzim yang berperan dalam pencernaan kimiawi di lambung adalah...

- ☒ a. Amilase
- b. Lipase
- c. Pepsin
- d. Maltase

- h 21. Penyakit yang disebabkan oleh asam lambung naik ke kerongkongan disebut...
- a. Gastritis
 - ☒ b. GERD
 - c. Diare
 - d. Konstipasi
22. Apa yang menjadi penyebab utama konstipasi?
- ☒ a. Konsumsi makanan pedas secara berlebihan
 - b. Kekurangan serat dalam makanan
 - c. Infeksi bakteri pada usus
 - d. Produksi enzim pencernaan berlebihan
23. Cara terbaik untuk mencegah diare akibat infeksi bakteri adalah...
- ☒ a. Mengunyah makanan lebih lama
 - b. Memasak makanan hingga matang sempurna
 - c. Minum obat pencahar secara rutin
 - d. Menghindari olahraga berat setelah makan
24. Penyakit maag disebabkan oleh...
- a. Kekurangan cairan dalam tubuh
 - ☒ b. Konsumsi makanan tinggi serat
 - c. Produksi asam lambung berlebihan atau infeksi H. pylori
 - d. Kurangnya konsumsi vitamin
- h 25. Apa yang dapat dilakukan untuk mencegah gangguan pencernaan seperti gastritis?
- ☒ a. Mengurangi konsumsi makanan berlemak dan pedas
 - b. Mengonsumsi makanan secara berlebihan
 - c. Tidak sarapan di pagi hari
 - d. Menghindari olahraga secara rutin

DOKUMENTASI



