

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 57 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

SARAH SABIRAH

NIM: 220209073

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH**

2026M / 1448H

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 57 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Disetujui Dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

SARAH SABIRAH
NIM : 220209073

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Ketua Prodi PGMI



Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.

Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

NIP. 196905141994021001

NIP. 197906172003122002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV
SD NEGERI 57 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal Senin, 10 Agustus 2026 M
26 Safar 1448 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



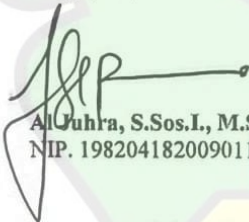
Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001

Penguji I,



Daniah, S.Si., M.Pd
NIP. 197907162007102002

Penguji II,



Al Muhra, S.Sos.I., M.S.I.
NIP. 198204182009011014

Penguji III,



Iin Nurhalizha, M.Pd
NIP. 199507112025212006

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saifuddin Mulia, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 19731021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sarah Sabirah

Nim : 220209073

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas dan Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 20 Juli 2026

Yang menyatakan



Sarah Sabirah
NIM. 220209073

ABSTRAK

Nama : Sarah Sabirah
NIM : 220209073
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Program Studi Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh
Tanggal Sidang : 30 Juli 2026
Tebal Skripsi : 126
Pembimbing : Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd.
Kata Kunci : Media Video Interaktif, Hasil Belajar.

Kegiatan pembelajaran yang efektif memerlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik mudah memahami materi. Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh, pembelajaran IPAS masih didominasi metode konvensional yang menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang fokus, mudah bosan, serta hasil belajar belum optimal. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media video interaktif yang menggabungkan unsur audio, visual, dan aktivitas interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini Adalah: untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain *pre-experimental* tipe *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 57 Banda Aceh dengan sampel sebanyak 27 peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 32 melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang memperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* $< 0,001$ dan nilai $Z_{hitung} = -4,544$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, segala puji hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, kesehatan, dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh”**. Shalawat dan salam penulis sampaikan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasa saat ini.

Adapun penyusun skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya selama proses penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap fakultas.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. Ed., Ph. D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap prodi.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag., selaku Ketua Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan para Staf Prodi Beserta Dosen PGMI yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
4. Bapak Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah membimbing dan banyak memberi semangat serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Segenap Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama studi hingga skripsi selesai.
6. Bapak Hamdani, S. Pd., M. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 57 Banda Aceh dan ibu Firda Umaira, S. Pd., selaku wali kelas IV dan tim kolaborator serta selaku operator dan seluruh pihak di SD Negeri 57 Banda Aceh yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
7. Kepada para pustakawan ruang baca PGMI, pusat perpustakaan UIN Ar-Raniry, dan perpustakaan wilayah yang telah berpartisipasi sebagai referensi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta, pahlawan dan cinta pertama penulis Ayahanda Kasmanudin dan pintu surgaku Ibunda Nur asiah. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta kasih yang diberikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan masa studi ini, yang tak hentinya memberikan doa dan dukungan yang luar biasa untuk setiap langkah yang peneliti lalui. Begitu penting dukungan Orang tua dibalik penyelesaian skripsi ini dengan meyakinkan bahwasanya peneliti mampu menyelesaikan masa studi ini, maka dari itu persembahkan ini menjadi tempat peneliti mengungkapkan rasa syukur kepada Allah SWT karena telah dilahirkan dari orang tua yang Masya Allah begitu luar biasa. Berkah umur, bahagia, sehat selalu serta hiduplah lebih lama lagi, ayahanda dan ibunda harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.
9. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2022 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih telah mewarnai perjalanan kuliah ini dengan berbagai pengalaman tak terlupakan.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin, namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharap kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca.

Banda Aceh, 20 Juli 2026

Sarah Sabirah
220209073



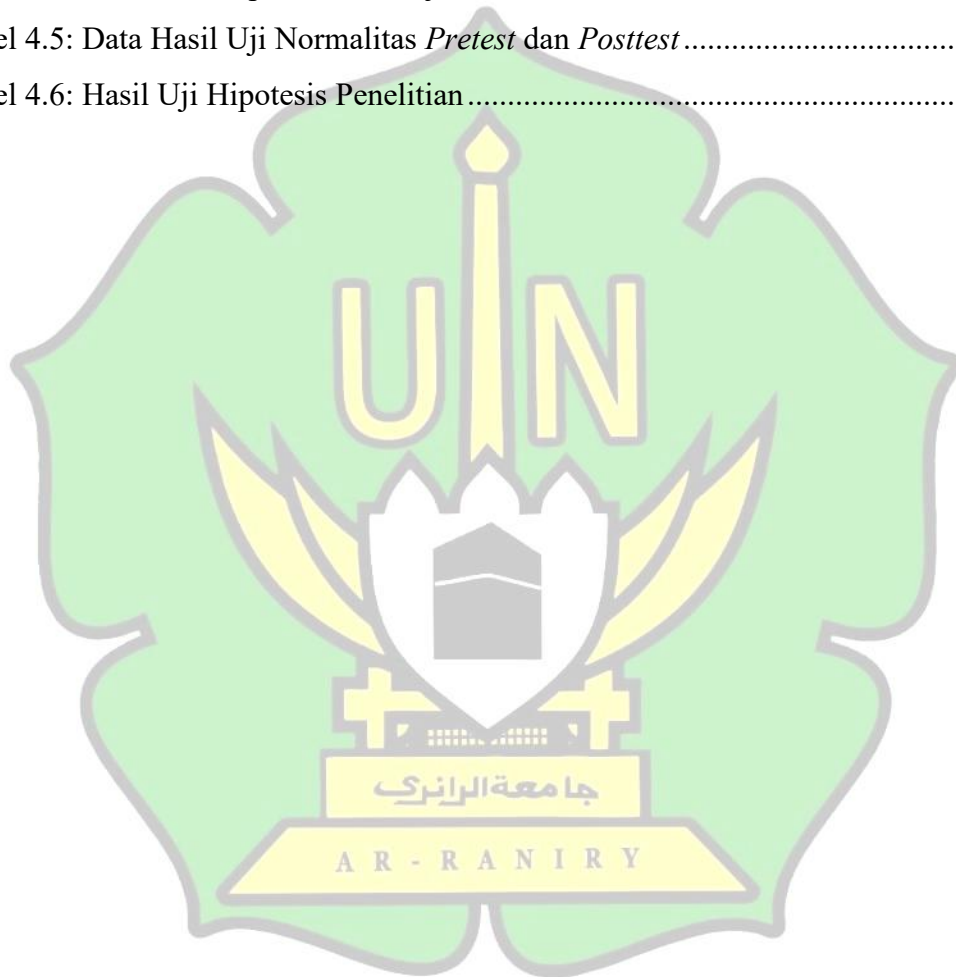
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPAS	1
Gambar 2.2 : Lingkungan Kita sedang Terancam	i
Gambar 2.3 : Upaya Menjaga Kebersihan Lingkungan	1



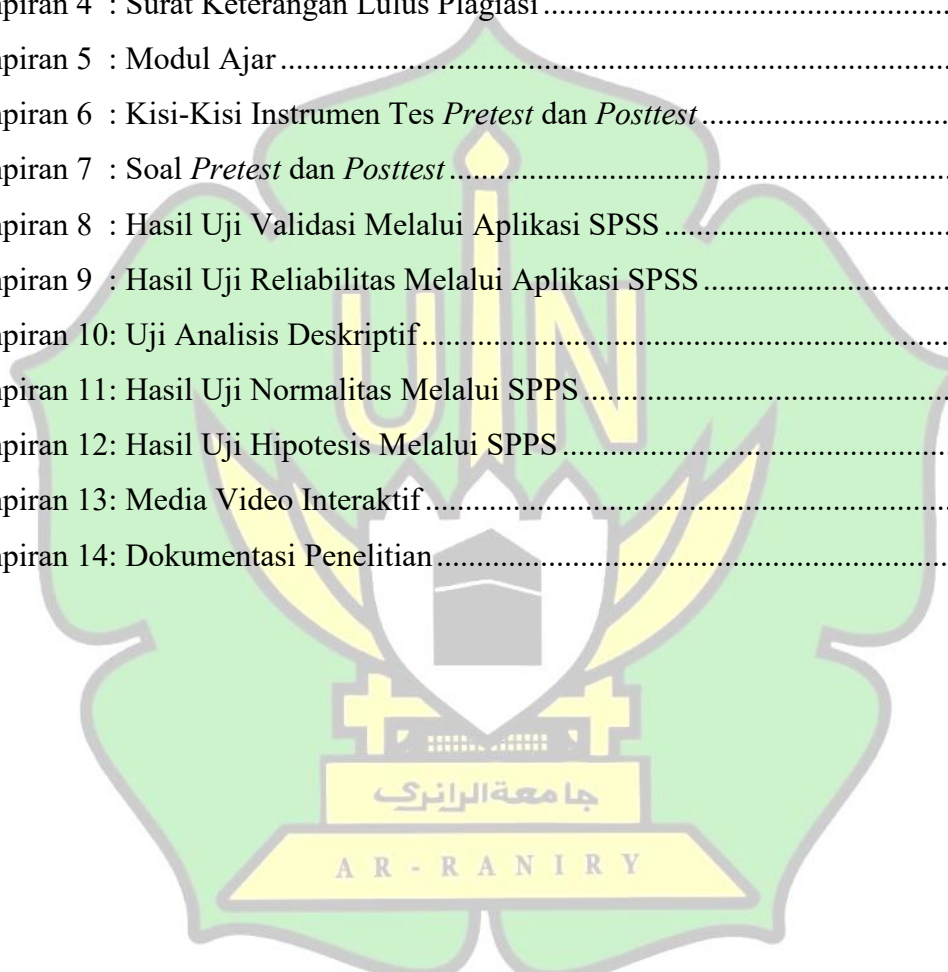
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	1
Tabel 4.1: Hasil Uji Coba Validasi Instrumen Tes	1
Tabel 4.2: Perhitungan Reliabilitas Tes	1
Tabel 4.3: Data <i>Pretest</i> pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik di Kelas IV	1
Tabel 4.5: Data Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	1
Tabel 4.6: Hasil Uji Hipotesis Penelitian	1



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing	1
Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan	1
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	1
Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi	1
Lampiran 5 : Modul Ajar	1
Lampiran 6 : Kisi-Kisi Instrumen Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	1
Lampiran 7 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	1
Lampiran 8 : Hasil Uji Validasi Melalui Aplikasi SPSS	1
Lampiran 9 : Hasil Uji Reliabilitas Melalui Aplikasi SPSS	1
Lampiran 10: Uji Analisis Deskriptif	1
Lampiran 11: Hasil Uji Normalitas Melalui SPSS	1
Lampiran 12: Hasil Uji Hipotesis Melalui SPSS	1
Lampiran 13: Media Video Interaktif	1
Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian	1



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Hipotesis Statistik.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	5
G. Kajian Penelitian Terdahulu.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Video Interaktif	10
1. Pengertian Video Interaktif	10
2. Macam-macam Video Interaktif.....	12
3. Faktor-Faktor Pendukung Video Interaktif	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Video Interaktif.....	17
5. Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Pembelajaran.....	18
H. Hasil Belajar	20
1. Pengertian Hasil Belajar	20
2. Macam-Macam Hasil Belajar.....	23

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	28
C. Pembelajaran IPAS di SD/MI	30
D. Kerangka Berpikir	33
E. Materi IPAS.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan Desain Penelitian	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	42
D. Instrumen Penelitian	43
E. Teknik Pengumpulan data	46
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	51
B. Hasil Penelitian.....	52
1. Uji Validitas.....	52
2. Uji Reliabilitas	53
3. Uji Analisis Deskriptif.....	54
4. Uji Normalitas	55
5. Uji Hipotesis (Uji wilxocon)	56
C. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	67
LAMPIRAN	68
Kriteria Penilaian	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah suatu sumber informasi yang dapat meningkatkan wawasan seseorang dalam bidang teknologi digital, dan dapat menciptakan sesuatu hal yang baru. IPTEK merupakan titik awal dari kemajuan dan kesejahteraan suatu bangsa, IPTEK sudah sangat berkembang di berbagai bidang, salah satunya di dunia pendidikan. Dengan perkembangan IPTEK segala proses pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah dan terciptanya pembelajaran yang interaktif. Sejak adanya perkembangan IPTEK di dunia pendidikan menjadi lebih maju dan telah banyak para generasi penerus bangsa yang bermutu dan berkualitas.¹ Hal ini dapat menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam penggunaan media teknologi dalam pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi guru memiliki kesempatan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah suatu proses aktivitas yang dapat mengubah perilaku di dalam diri seseorang dan proses interaksi pendidik dengan peserta didik pada lingkungan belajar. Pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk berubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Proses pembelajaran dialami oleh seorang manusia di sepanjang hayat serta pembelajaran dapat berlaku kapanpun dan di manapun. Pembelajaran dapat menggali potensi yang ada dalam diri peserta didik.² Dengan itu, keberhasilan dari proses pembelajaran ini akan terlihat pada capaian hasil belajar yang telah diperoleh peserta didik.

¹ Fitri Mulyani dan Nur Haliza, "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1, (2021), h. 102-103.

² Ubabuddin, "Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar", *Jurnal Edukatif*, Vol. V No. 1 (Januari-Juni 2019), h.21.

Hasil belajar memiliki pengaruh penting dalam peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui kemampuan memahami konsep, mengingat informasi, serta menerapkan pengetahuan dalam menyelesaikan masalah. Hasil belajar juga menjadi indikator keberhasilan proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan di kelas. Jika hasil belajar peserta didik tinggi, maka dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Sebaliknya, hasil belajar yang rendah menunjukkan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru.³

Keberhasilan pendidikan disekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai peserta didik. Pada akhir setiap proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu. Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana.⁴

Hasil belajar adalah kemampuan atau pemahaman peserta didik dalam semua aspek yang telah diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil pembelajaran menggambarkan kemampuan, pengetahuan, dan tingkah laku peserta didik dalam menyelesaikan rintangan kehidupan di dalam lingkungan masyarakat serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pembelajaran tidak hanya membuat peserta didik mengetahui sesuatu, tetapi juga membawa perubahan cara pikiran, perasaan, dan keterampilan peserta didik, perubahan ini yang menunjukkan adanya hasil belajar yang telah dapat dicapai oleh peserta didik. Agar mendapat hasil belajar

³ Sri Hartati, "Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Awal Peserta Didik terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol. 13, No. 2 (2023), h. 410.

⁴ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Seslomadika 2019*, (Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang, 2019), h. 659.

yang optimal, maka penting bagi guru untuk merancang proses pembelajaran yang efektif.⁵

Meskipun hasil belajar memiliki peran penting dalam mengukur keberhasilan pendidikan, realitas di lapangan menunjukkan tantangan yang signifikan. Berdasarkan observasi awal pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 57 Banda Aceh, ditemukan fenomena rendahnya hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan banyaknya peserta didik yang belum mencapai tingkat penguasaan materi yang diharapkan. Jika ditinjau dari proses pembelajarannya, permasalahan ini berkaitan erat dengan kegiatan belajar di kelas yang masih berlangsung secara pasif dan konvensional. Pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada metode ceramah tanpa variasi media menyebabkan keterlibatan serta fokus peserta didik menjadi lemah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran alternatif yang mampu mengubah penyampaian materi agar lebih optimal dalam memengaruhi kompetensi dan capaian belajar peserta didik.⁶

Secara teoretis, salah satu media inovatif yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar adalah media video interaktif berbentuk video presentasi. Media video interaktif dalam penelitian ini menyajikan materi melalui presentasi guru dengan mengintegrasikan elemen audio-visual berupa gambar, teks, animasi, dan suara sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan secara jelas dan menarik. Melalui penyajian materi IPAS yang lebih konkret dan visual, media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami informasi serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Hubungan penggunaan media video interaktif dengan peningkatan hasil belajar didukung oleh keterlibatan peserta didik dalam mengikuti penyajian materi secara visual dan interaktif selama proses pembelajaran.⁷

⁵ Nuraini Kusumas Pratiwi, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa," *Journal of Education Research* 5, No. 2 (2024), h. 2222.

⁶ Observasi langsung peneliti di Kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh pada tanggal 20 november 2025 dan wawancara dengan Ibu firda umaira S.Pd. selaku Guru Kelas IV.

⁷ Lale Inggit Kasturi, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol.7 No.1 (Maret 2022), h.116.

Berdasarkan landasan pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris melalui pendekatan kuantitatif dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah di atas yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh.

D. Hipotesis Statistik

Hipotesis adalah simpulan sementara tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. bentuknya hipotesis dapat dibedakan dua macam: Hipotesis alternatif yaitu hipotesis yang menunjukkan adanya perbedaan hubungan, atau pengaruh, antara variabel yang satu dengan variabel lainnya. Hipotesis nol, yaitu hipotesis yang menunjukkan tidak adanya perbedaan, hubungan, atau pengaruh antara variabel yang satu dengan variabel yang lain.⁸ Hipotesis adalah Kesimpulan sementara dalam rumusan masalah seperti pernyataan:

⁸ Ridhahani, *Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula* (Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020), h. 47-48.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dapat menjadi sebagai pengetahuan yang baru bagi peneliti, referensi dan sumber bacaan yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap perkembangan dunia pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh.

2. Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian pada media ini dapat bermanfaat sebagai masukan bagi guru untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran dari teknologi, untuk meningkatkan daya tarik dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan secara maksimal.

b. Bagi Pimpinan Sekolah

Dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat lebih kreatif, dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran pada peserta didik. Sehingga searah dalam perkembangan teknologi pendidikan yang terus berkembang hingga sekarang.

F. Definisi Operasional

1. Video Interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi yang praktis dan tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audiovisual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah

dipahami.⁹ Pada penelitian ini, media video interaktif yang digunakan berbentuk video presentasi sebagai media utama dalam menyampaikan materi IPAS tentang *Lingkungan Kita Sedang Terancam*. Video presentasi memuat penjelasan guru yang dilengkapi teks, gambar, animasi, dan suara untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas. Selain itu, video interaktif juga dilengkapi dengan video berbasis game sebagai bagian pendukung untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menjawab pertanyaan dan menguji pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan.

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan salah satu alat yang digunakan untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Hasil pembelajaran yang mencakup kognitif, afektif, psikomotorik yang dapat diukur melalui penilaian yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di lembaga pendidikan.¹⁰ Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat penguasaan konsep kognitif peserta didik kelas IV pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial setelah menerima perlakuan. Hasil ini diukur melalui skor yang diperoleh dari selisih nilai tes objektif pilihan ganda antara sebelum pemberian tindakan (*pre-test*) dan sesudah pemberian tindakan (*post-test*).

3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS dalam penelitian ini diartikan sebagai bentuk kegiatan pengajaran formal dalam struktur Kurikulum Merdeka yang menghubungkan unsur sains alam dan ilmu sosial.¹¹ Penerapan pembelajaran ini dibatasi pada materi Bab 8 tentang Menjadi Pahlawan Lingkungan, tepatnya pada Topik "Lingkungan Kita

⁹ Lale Inggit Kasturi, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol.7 No.1 (maret 2022), h.116.

¹⁰ Mega Nirmala Mboa dan Timoteus Ajito. "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang", *Journal on Education*, Vol. 06, No. 02, (Januari-Februari 2024), h.12298.

¹¹ Suhelayanti, dkk. "*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*". (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), h. 4-7.

Sedang Terancam" yang melatih peserta didik untuk mengenali berbagai masalah lingkungan hidup serta mengajukan solusi praktis untuk menjaga kelestarian alam sekitar. Proses pengajaran ini diterapkan khusus bagi murid kelas IV pada semester genap di SD Negeri 57 Banda Aceh..

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulpa Suriani menunjukkan pengaruh positif dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik, pada kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif memiliki peningkatan pada nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan kelas control. Maka adanya pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.¹²

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bayu Ahsani Marjuki menyatakan bahwa rendahnya nilai hasil belajar matematika siswa akibat dari metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar di dalam kelas masih konvensional. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa MTS Ma'arif 2 Nurul Huda Lampung Timur.¹³

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh M. Aldo Try Saktti Bimantara bahwa penggunaan media interaktif animasi memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 24 Seluma.¹⁴

¹² Ulpa Suriani, "Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar". *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*, (2024), h. 52.

¹³ Bayu Ahsani Marjuki, "Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Ma'arif 2 Nurul Huda Lampung Timur". Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, (2021), h. 7.

¹⁴ M. Aldo Try Saktti Bimantara, "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma". Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu (2022), h. 91.

Menurut penelitian terdahulu, semuanya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik. Namun pada penelitian ini memiliki beberapa keterbaruan. Pertama, penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD, sedangkan penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran IPA dan Matematika. Kedua, penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh yang memiliki karakteristik berbeda dengan lokasi penelitian sebelumnya. Ketiga, penelitian ini menggunakan media video interaktif pada materi "Lingkungan Kita Sedang Terancam" dalam pembelajaran IPAS, sehingga dapat memberikan bukti mengenai efektivitas media video interaktif pada implementasi mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.

No	Nama	Persamaan	Perbedaan
1.	Ulfa Suriani	Sama-sama meneliti pengaruh media/video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dengan metode kuantitatif eksperimen.	Penelitian terdahulu dilakukan pada mata pelajaran IPA kelas V, sedangkan pada penelitian ini dilakukan pada mata Pelajaran IPAS kelas IV.

No	Nama	Persamaan	Perbedaan
2.	Bayu Ahsani Marjuki	Sama-sama menggunakan media video interaktif sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat.	Penelitian terdahulu mengkaji hasil belajar pada mata pelajaran Matematika tingkat MTs, sedangkan penelitian ini mengkaji hasil belajar pada mata pelajaran IPAS tingkat SD.
3.	M. Aldo Try Sakti Bimantara	Sama-sama meneliti pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sains.	Penelitian terdahulu menggunakan media interaktif berbentuk animasi dan dilakukan pada mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian ini menggunakan media video interaktif pada pembelajaran IPAS kelas IV.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Video Interaktif

1. Pengertian Video Interaktif

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi dan melancarkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan suatu materi melalui berbagai cara. Media pembelajaran dapat merangsang pikiran dan kemauan peserta didik yang dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih maksimal.¹⁵ Media adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didik, dengan adanya media pembelajaran memungkinkan terciptanya suatu saat belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran memiliki berperan yang sangat penting dalam mendorong peserta didik dalam menguasai konsep-konsep baru, keterampilan, serta kemampuan yang di targetkan. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memfasilitasi pendidik dalam menyampaikan materi sehingga memudahkan peserta didik memahami materi tersebut. Di era digital ini, salah satu varian media yang kini berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi digital, video pembelajaran, simulasi dan lainnya. Media interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat merangsang aktivitas belajar, menumbuhkan minat serta motivasi peserta didik, dan memiliki dampak positif terhadap psikologis peserta didik.¹⁶

¹⁵ Ani Daniyati, dkk. "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *Journal of Student Research* Vol.1, No.1 (Januari 2023), h. 285.

¹⁶ Egawati dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Sindue," *Elementary School of Education E-*

Pengertian media interaktif adalah bahan ajar berbentuk interaktif yang merupakan media yang menggabungkan audio, video, teks atau grafik, yang bersifat interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Maka munculnya hubungan timbal balik yaitu media pembelajaran dengan peserta didik dan guru berperan sebagai memperjelas materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian terciptanya proses pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif saat dikelas.¹⁷ Media interaktif adalah media audiovisual yang bersifat dua arah karena adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan media pembelajaran.

Media video interaktif merupakan media pembelajaran yang berisi materi presentasi guru melalui audio visual (video yang bergerak dan petunjuk suara) yang mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan bantuan video interaktif dapat membuat peserta didik melakukan interaksi atau hubungan timbal balik selama proses dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran video interaktif dapat menjadi salah satu sumber belajar yang bisa memudahkan guru dan peserta didik dalam melancarkan proses pembelajaran yang lebih bermakna.¹⁸ video interaktif adalah media yang berbentuk audiovisual yang memberikan materi secara jelas dan mendorong terjadinya interaksi selama pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar yang membantu guru dan peserta didik dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

Pengembangan video interaktif dapat difasilitasi melalui Microsoft PowerPoint ataupun perangkat lunak sejenis. Di dalam video interaktif, pendidik dapat memasukkan bahan ajar, video, gambar, maupun game berbentuk soal Latihan yang kreatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah proses pembelajaran

Journal 13, no. 4 (2025), h. 49.

¹⁷ Romaida Karo-Karo, dkk. "Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar", *Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 6, h. 8612.

¹⁸ Lale Inggit Kasturi, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol.7 No.1 (maret 2022), h. 116.

pendidik bisa mengunggah video interaktif yang telah dipelajari ke platform YouTube sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali materi yang telah dipelajari di kelas kapan saja dan di mana saja.¹⁹

Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti menyatukan audiovisual dapat menciptakan pembelajaran yang lebih optimal dan menarik minat hingga materi yang disampaikan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik dan dapat memperbaiki hasil belajar peserta didik.²⁰ Adapun karakteristik Media Pembelajaran Video Interaktif yaitu media yang menggabungkan gerak, suara, gambar, grafik, dalam satu waktu yang bersifat saling melakukan aksi sehingga dapat mencuri perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.²¹ Pemanfaatan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

2. Macam-macam Video Interaktif

Terdapat beberapa jenis media video pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Video Interaktif Berbasis Kuis

Kuis interaktif adalah aplikasi yang berupa soal-soal yang berisi materi Pelajaran yang bertujuan untuk mengetes kemampuan secara mandiri. Kuis interaktif merupakan sebuah platform pembelajaran yang dirancang untuk mendorong keaktifan serta meningkatkan konsentrasi dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. kuis interaktif adalah salah metode pembelajaran yang dibuat dalam bentuk soal-soal yang digabungkan dengan sebuah gambar, animasi, video, dan yang lainnya, sehingga peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai

¹⁹ Fitria Nurliana Zulfa, dan Andi Prastowo, "Pemanfaatan Video Interaktif dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 5 (Oktober 2023): h. 1834.

²⁰ Romaida Karo-Karo, dkk. "Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar", *Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 6, h. 8612.

²¹ Rina Rahmawati, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol 1, No. 1 h. 35.

terbaik. Sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat memudahkan dalam penyampaian materi.²² Kuis interaktif adalah bentuk soal yang memadukan gambar, animasi dan lain-lain. Bertujuan untuk mengetahui kemampuan mandiri dan terciptanya pembelajaran yang menarik bagi peserta didik

b. Video Tutorial

Video tutorial adalah model ini disajikan dalam format dialog dalam pembelajaran. Video tutorial berisi konsep, penjelasan, rumus-rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi, istilah dan latihan. Tutorial disusun sebagai informasi isi bahan pelajaran. Dalam pembelajaran video tutorial, informasi dan pengetahuan dikomunikasikan sedemikian rupa seperti waktu guru memberi pengajaran kepada peserta didik.²³ video tutorial membantu peserta didik mendapat keterampilan praktis karena ditampilkan cara melakukan kegiatan dengan jelas. Video tutorial memudahkan peserta didik mengulangi materi yang belum terlalu dipahami.²⁴ Video tutorial adalah media pembelajaran yang menyampaikan materi yang menyerupai penjelasan guru di kelas, dan dilengkapi contoh. Media ini membantu peserta didik dalam memahami materi melatih keterampilan praktis melalui pengulangan materi.

c. Video Interaktif Simulasi

Simulasi sebuah aktivitas buatan seakan-akan dalam situasi konkret. Video simulasi sebuah aktivitas yang diputar untuk menciptakan pengalaman yang

²² Muhammad Raffy Maulana Gumelar, dkk. "Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference terhadap Pemahaman Materi pada Mahasiswa," *jurnal UPI Inovasi Kurikulum*, Vol. 18, No. 2 (2021): h. 169-167.

²³ Sigit Dwi Sucipto, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Editing Materi Media Audiovisual," *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, Vol. 4, No. 2 (2022): h. 96.

²⁴ Esa Hafizul Akbar, dkk. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan SMAW Posisi 1F untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fase F/XI Siswa SMK Negeri 5 Padang," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 9, No. 1 (2025), h. 5256.

menyerupai keadaan dunia nyata.²⁵ Video yang menciptakan lingkungan interaktif yang meniru keadaan yang sesungguhnya, Video simulasi seringkali menggambarkan kondisi kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat memilih sesuai keinginannya dan mengetahui konsekuasinya.²⁶ Video simulasi adalah video yang menampilkan aktivitas yang seakan-akan benar-benar terjadi sehingga terciptanya pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

d. Video Interaktif Animasi

Video animasi adalah penyajian pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang bertujuan menyampaikan informasi atau cerita. Penggunaan video animasi dalam pendidikan dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit agar lebih mudah dipahami. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik, karena peserta didik merasa pengalaman visual yang lebih menarik dan interaktif. Sehingga peserta didik dapat terlibat lebih aktif selama kegiatan belajar, yang dapat meningkatkan daya ingat terhadap pengetahuannya.²⁷ Video animasi adalah gambar bergerak yang membantu menjelaskan konsep yang sulit secara lebih jelas. Media ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga mendorong keterlibatan aktif dan memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

e. Video Interaktif Berbasis Game

Animasi berbasis game merupakan salah satu solusi inovatif game yang menciptakan interaktivitas yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik. media pembelajaran berbasis game juga mampu merangsang peserta didik untuk berpikir kritis terhadap rintangan-rintangan yang diberikan dalam game.

²⁵ Risma Anggreini, dkk, "Media Pembelajaran Video Simulasi Perubahan Wujud Zat dan Bentuk Energi: Penelitian dan Pengembangan," *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, Vol. 3, No. 3 (September 2024), h. 281.

²⁶ Andi Asari dkk., *Media Pembelajaran Era Digital*, cetakan pertama (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023), h. 224.

²⁷ Angeli Valentina Telaumbanua, dkk, "Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No. 2 (2024): h. 27871.

Pembelajaran menggunakan video berbasis game dapat meningkatkan pemahaman konseptual daripada pembelajaran secara konvensional. pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.²⁸ Media berbasis permainan dapat menjadi media alternatif dalam pembelajaran yang mampu membangun minat belajar serta melatih kemampuan berpikir kritis. Penerapannya membantu peserta didik memahami konsep secara lebih baik dan berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar.

f. Video Presentasi

Video presentasi adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Video presentasi biasanya digunakan untuk menyajikan suatu materi secara detail dan jelas, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah dan efektif. Biasanya video presentasi guru yang akan menjelaskan materi secara terperinci, sambil menampilkan gambar, grafik, atau animasi untuk memperkuat penjelasan. Video presentasi juga dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, pelatihan, presentasi bisnis, atau komunikasi publik lainnya.²⁹

Berdasarkan berbagai jenis video interaktif yang telah dipaparkan, penelitian ini menggunakan video presentasi sebagai media pembelajaran utama. Pemilihan video presentasi didasarkan pada kemampuannya dalam menyajikan materi secara sistematis dan jelas melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan animasi sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi IPAS. Video presentasi yang digunakan dalam penelitian ini memuat materi *Lingkungan Kita Sedang Terancam* yang disajikan secara interaktif melalui pertanyaan pemantik, tanya jawab, dan penggunaan animasi pada teks maupun gambar. Selain itu, video dilengkapi dengan aktivitas berbasis game sebagai pendukung untuk menguji pemahaman peserta didik

²⁸ Lola Meliana, "Studi Pendahuluan Tentang Efektivitas Video Animasi Berbasis *Game* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Sekolah SMP 1 Islam Tirtayasa," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2025), h. 279.

²⁹ Andi Asari dkk., *Media Pembelajaran Era Digital*, cetakan pertama (Yogyakarta: CV. Istana Agency, 2023), h. 220.

terhadap materi yang telah disampaikan. Dengan demikian, video presentasi menjadi bentuk utama media video interaktif dalam penelitian ini, sedangkan aktivitas berbasis game digunakan sebagai bagian pendukung agar peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

3. Faktor-Faktor Pendukung Video Interaktif

Faktor-faktor yang mendukung penerapan media video dalam proses pembelajaran diantaranya:

- a. Tersedianya sarana dan prasarana yang cukup memadai. Fasilitas yang mendukung penerapan video interaktif seperti proyektor, speaker, jaringan internet, serta ruang kelas yang mendukung, sehingga penggunaan media video dilakukan secara optimal.
- b. Peran guru sangat penting dalam penerapan video interaktif, seperti Kreativitas guru dalam memilih, mengelolah, serta menyampaikan isi tayangan video secara relevan sangat menentukan tingkat efektivitas video dalam membantu pemahaman peserta didik.
- c. Keinginan guru dalam meningkatkan kompetensi digital dan pedagogis juga dapat menentukan keberhasilan integrasi media video ke dalam pembelajaran. Kesungguhan guru dalam meningkatkan kompetensi digital menjadi faktor utama suksesnya penerapan media pembelajaran berbasis video.³⁰

Keberhasilan penggunaan media video dalam pembelajaran dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas yang menunjang, seperti perangkat teknologi dan lingkungan kelas yang sesuai, serta peran pendidik dalam mengelola dan memanfaatkan tayangan secara tepat. Selain itu, kesiapan pendidik untuk mengembangkan kemampuan teknologi dan kemampuan mengajar turut menentukan efektivitas pemanfaatan video sebagai sarana belajar.

³⁰ Fitri Nur Widiyanti dan Ferani Mulianingsih, "Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* Vol 15 No. 1, (2025), h. 10600.

4. Kelebihan dan Kekurangan Video Interaktif

Media video pembelajaran interaktif memiliki beberapa kelebihan utama dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Sistem pendidikan lebih inovatif dan interaktif.
- b. Guru akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran.
- c. Mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu keastuan yang saling mendukung guna tercapai tujuan pembelajaran.
- d. Menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini yang sulit untuk ditengkan jika hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- f. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.³¹

Media video pembelajaran interaktif memiliki beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Keterikatan terhadap aliran Listrik untuk menghidupkan pada arus listrik untuk mengaktifkan proyektor atau perangkat lain dalam menampilkan video, sehingga media ini tidak dapat digunakan tanpa daya listrik.
- b. Memerlukan dana atau biaya yang signifikan dalam pembuatan dan pengeditan video, serta keahlian khusus dalam proses tersebut.
- c. Berpotensi menjadi pembelajaran yang monoton jika pendidik hanya mengandalkan tayangan video tanpa memanfaatkan metode atau gaya belajar lainnya.
- d. Menyaratkan penggunaan perangkat tambahan untuk menampilkan video di dalam kelas.

³¹ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Cet II, (Bandung : Alfabeta, 2013), h. 110.

- e. Memerlukan akses internet dan perangkat mahal seperti laptop, komputer, atau smartphone untuk peserta didik agar dapat mengakses atau mendownload video pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran dari rumah atau jarak jauh.
- f. Menuntut peserta didik untuk dapat mengingat setiap bagian dari video yang ditampilkan guna memahami keseluruhan isi, dan ketika peserta didik lupa beberapa bagian, mereka harus menonton ulang video, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.
- g. Kesulitan bagi pendidik jika video yang tersedia di internet tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.³²

Media video pembelajaran interaktif memiliki keunggulan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, serta animasi untuk membantu pemahaman materi dan meningkatkan motivasi serta kemandirian peserta didik. Namun, penggunaannya juga memiliki keterbatasan karena bergantung pada ketersediaan listrik, perangkat, biaya pembuatan, serta akses internet, dan dapat menjadi kurang efektif apabila hanya mengandalkan tayangan tanpa variasi metode atau jika materi video tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Pemanfaatan Video Interaktif Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan video interaktif sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dapat memberikan dampak yang baik dalam pemanfaatan alat digital dalam lingkup pendidikan. Salah satunya yaitu menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, Sebagai garda terdepan dunia pendidikan guru harus beradaptasi terhadap perkembangan yang terus berkembang di zaman sekarang.

Media video interaktif adalah strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan penyampaian materi pada pembelajaran di kelas yang Dimana kurang menarik. Pemanfaatan video pembelajaran sangat efektif digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran selama masa pandemi silam, media ini juga sudah mulai

³² Sulfiana Firman dan Hartono Bancong, "Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD", *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 13, No 1, h. 44.

diimplementasikan di bangku Sekolah Dasar. Video pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan minat dan menggali kreativitas peserta didik. Bahkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan disukai sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.³³

Pemanfaatan melalui video pembelajaran interaktif, guru dapat lebih mudah dan bebas mengeksplorasi cara penyampaian materi saat kegiatan belajar mengajar. Dampak positifnya, daya serap peserta didik terhadap pelajaran juga turut meningkat. Penjelasan yang dikemas secara detail melalui perpaduan audio dan visual terbukti jauh lebih mudah dicerna oleh peserta didik dibandingkan dengan materi yang hanya mengandalkan teks tertulis.³⁴

Memanfaatkan video interaktif dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan antusias belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan Video interaktif peserta didik merasa terlibat dengan materi lewat berbagai fitur seperti pertanyaan, kuis, dan pilihan menu dalam video, sehingga membantu meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan video interaktif memudahkan bagi guru dalam mengajar materi secara kreatif dan variatif, serta mendorong inovasi dalam metode pengajaran di kelas. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Selain itu, inovasi pembelajaran ini juga memungkinkan adanya kolaborasi dan komunikasi yang lebih efektif antara guru dan peserta didik sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.³⁵

Video interaktif dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Terdapat tiga hal yang harus diwujudkan dalam pemanfaatannya: pertama, guru dan peserta didik harus memiliki akses kepada teknologi digital dan

³³ Anggita Wahyu Widiya dkk., "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi," *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 4 (2021), h. 297.

³⁴ Anggita Wahyu Widiya dkk., "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi," *Jurnal Jendela Pendidikan* 1, no. 4 (2021), h. 293.

³⁵ Desryana Sihotang, dkk., "Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, Vol. 2, No. 3 (Juli 2025), h. 270.

internet dalam kelas; kedua, ketersedianya materi pembelajaran yang berkualitas, menyenangkan dan menarik; ketiga, guru harus mengalih pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat digital dalam pembelajaran.³⁶ Pemanfaatan video interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang kreatif. Keberhasilan video interaktif didukung oleh terpenuhinya akses teknologi, materi yang berkualitas, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan perangkat digital secara efektif.

Pemanfaatan video pembelajaran kini menjadi salah satu solusi alternatif yang sangat sesuai untuk menunjang kegiatan belajar di jenjang sekolah dasar. Keunggulan video interaktif terletak pada kemampuannya menyatukan unsur audio-visual sekaligus memantik pola pikir analitis peserta didik lewat fitur-fitur responsif. Adanya elemen interaktif, seperti animasi bergerak dan ilustrasi kontekstual, mengubah peran peserta didik dari pendengar pasif menjadi partisipan yang aktif dalam mengonstruksi pemahaman mereka. Melalui tayangan visual dan peragaan langsung yang disajikan di dalam video, berbagai konsep pelajaran yang awalnya sulit dan rumit dapat dijabarkan menjadi informasi yang jauh lebih renyah dan mudah dicerna oleh peserta didik.³⁷

H. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Pada hakikatnya, belajar adalah sebagai suatu perubahan kepribadian yang terjadi di dalam diri seseorang yang berasal dari suatu pengalaman. Melalui

³⁶ Fitria Nurliana Zulfa, dan Andi Prastowo, "Pemanfaatan Video Interaktif dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 5 (Oktober 2023), h. 1836.

³⁷ M Irdan Jundi Arrosyid dkk., "Analisis Bahan Ajar Berbasis Video Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar," *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 2, no. 3 (2025), h. 2585.

berinteraksi individu dan dibimbing untuk memperoleh pengalaman belajar dengan melibatkan melihat, mendengar, mengamati, dan memahami berbagai hal. Karena itu setiap perubahan yang terjadi kepada diri seseorang baik itu dari pengetahuan, sikap, keterampilan, cara berpikir merupakan hasil dari proses belajar.³⁸ Belajar adalah proses berubah seseorang melalui pengalaman, interaksi terhadap lingkungan yang menghasilkan Perubahan pada pengetahuan, sikap keterampilan dan cara berpikir.

Belajar juga suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk melatih dan meningkatkan kemampuan individu tersebut. Belajar bertujuan untuk perubahan diri dari yang tidak baik menjadi lebih baik, dengan belajar bisa membawa dampak positif ke dalam diri sendiri. Dengan belajar dapat memungkinkan individu untuk lebih berkembang dari berbagai hal seperti pengetahuan, pemahaman ataupun pengalaman. Dengan ini individu dapat merasakan dan memahami sesuatu pengalaman yang baru dan lebih bermakna. belajar yaitu aktivitas yang dilakukan individu untuk meningkatkan kemampuan diri sehingga dapat menghasilkan perubahan ke arah yang lebih positif dalam perkembangan pengetahuan, pemahaman ataupun pengalaman.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil adalah menunjukkan pada suatu perolehan sebab dan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan ada berubahnya. Baik atau buruknya hasil belajar tergantung pada individu peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar, karena hasil belajar diperoleh dari peserta didik yang mengalami proses pembelajaran dan guru yang mengajarnya. hasil belajar dapat dimaknai bahwa segala sesuatu yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, menjadi sebuah pengalaman belajar dan menghasilkan perubahan yang bersifat menetap pada diri peserta didik.³⁹

³⁸ Ubabuddin, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar" *Jurnal Edukatif*, Vol. V No. 1, 2019, h. 19.

³⁹ Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *EDUCATOR: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2, no. 4 (2022), h. 423.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui proses belajar mengajar yang mencakup ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan). Jika terjadi perubahan positif dalam diri peserta didik, bisa dikatakan telah berhasil proses belajar mengajar. Perubahan positif peserta didik sangat diusahakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang bermutu.⁴⁰ Hasil belajar segala proses yang didapatkan setelah dilakukan pembelajaran, hasil belajar yang dicapai bisa melalui beberapa aspek yaitu; pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan yang baik dalam diri peserta didik maka itulah yang disebut hasil belajar.

Menurut Hamdan dan Khader bahwa hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur dan menilai prestasi akademik yang telah dicapai oleh peserta didik. Selain itu, hasil belajar juga dapat dijadikan pedoman untuk mendesain pembelajaran yang lebih efektif dan fleksibel. Sehingga guru bisa mendesain pembelajaran yang sesuai dengan peserta didiknya. Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui berkembang dan kemampuan yang telah dicapai oleh peserta didik.⁴¹ Hasil belajar dapat kita dipakai untuk mengukur presentasi yang dimiliki peserta didik, hasil belajar bisa dijadikan panduan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Hasil belajar dapat diterima dengan adanya komunikasi antara peserta didik dengan pendidik. Setelah melalui segala proses belajar mengajar, seorang guru akan mengevaluasi pembelajaran dan seorang peserta didik akan memperoleh hasil belajar menjadi bukti keberhasilan peserta didik. Hasil belajar membuktikan bahwa seseorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut

⁴⁰ Mahesya Az-zahra Andryannisa, dkk, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* vol. 2, no. 3 (2023), h. 11719.

⁴¹ Theopilus C. Motos, dkk, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, vol. 1, no. 1 (2022), h. 4.

dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti Tingkat keberhasilan belajar seorang peserta didik ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang nyata. Perkembangan ini tidak hanya menyangkut aspek pemahaman dan keahlian saja, tetapi juga menyentuh perubahan cara bertindak, sudut pandang, nilai-nilai moral, hingga sikap sehari-hari.⁴²

Keberhasilan pendidikan di suatu sekolah dapat diamati dari hasil belajar yang telah mampu dicapai oleh peserta didik. Pada setiap akhir proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu. Evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, dalam hal apa yang telah peserta didik mengerti, dan untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah tercapai.⁴³

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Konsep dasar bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor mengacu pada teori Taksonomi Bloom dalam tujuan pendidikan. Peserta didik dinilai berdasarkan dari 3 aspek utama yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi patokan dalam penilaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki dari berbagai aspek berikut:

a. Aspek Kognitif

Menurut Bloom kognitif adalah suatu proses pembelajaran yang berkaitan dalam pemahaman peserta didik atau melatih peserta didik untuk berpikir kritis terhadap suatu masalah atau pun peristiwa. Aspek kognitif berkaitan dengan tingkah laku yang menfokuskan pada aspek intelektual seperti keterampilan dalam memecahkan masalah, pengetahuan, pemahaman, penerapan dan sebagainya.

⁴² Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024), h. 220.

⁴³ Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019, (Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang, 2019), h. 659.

Kognitif dapat diartikan suatu proses kegiatan mental yang membuat seseorang mampu mengaitkan, menilai, membandingkan, dan mempertimbangkan suatu masalah atau pun kejadian, agar seseorang anak bisa menerima pengetahuan terhadap masalah ataupun peristiwa yang telah dihadapinya. Aspek kognitif adalah suatu proses pembelajaran yang memfokuskan pada pemahaman, cara berpikir peserta didik terhadap sesuatu permasalahan yang dialami. Kognitif bisa disebutkan sebagai kegiatan mental yang melatih peserta didik dalam menganalisis, berpendapat terhadap suatu peristiwa atau kejadian.⁴⁴ Kognitif berkaitan erat dengan pemahaman, penalaran peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan berpikir yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek kognitif merupakan aspek yang diamati melalui tingkat pemahaman peserta didik, sebagai contoh, perkembangan peserta didik yang awalnya belum mengenal huruf hingga akhirnya mahir membaca, atau kondisi ketika peserta didik yang semula kesulitan menyelesaikan tugas kini mampu memecahkan soal-soal ujian dengan benar.⁴⁵

Aspek kognitif adalah salah satu tujuan pembelajaran yang berfokus pada perkembangan kemampuan intelektual peserta didik, termasuk di dalamnya kecakapan mengingat informasi serta menyelesaikan segala suatu persoalan. Target utama dari ranah ini adalah mengasah ketajaman berpikir peserta didik agar tidak sekadar mampu menghafal data dan memahami sebuah konsep saja. Lebih dari itu, peserta didik diharapkan sanggup mengaplikasikan ilmu tersebut dalam kehidupan sehari-hari, mengurai bagian-bagian pelajaran, melakukan penilaian objektif terhadap

⁴⁴ Ulfah dan Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2021), h. 4-5.

⁴⁵ Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024), h. 128.

suatu hal, hingga menciptakan gagasan ataupun ide berdasarkan pengetahuan yang telah dikuasai.⁴⁶

b. Aspek Afektif

Menurut Bloom Afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan tingkah laku, karakter, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang ada diri seseorang. Kemampuan afektif berkenaan dengan ketertarikan dan sikap yang dapat ditunjukkan dalam bentuk kejujuran, Disiplin, bertanggung jawab, konsisten terhadap sesuatu hal yang baik, dan mampu mengendalikan diri. Afektif dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengendalikan perasaan atau emosi dari dalam dirinya. yang berkaitan erat dengan berbagai emosi atau perasaan di dalam dirinya.

Afektif bisa disebutkan kemampuan peserta didik dalam mengendalikan emosi atau perasaan dirinya dalam menghadapi segala sesuatu didalam kehidupannya, baik dari segi sikap, maupun karakter. Cara pandang seseorang dapat berubah apabila seseorang telah banyak memiliki pengetahuan dan pemahaman secara kognitif. Dapat disimpulkan bahwa afektif merupakan aspek yang lebih menitikberatkan kepada perasaan, seperti ketertarikan, keinginan, dan sikap.⁴⁷ Afektif berkaitan dengan sudut pandang seseorang akan berubah setelah memiliki pengetahuan yang luas baik dari berbagai aspek seperti emosional, ataupun perilaku.

Aspek afektif dalam dunia pendidikan berhubungan erat dengan perkembangan emosional, moral, dan perilaku sosial peserta didik. Ranah ini mencakup lima aspek utama, yakni penerimaan, pemberian tanggapan, penilaian nilai, pengorganisasian, serta karakterisasi. Pada aspek ini, peserta didik diarahkan untuk mampu mengekspresikan perilaku positif serta aktif berinteraksi dengan guru selama pembelajaran berlangsung. Contoh nyata dari keberhasilan aspek ini terlihat dari

⁴⁶ Mauridhatul Kasanah dan Arga Putra Pratama, "Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024): 150.

⁴⁷ Ulfah dan Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2021), H. 5

adanya kerja sama yang solid di dalam kelompok, sikap menghormati gagasan teman, serta kepedulian untuk saling membantu antar sesama peserta didik.⁴⁸

Aspek afektif dalam tujuan pendidikan lebih menfokuskan pada pengembangan sikap mental peserta didik, seperti munculnya kepedulian, minat, tanggung jawab, dan perhatian terhadap lingkungan sekitar. Hal ini juga mencakup kesiapan peserta didik untuk mendengarkan sesama serta bersikap responsif dalam komunikasi sosial di sekolah. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pendidikan afektif dirancang secara berjenjang meliputi lima langkah penting, yaitu menyerap informasi, ikut serta (menanggapi), menjunjung tinggi norma (menghargai), menata sistem nilai (mengorganisasi diri), serta membentuk watak pribadi yang utuh (karakterisasi nilai).⁴⁹

c. Aspek Psikomotor

Menurut Bloom Psikomotor adalah aspek yang berhubungan dengan keterampilan (skill) seseorang yang di dapatkan melalui pengalaman belajar. Keterampilan seseorang dapat terlihat melalui keahlian seseorang dalam melakukan sesuatu tertentu. Psikomotor sangat berkaitan dengan keberhasilan yang dicapai melalui keterampilan yang sudah di latih berulang-ulang. Aspek psikomotor berkaitan dengan kegiatan fisik, seperti menggambar, kerajinan tangan, menulis, berlari, bermain alat musik dan lain-lain.

Aspek psikomotor sangat berhubungan erat dengan keterampilan mealui fungsi saraf, otot dan pikiran. Psikomotor adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan, keterampilan akan dimiliki seseorang dengan cara melatih berulang-ulang hasil belajar dari psikomotor dapat kita lihat dari keahlian seseorang dari suatu bidang yang ditekuninya. Potensi atau keterampilan yang telah dimiliki seseorang setelah mendapatkan pendidikan atau pengalaman sebagai reaksi yang dapat

⁴⁸ Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024), h. 128.

⁴⁹ Mauridhatul Kasanah dan Arga Putra Pratama, "Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024), h. 156.

diperlihatkan melalui Gerakan fisik. Dapat disimpulkan bahwa aspek psikomotor sangat memfokuskan pada keterampilan atau aktivitas fisik seseorang.⁵⁰ Psikomotor berhubungan dengan fisik dan otot, keterampilan yang dimiliki seseorang terlihat melalui hasil Pendidikan atau pengalaman dalam melatih suatu bidang.

Aspek psikomotorik dalam pendidikan berkaitan erat dengan keahlian fisik peserta didik, baik yang berupa gerakan otot tubuh, komunikasi verbal melalui organ mulut, hingga aktivitas motorik lainnya. Cakupan ranah ini berkembang secara berjenjang dari gerakan refleks yang sederhana, ketangkasan dasar, keterpaduan gerak yang kompleks, sampai pada ekspresi tubuh yang bermakna. Domain psikomotorik ini melihat bagaimana proses belajar dan penyerapan informasi dapat didukung melalui keselarasan gerakan tubuh. Pada dasarnya, tujuan akhir dari ranah ini adalah membantu peserta didik mewujudkan pemikiran dan pemahaman konsep mereka ke dalam bentuk tindakan nyata.⁵¹

Berdasarkan paparan macam-macam hasil belajar, maka dalam penelitian menfokuskan hasil belajar dalam ranah kognitif. Ranah kognitif dipilih karena dalam penelitian ini lebih berfokus dalam peningkatan hasil belajar peserta didik, yang langsung berkaitan dengan pemahaman pembelajaran, mengingat informasi, serta kemampuan tanya jawab. Hasil belajar dalam ranah kognitif diperoleh melalui kegiatan evaluasi berupa *pretest* dan *posttest* yang diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai materi yang telah dipelajari. Hasil evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

⁵⁰ Ulfah dan Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2, No. 1, (Januari 2021), h. 5-6.

⁵¹ Mauridhatul Kasanah dan Arga Putra Pratama, "Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar," *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2 (2024), h. 157-158.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun factor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar peserta didik terbagi dua, yaitu internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kondisi tubuh dan keadaan psikologis. Hal-hal ini dapat memberikan pengaruh bagaimana cara belajar peserta didik dengan lebih mudah ataupun jadi lebih sulit dalam belajar. Ada beberapa faktor internal yaitu:

- 1) Aspek Fisiologis Kondisi umum jasmani yang menandai tingkat kesehatan organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat memengaruhi semangat dan kekuatan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara pola makan dan minum yang sehat dan teratur, olahraga serta tidur yang cukup.
- 2) Aspek Psikologis Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar peserta didik. keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang, ada beberapa factor-faktor rohaniyah peserta didik yaitu:
 - a) tingkat kecerdasan peserta didik,
 - b) sikap peserta didik,
 - c) bakat peserta didik,
 - d) minat peserta didik, dan
 - e) motivasi peserta didik.
- 3) Inteligensi merupakan kapasitas mental yang mencakup kemampuan beradaptasi pada situasi baru secara cepat, menguasai konsep abstrak, serta memahami keterkaitan informasi dengan efektif. Tingkat kecerdasan ini menjadi faktor kunci yang menentukan capaian belajar peserta didik. Secara linier, semakin tinggi kapasitas inteligensi seorang peserta didik,

maka akan semakin besar peluangnya untuk mencapai keberhasilan akademis di kelas. Sebaliknya, keterbatasan pada kemampuan inteligensi cenderung memperkecil peluang peserta didik dalam meraih hasil belajar yang maksimal.⁵²

- 4) Bakat adalah kemampuan atau potensi bawaan dari diri seorang anak yang perlu dikembangkan untuk
- 5) Minat adalah suatu dorong dalam diri seseorang untuk melakukan suatu hal rasa suka dan rasa ketertarikan tanpa diperintahkan atau paksaan oleh orang lain.
- 6) Motivasi: suatu hal yang harus dimiliki oleh seseorang untuk lebih semangat dalam mencapai keberhasilan belajar
- 7) Cara belajar: adalah perilaku individu yang lebih khusus berkaitan dengan usaha yang sedang atau sudah biasa dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.⁵³

Faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri seseorang seperti bakat disebut potensi yang sudah ada sejak lahir, minat yaitu dorong diri seseorang dalam mencapai sesuatu, motivasi adalah semangat seseorang untuk mencapai sesuatu, dan cara belajar yaitu strategi peserta didik dalam mencapai segala sesuatu. Faktor internal sangat berpengaruh dengan kondisi fisik peserta didik.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat.

⁵² Halimah Tusaddiyah Siregar, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)* 2, no. 2 (2024), h. 223.

⁵³ Theopilus C. Motoh, dkk, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, vol. 1, no. 1 (2022), h. 4.

- 1) Faktor lingkungan sekolah: lingkungan sekolah sangat berperan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak terutama dalam aspek kognitif. Dalam lingkungan sekolah guru dan teman sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik. Faktor lingkungan keluarga: Lingkungan keluarga memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak. Keluarga menjadi tempat utama seorang anak belajar banyak hal, seperti berbicara, tingkah laku, cara seorang anak berinteraksi dengan orang lain. Dukungan keluarga dapat membuat anak berkembang dengan baik dalam bergaul di lingkungan kehidupan.
- 2) Faktor lingkungan sosial: masyarakat adalah faktor yang berkaitan dengan lingkungan sekitar peserta didik tersebut. Lingkungan yang baik dapat menciptakan semangat belajar yang baik, begitu pun sebaliknya.⁵⁴

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor tersebut meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan sekolah melalui peran guru dan teman dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Lingkungan keluarga juga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan anak. Selain itu, lingkungan masyarakat yang baik dapat mendorong semangat belajar peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pembelajaran IPAS di SD/MI - RANIRY

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Kurikulum Merdeka memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengembangkan minat dan bakatnya secara leluasa. Salah satu ciri khas dari

⁵⁴ Theopilus C. Motoh, dkk, "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, vol. 1, no. 1 (2022), h. 5.

kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali guru melakukan pendekatan konvensional, seperti ceramah yang Dimana peserta didik tidak terlibat, dan hanya berpaku pada buku sumber. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif, kurang memahami materi, dan kurang termotivasi dalam proses belajar.

Integrasi antara materi IPA dan IPS ini ditargetkan mampu memperkuat pendidikan berbasis keberagaman budaya, sekaligus menumbuhkan pengertian yang lebih mendalam mengenai sejarah, adat istiadat, serta dinamika sosial masyarakat di tingkat nasional maupun internasional. Langkah ini sangat selaras dengan arah Kurikulum Merdeka yang mengutamakan sistem pendidikan terbuka, setara, dan memiliki pandangan luas ke depan. Kebijakan menyatukan kedua bidang ilmu ini juga memperoleh respon positif dari para praktisi pendidikan dan publik. Pendekatan yang menyeluruh dan saling berkaitan ini dinilai mampu memberikan dampak yang jauh lebih efektif bagi tumbuh kembang kompetensi peserta didik secara utuh.⁵⁵

Pembelajaran IPAS pada jenjang Sekolah Dasar dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dasar sains serta penerapannya secara nyata di kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan sosial. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik tidak hanya belajar teori ilmiah, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan pola pikir yang kritis, tajam dalam menganalisis sesuatu, serta inovatif dalam memecahkan setiap persoalan yang dihadapi.⁵⁶

Ilmu pengetahuan alam merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam berupa fakta, konsep dan hukum yang telah teruji kebenarannya melalui serangkaian penelitian yang melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu

⁵⁵ Suhelayanti, dkk. "*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* ". (Langsa: Yayasan Kita Menulis, 2023), h. 3-4.

⁵⁶ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025), h. 147.

peserta didik untuk memahami fenomena-fenomena alam. aspek penting dan mendasar yang harus diperhatikan dan dipahami oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran IPS di SD adalah keterlibatan peserta didik yang aktif dalam pembelajaran guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan ketrampilan berpikirnya.⁵⁷

2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS di SD/MI

IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan bagian dari kurikulum pendidikan formal. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang dunia dan lingkungan sekitarnya serta memberikan pengetahuan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁸

Ruang lingkup materi pembelajaran IPAS di SD pada Fase B yaitu dari kelas III dan IV berkaitan tentang Menjelaskan bentuk dan fungsi pancaindra; menganalisis siklus hidup makhluk hidup dan Upaya pelestariannya; menghasilkan solusi untuk Masalah yang Berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai Upaya mitigasi perubahan iklim; menyimpulkan proses perubahan wujud zat; menjelaskan sumber dan bentuk energi, serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; membedakan jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; menjelaskan peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenali letak kabupaten/kota dan provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan peta konvensional/digital; mengklasifikasikan ragam bintang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat, ragam budaya serta upaya untuk melestarikannya;

⁵⁷ Muhammad Farhan, dkk, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar," Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 2 (Juni 2025), h. 278.

⁵⁸ Suhelayanti, dkk. "*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* ". (Langsa : Yayasan Kita Menulis, 2023), h. 4-7.

menganalisis Sejarah masyarakat di lingkungan tempat tinggal; menjelaskan nilai mata uang dan fungsinya, serta cara mengelola keuangan secara bijak.⁵⁹

Ruang lingkup materi pembelajaran IPAS di SD pada Fase C yaitu dari kelas V dan VI berkaitan tentang Merefleksikan sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga Kesehatan tubuhnya; menganalisis hubungan antar komponen biotik dan abiotik, serta pengaruhnya terhadap ekosistem; menjelaskan fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari; menghasilkan upaya penghematan energi, serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menjelaskan sistem tata surya, serta kaitannya dengan rotasi dan revolusi bumi; menjelaskan letak dan kondisi geografis negara Indonesia dengan menggunakan peta konvensional/digital; meninjau sejarah perjuangan para pahlawan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya; menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayah tempat tinggal; serta menerapkan kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar.⁶⁰

D. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini didasarkan pada premis bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran IPAS dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Pada kondisi awal, pembelajaran IPAS yang bersifat konvensional dan berpusat pada ceramah membatasi ruang visualisasi peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya

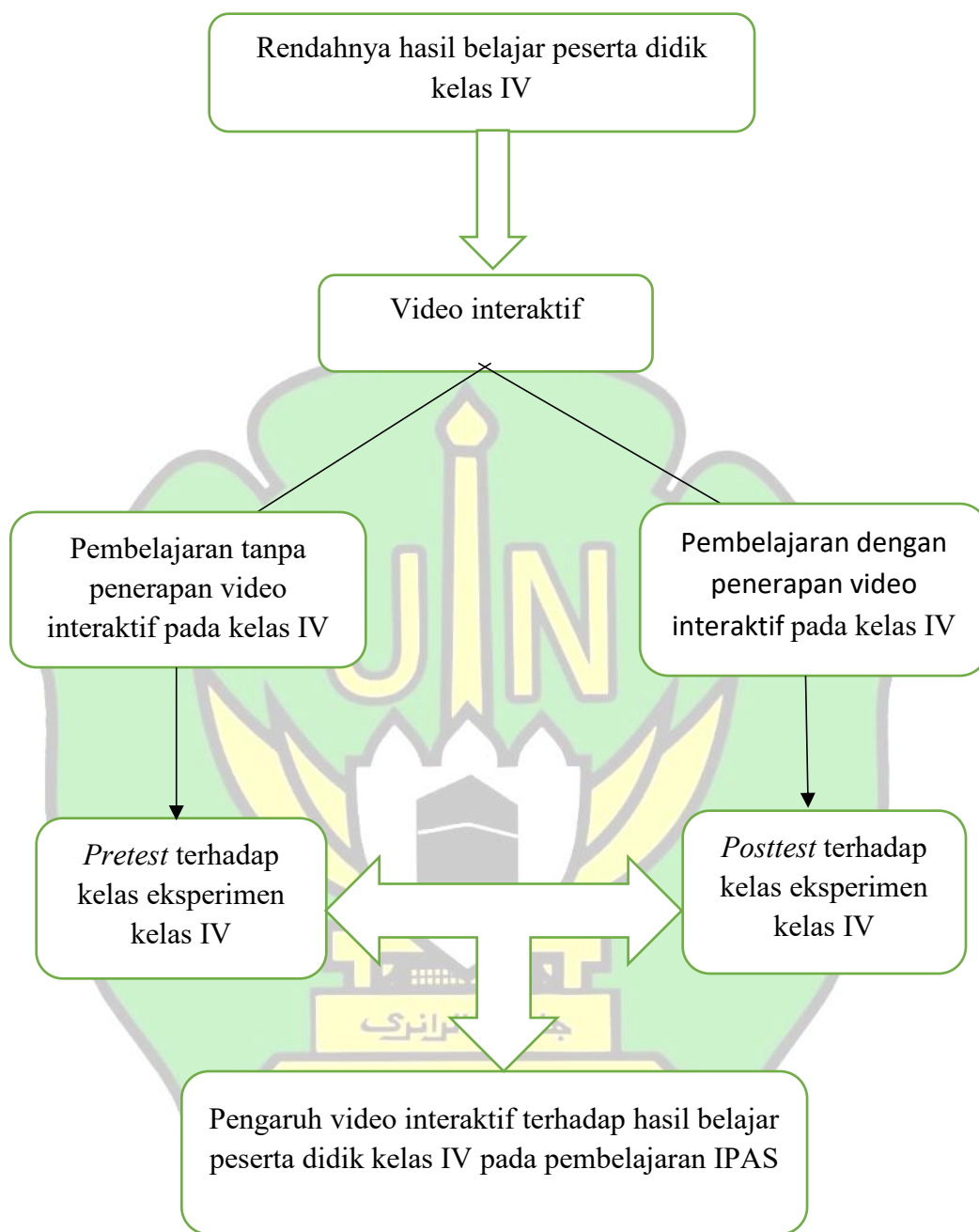
⁵⁹ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: BSKAP Kemendikdasmen, 2025), h. 150.

⁶⁰ Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: BSKAP Kemendikdasmen, 2025), h. 151-152.

capaian hasil belajar. Sebagai solusi teoretis, penerapan media video interaktif yang mengintegrasikan unsur audio-visual dua arah diproyeksikan mampu memberikan hubungan timbal balik yang aktif. Melalui kelebihan visualisasi yang konkret, media ini mempermudah penyerapan informasi serta memperkuat retensi memori peserta didik. Dengan demikian, secara konseptual diduga terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media video interaktif (Variabel X) terhadap peningkatan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV (Variabel Y).

Pada pembelajaran IPAS sering kali guru melakukan pendekatan konvensional, seperti ceramah yang Dimana peserta didik tidak terlibat, dan hanya berpaku pada buku sumber. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif, kurang memahami materi, dan kurang termotivasi dalam proses belajar. Untuk mengatasi masalah ini peneliti akan menggunakan video interaktif. Dengan bantuan video interaktif dapat membuat peserta didik melakukan interaksi atau hubungan timbal balik selama proses dalam pembelajaran. Dengan harapan dapat meningkatkan penyerapan informasi dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan guru adalah video interaktif, dengan guru menggunakan video interaktif peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melihat dan berinteraksi dengan materi yang dipelajari. Sehingga dapat meningkatkan kompetensi peserta didik dalam pembelajaran.

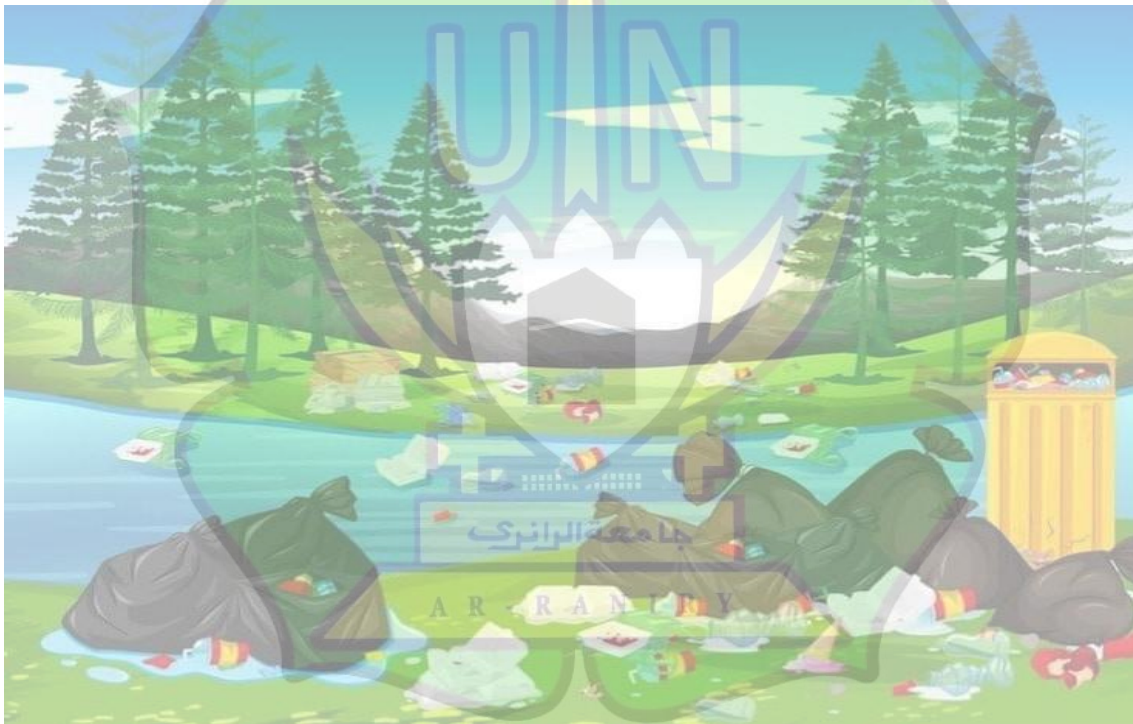


Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir Pengaruh Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV pada Pembelajaran IPAS

E. Materi IPAS

1. Pengertian Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu di sekitar makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, air, tanah, dan udara. Lingkungan terancam artinya Bumi kita sedang dalam bahaya karena alamnya mulai rusak. Perubahan kondisi alam dan perilaku manusia membuat kondisi lingkungan kita juga ikut berubah. Sebagian menjadi lebih baik, namun sayangnya sebagian lagi menjadi lebih buruk dibandingkan sebelumnya. Jika lingkungan tidak dijaga, di masa depan manusia dapat mengalami kesulitan mendapatkan air bersih, udara yang segar, dan buah-buahan yang sehat.⁶¹



Gambar 2. 2 Lingkungan Kita sedang Terancam

2. Penyebab Lingkungan Sedang Terancam

⁶¹ Amalia Fitri dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)* (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2023), h. 163

Ada dua penyebab lingkungan kita sedang terancam, yaitu faktor alam dan faktor manusia.

a. Faktor Alam

1) Banjir

Banjir adalah keadaan ketika air meluap dan menggenangi rumah atau jalan. Penyebab banjir: sungai meluap, curah hujan yang tinggi, aliran sungai tersumbat sampah, dan penebangan hutan secara liar. Dampak banjir: Rusaknya bangunan, Hanyutnya lapisan tanah yang subur. Rusaknya tanaman, dan menimbulkan penyakit.

2) Gunung Meletus

Gunung meletus terjadi disebabkan oleh erupsi gunung berapi yang mengeluarkan lava, abu, dan asap yang berbahaya terhadap lingkungan. Dampak gunung meletus: mematikan tanaman, gas beracun, dan gangguan pernapasan.

3) Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran yang terjadi di permukaan bumi. Penyebab gempa bumi: pergerakan lempeng bumi dan aktivitas gunung berapi. Dampak gempa bumi: bangunan roboh, terjadi tanah longsor, dan menimbulkan tsunami.

4) Tsunami

Tsunami adalah gelombang laut yang sangat besar. Biasanya terjadi setelah gempa bumi di bawah laut. Tsunami dapat merusak lingkungan dengan sangat parah, seperti menghancurkan rumah dan menyapu apa saja yang dilewatinya. Penyebab tsunami: gempa bumi di bawah laut, letusan gunung berapi, dan longsor di bawah laut. Dampak tsunami meliputi kerusakan bangunan, terganggunya kegiatan perekonomian, munculnya berbagai penyakit, serta dapat menyebabkan korban jiwa.⁶²

b. Faktor Manusia

⁶² Amalia Fitri dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*,... h. 164.

1) Sampah

Sampah yang berserakan sangat berpengaruh terhadap lingkungan kita. Penyebab sampah berserakan: membuang sampah sembarangan, tidak memilah sampah, dan penggunaan plastik yang berlebihan. Dampak sampah berserakan: Lingkungan menjadi kotor, menyebabkan banjir, dan menimbulkan bau tidak sedap.

2) Perubahan Iklim

Perubahan iklim adalah perubahan cuaca dalam waktu yang lama, misalnya suhu menjadi lebih panas atau musim yang tidak menentu. Penyebab perubahan iklim: Pembakaran bahan bakar fosil, seperti penggunaan listrik dan bensin yang berlebihan dan pelepasan gas rumah kaca, yaitu asap kotor yang membuat bumi menjadi lebih panas. Dampak perubahan iklim: Mencairnya es di kutub, permukaan air laut naik, ekosistem terganggu sehingga makhluk hidup kesulitan bertahan, dan cuaca menjadi tidak menentu.

3) Pencemaran Udara

Pencemaran udara terjadi saat udara tercampur asap, debu, atau gas berbahaya sehingga udara menjadi kotor dan tidak baik untuk dihirup. Penyebab pencemaran udara: Pembakaran bahan bakar fosil, proses industri, Asap kendaraan, dan kebakaran hutan. Dampak pencemaran udara: Kualitas udara buruk, dan menyebabkan penyakit pernapasan.

4) Polusi Air

Polusi air terjadi saat air tercampur sampah atau zat berbahaya sehingga air menjadi kotor dan tidak baik digunakan. Penyebab polusi air: Limbah pabrik, dan pestisida (obat pembasmi hama). Dampak polusi air: Air menjadi keruh dan kotor, air tidak bisa diminum, dan menimbulkan gatal atau penyakit kulit.

5) Kerusakan Hutan

Kerusakan hutan terjadi saat banyak pohon ditebang atau hutan terbakar sehingga hutan menjadi rusak dan hewan kehilangan tempat tinggal. Penyebab hutan rusak: Penebangan liar (menebang pohon sembarangan), kebakaran hutan,

dan cuaca sangat panas atau kemarau panjang. Dampak kerusakan hutan: Tanah menjadi tidak subur, udara menjadi lebih kotor, bumi menjadi semakin panas, hewan kehilangan tempat tinggal, dan banyak jenis tumbuhan dan hewan menjadi berkurang.⁶³

c. Upaya Mengatasi Permasalahan Lingkungan

- 1) Mengurangi penggunaan kendaraan pribadi. Jika jaraknya dekat, kita dapat berjalan kaki atau menggunakan sepeda sehingga udara menjadi lebih bersih dan polusi berkurang.
- 2) Melakukan reboisasi atau menanam kembali pohon. Pohon penting karena dapat membuat udara menjadi segar dan menjadi rumah bagi hewan.
- 3) Mengurangi sampah plastik dan memilah sampah. Sampah perlu dibuang pada tempatnya serta dipisahkan menjadi sampah organik dan anorganik.
- 4) Menghemat penggunaan energi, misalnya mematikan lampu saat tidak digunakan dan tidak terlalu lama menonton TV.
- 5) Melestarikan tumbuhan dan hewan agar tidak punah. Kita tidak boleh merusak tanaman atau menyakiti hewan.
- 6) Mengelola air limbah dengan baik dan menjaga air agar tidak kotor. Jangan membuang sampah ke sungai supaya air tetap bersih.⁶⁴

Menjaga lingkungan merupakan tanggung jawab kita bersama. Lingkungan dapat terancam oleh faktor alam maupun aktivitas manusia. Oleh karena itu, kita perlu mulai menjaga lingkungan dari hal-hal kecil, seperti mengurangi sampah, menghemat energi, menanam pohon, menjaga air, serta melestarikan tumbuhan dan hewan agar lingkungan tetap sehat.

⁶³ Amalia Fitri dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi,...*h. 165.

⁶⁴ Siti Ulafatunnisa, "PPT IPAS Kelas 4 SD Materi Lingkunganku Sedang Terancam.pptx," *SlideShare*, diakses 15 Agustus 2026, h. 18.



Gambar 2. 3 Upaya Menjaga Kebersihan Lingkungan



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian adalah strategi sistematis berbasis ilmu pengetahuan guna memperoleh data yang diperlukan untuk tujuan tertentu. Metode ilmiah merupakan seluruh rangkaian kegiatannya harus memenuhi kriteria ilmiah dasar. Kriteria tersebut mencakup aspek logis (masuk akal), empiris (terukur berdasarkan fakta nyata), serta sistematis (tersusun secara teratur dan berjenjang).⁶⁵ Pada penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah metode penelitian ilmiah yang terstruktur terhadap fenomena, dengan mengumpulkan data berbentuk angka yang akan diukur dan dianalisis dengan perhitungan statistic, matematika ataupun komputer.⁶⁶

penelitian kuantitatif bersifat umum menuju ke hal yang bersifat khusus. Pada tahap awal, rumusan masalah dijawab menggunakan teori yang ada untuk membuat dugaan sementara (hipotesis). Dugaan ini kemudian dibuktikan dengan cara mengumpulkan data langsung di lapangan. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif atau inferensial sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak. Penelitian kuantitatif umumnya memilih kelompok kecil peserta didik (sampel) secara acak. Tujuannya adalah agar hasil akhir dari penelitian tersebut bisa dianggap berlaku juga untuk seluruh peserta didik di sekolah itu (populasi).⁶⁷

⁶⁵ Amruddin, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Fatma Sukmawati (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), h. 4.

⁶⁶ Karimuddin Abdullah, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h. 1.

⁶⁷ Amruddin, dkk., *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, ed. Fatma Sukmawati (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), h. 9-10.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian eksperimen yaitu untuk mencari pengaruh variabel independent (bebas) terhadap variabel dependen (terikat) dalam kondisi yang bisa dikendalikan.⁶⁸ Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain pre-experimental design, yaitu one group *pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Kelompok tersebut diberikan *pretest* (O_1), kemudian diberi perlakuan berupa penggunaan video interaktif (X), dan selanjutnya diberikan *posttest* (O_2). Perbedaan hasil antara *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar peserta didik.⁶⁹

Tabel 3. 1 Desain One Group Design

	X	O_2
<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i> ⁷⁰

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 57 Banda Aceh yang berlokasi di Jln.Lingkar Kampus Unsyiah, Kopelma Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yaitu pada tanggal 24 April s/d 4 Mei 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah ruang lingkup kajian yang mencakup: objek penelitian atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang ditentukan sebelumnya

⁶⁸ Karimuddin Abdullah, dkk., Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h. 96.

⁶⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 74.

⁷⁰ Emy Sohila, Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika (Bandung: Penerbit Cakra, 2020), h. 98.

oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian disimpulkan.⁷¹ Jadi populasi adalah keseluruhan objek/subjek penelitian yang ditetapkan oleh peneliti. Populasi yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah populasi yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu. Ketika populasi berjumlah besar dan peneliti tidak mungkin meneliti sejumlah populasi karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga, maka peneliti diperkenankan menggunakan sampel yang diambil dari Sebagian populasi. Hasil penelitian itu dapat menunjukkan keadaan dari seluruh populasi, Maka dari itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili.⁷² Jadi sampel penelitian adalah sebagian yang diambil populasi yang dianggap dapat mewakili seluruh populasi. Karena jumlah peserta didik kelas IV dalam penelitian ini hanya berjumlah 27 orang, maka seluruh populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian guna untuk mengukur nilai variabel yang diteliti oleh penelitian.⁷³ Uji coba instrumen adalah tahap penting dalam proses pengembangan alat evaluasi. Sebelum sebuah instrumen digunakan secara luas, perlu dilakukan uji coba untuk memastikan alat tersebut mampu mengukur kompetensi peserta didik secara akurat. Tanpa melalui proses ini, ada risiko bahwa soal atau instrumen yang digunakan tidak valid dan tidak reliabel. sehingga hasil evaluasi tidak mencerminkan kemampuan sesungguhnya peserta didik.⁷⁴

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 80.

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 81.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 92.

⁷⁴ Asyraf Suryadin, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2025), h. 185.

Instrumen yang akan digunakan oleh peneliti adalah tes. Tes adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dalam bentuk soal/pertanyaan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan seseorang. Tes pengetahuan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam bentuk tertulis yang berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar kegnitif peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengukur tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu objek yang ditanyakan.⁷⁵

Uji coba instrumen akan dilakukan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 57 Banda Aceh yang tidak termasuk sampel penelitian. Pemilihan subjek uji coba didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut memiliki karakteristik yang setara dengan kelas IV serta telah mempelajari materi yang diuji. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah butir soal dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian, maka dilakukan pengujian instrumen yang meliputi:

1. Uji Validitas

Validitas (validity) berasal dari kata valid berarti valid atau tepat. Validitas atau kesahihan berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Instrumen yang valid merupakan merupakan alat ukur yang tepat untuk mengukur suatu objek. Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang tepat untuk mengukur objek penelitian. Rumus validitas tes pilihan ganda adalah sebagai berikut:

$$r_{bis(i)} = \frac{\bar{x}_i - \bar{x}_t}{s_t} \sqrt{\frac{p_i}{q_i}}$$

$$p_i = \frac{\text{jumlah siswa yang benar}}{\text{jumlah siswa}}$$

Keterangan :

$r_{bis(i)}$ = koefisien korelasi biserial skor butir ke- i dengan skor total

$\bar{X}_i$ = rata-rata skor total responden yang menjawab benar butir ke- i

⁷⁵ Karimuddin Abdullah, dkk., Metodologi Penelitian Kuantitatif (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2012), h. 67.

$\bar{X}_t$ = rata-rata skor total seluruh responden

S_t = standar deviasi dari skor total

p_i = proporsi jawaban benar untuk butir soal ke- i

q_i = proporsi jawaban yang salah ($1 - p_i$)

butir soal di anggap valid apabila $r_{bis(i)} > r_{table(a,df)}$ Dimana $df = N-2$.⁷⁶

Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson (Product Moment) dengan bantuan program SPSS pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria penentuan validitas butir soal adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (p-value) $< 0,05$, maka butir soal dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.
- Jika nilai Sig. (p-value) $> 0,05$, maka butir soal dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan sebagai instrumen penelitian.⁷⁷

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely dan ability. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel. Reliabilitas memiliki istilah atau nama lain seperti keterpercayaan, keterhandalan, keajegan, kestabilan, konsistensi. Dengan menggunakan rumus kuder Richardson 20 (KR 20):

$$r_{kk} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum pq}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{kk} = Koefisien Realibiltas

k = Banyaknya Butir Soal

p = Proporsi Jawaban Benar

q = Proporsi Jawaban Salah

⁷⁶ Fatimah Djafar, dkk. "Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS" (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), h. 47,51-52.

⁷⁷ Fatimah Djafar, dkk. "Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS" (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), h. 62.

$$s^2_t = \text{Varians Skor Total}^{78}$$

Uji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan teknik Cronbach's Alpha. Kriteria penentuan reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, maka seluruh butir pernyataan dalam variabel dinyatakan reliabel.
- b. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,70$, maka seluruh butir pernyataan dalam variabel dinyatakan tidak reliabel.⁷⁹

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti selama penelitian ada 2 macam diantaranya:

1. Tes

Tes adalah data yang tersusun dari butir-butir tes yang berhubungan dengan variabel yang diteliti. Suatu data berupa pengetahuan tentang sesuatu yang harus diamati melalui tes bukan angket, walaupun pembuatan instrumen sama seperti angket, tetapi dalam bentuk tes, sehingga data yang diperoleh benar-benar menggambarkan tingkat pengetahuan subyek tentang suatu masalah yang sedang diteliti.⁸⁰ Peneliti akan menggunakan dua tes yaitu:

a. Tes awal (*pre-test*)

Tes awal diadakan setelah melakukan pembelajaran yang belum menggunakan video interaktif, untuk mengetahui sejauh mana materi yang dipahami oleh peserta didik.

b. Tes akhir (*post-test*)

⁷⁸ Fatimah Djafar, dkk. *"Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS"* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), h. 62, 64.

⁷⁹ Fatimah Djafar, dkk. *"Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS"* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2024), h. 62, 64.

⁸⁰ Sulaiman Saat dan Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*, Cet. II (Edisi Revisi) (Gowa: Pusaka Almaida, 2020), h. 98.

Tes akhir diadakan setelah melakukan pembelajaran yang telah menggunakan video interaktif, untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan dari hasil kedua tes tentang pemahaman peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu prosedur penelitian dalam memperoleh data yang digali untuk dapat diolah sebagai bahan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam bentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan kebijakan. Dalam bentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.⁸¹

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang penting karena analisis suatu data dapat digunakan untuk masalah penelitian. Data yang telah dikumpulkan oleh peneliti tidak akan ada gunanya apabila tidak dilakukan analisis terlebih dahulu. Dalam proses analisis data dimulai dengan mengkaji seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber.⁸² Langkah-langkah untuk uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.⁸³ Adapun langkah-langkah yang akan digunakan dalam analisis unit ini ialah sebagai berikut:

a. Menghitung nilai mentah dan rata-rata dengan rumus mean:

⁸¹ Sulaiman Saat dan Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*, Cet. II (Edisi Revisi) (Gowa: Pusaka Almaida, 2020), h. 97.

⁸² Dewi Kurniasih, dkk, *Teknik Analisa* (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 1-2.

⁸³ Dewi Kurniasih, dkk, *Teknik Analisa* (Bandung: Alfabeta, 2021), h. 37.

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots X_n}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Mean (rata-rata)

$X_1 + X_2 + \dots + X_n$: Jumlah nilai peserta didik

N :Jumlah peserta didik⁸⁴

Rumus ini digunakan untuk mengetahui nilai mentah atau belum diurutkan dan rata-rata hasil belajar peserta didik, untuk menunjukkan adakah peningkatan atau tidak setelah diberikan perlakuan yaitu penggunaan media interaktif

Tabel 3. 2 Analisis Statistik Hasil Belajar

No	Jenis test	Nilai rata-rata
1.	<i>Pretest</i>	
2.	<i>Posttest</i>	

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas sebagai bahan acuan untuk menentukan Keputusan uji statistic berikutnya. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS menggunakan uji **Shapiro-Wilk** karena sampelnya kurang dari 50.⁸⁵ Pedoman pengambilan Keputusan dalam uji normalitas Adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi atau Sig. > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.

⁸⁴ H. Mundir, *Statistik Pendidikan: Pengantar Analisis Data untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* (Jember: STAIN Jember Press, 2012), h. 50.

⁸⁵ M. Sopiudin Dahlan, *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, dan Multivariat Dilengkapi Aplikasi dengan Menggunakan SPSS* (Jakarta: Salemba Medika, 2014), h. 53.

- b. Jika nilai signifikansi atau Sig. < 0,05, maka data penelitian berdistribusi tidak normal.⁸⁶

3. Uji hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis akan dibuktikan melalui data yang diperoleh selama penelitian. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Apabila berdasarkan hasil uji normalitas data berdistribusi normal, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*. Namun, apabila data tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Ranks Test*.⁸⁷

Adapun jika analisis data beralih menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Ranks Test* disebabkan data tidak berdistribusi normal dengan jumlah sampel besar ($N > 25$), maka formulasi hitung manual yang digunakan adalah rumus pendekatan distribusi normal (Uji Z) dengan urutan sebagai berikut:

1. Rumus Rata-rata (μ_T)

$$\mu_T = \frac{N(N+1)}{4}$$

2. Rumus Standar Deviasi (σ_T)

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}$$

3. Rumus Utama Uji Z Hitung (Z)

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

⁸⁶ Hari Sugiharto Setyaedhi, dkk, *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan SPSS)*, Klaten: PT Nas Media Indonesia, 2025, h. 8.

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cet. 2 (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 242.

Keterangan Rumus:

- Z = Nilai Z hitung yang akan dibandingkan dengan Z tabel.
- T = Jumlah peringkat (*ranking*) dengan tanda yang memiliki total nilai terkecil.
- μ_T = Nilai rata-rata dari nilai T.
- σ_T = Nilai standar deviasi dari nilai T.
- N = Jumlah sampel penelitian yang memiliki perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*.

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
- Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.⁸⁸



⁸⁸ Hari Su giharto Setyaedhi, dkk, *UJI T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan Spss)* (Klaten: Penerbit Nasmedia, 2025), h. 6,13.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 57 Banda Aceh pada tanggal 24 April s/d 4 Mei 2026. SD Negeri 57 Banda Aceh adalah sekolah jenjang dasar yang berlokasi di Jalan Lingkar Kampus Unsyiah, Desa Kopelma, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Masa Pendidikan berlangsung selama 6 tahun. Mulai dari kelas I sampai kelas VI, jumlah seluruh peserta didik sebanyak 193 orang. Fasilitas yang tersedia di sekolah SD Negeri 57 Banda Aceh Terdapat 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, dan 6 ruang belajar mengajar.

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan apakah penggunaan media video interaktif berpengaruh hasil belajar peserta didik.

Perlakuan dilaksanakan sesuai modul ajar yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik menggunakan media video interaktif, yang dimana peserta didik mempelajari materi pembelajaran melalui video interaktif yang telah disediakan oleh peneliti. Kegiatan pembelajaran yang akan diawali dengan salam, do'a, kegiatan inti dan sampai pada kegiatan penutup.

Pada modul ajar juga diterapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibagikan kepada setiap anggota kelompok untuk melatih pemahaman peserta didik, melatih kerja sama terhadap apa yang telah diajarkan. Pada akhir pembelajaran peneliti akan membagikan soal tes kepada peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari

B. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas

Setelah dilakukan validasi logis terhadap instrumen tes dan diuji coba kepada peserta didik di luar kelas sampel dengan jumlah 25 soal. Uji coba soal dilakukan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 27 orang. Data hasil instrumen tes diperoleh dengan melakukan tes pilihan ganda kepada peserta didik yang berada di luar populasi penelitian yang telah mempelajari materi lingkungan sedang terancam, instrumen yang diuji berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Hasil uji coba telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Coba Validasi Instrumen Tes

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Soal_1	0,353	0,071	Tidak valid	Rendah
Soal_2	0,397	0,040	Valid	Rendah
Soal_3	0.408	0,034	Valid	Cukup
Soal_4	0,413	0,032	Valid	Cukup
Soal_5	0,578	0,002	Valid	Cukup
Soal_6	0,370	0,058	Tidak valid	Rendah
Soal_7	0,595	0,001	Valid	Cukup
Soal_8	0,874	<0,001	Valid	Sangat tinggi
Soal_9	0,492	0,009	Valid	Cukup
Soal_10	0,606	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_11	0,407	0,035	Valid	Cukup
Soal_12	0,421	0,029	Valid	Cukup
Soal_13	0,519	0,006	Valid	Cukup
Soal_14	0,606	<0,001	Valid	Tinggi

No. Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan	Interpretasi
Soal_15	0,712	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_16	0,636	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_17	0,575	0,002	Valid	Cukup
Soal_18	0,606	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_19	0,851	<0,001	Valid	Sangat tinggi
Soal_20	0,794	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_21	0,528	0,005	Valid	Cukup
Soal_22	0.604	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_23	0,694	<0,001	Valid	Tinggi
Soal_24	0,336	0,086	Tidak Valid	Rendah
Soal_25	0,452	0,018	Valid	Cukup

Peneliti menggunakan Pearson Correlation berfungsi untuk mengukur seberapa kuat hubungan antara satu butir soal dengan nilai total ujian peserta didik, untuk membuktikan soal itu kompak atau tidak. Sedangkan Nilai Signifikansi dipakai untuk membuktikan bahwa hubungan tersebut benar-benar nyata secara statistik dan bukan karena faktor kebetulan, dengan syarat nilainya harus di bawah 0,05.

Berdasarkan hasil tes, instrumen tes dapat diketahui bahwa terdapat dari 25 soal, sebanyak 22 soal yang dinyatakan valid dengan taraf signifikan $< 0,05$. Soal yang tidak valid adalah nomor 1, 6, dan 24 sehingga tidak digunakan dalam penelitian. Maka instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 22 soal.

2. Uji Reliabilitas

Pada uji reliabilitas tes instrumen peneliti menggunakan metode **Cronbach's Alpha**. Perhitungan reliabilitas tes instrumen penelitian dihitung

dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 32. Hasil uji reliabilitas dari instrument penelitian pada variabel disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Perhitungan Reliabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.744	22

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui angka *Cronbach's Alpha* untuk perhitungan reliabilitas tes sebesar 0,744. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrument tes penelitian yang digunakan dapat dikatakan reliabel.

3. Uji Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di SD Negeri 57 Banda Aceh, maka data hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh diperoleh melalui instrumen tes sebelum menggunakan video interaktif. Data perolehan skor hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh dapat ditunjukkan pada table di bawah ini :

Uji Analisis Deskriptif Data *Pretest*

Diketahui:

- Jumlah data (N) = 27
- Jumlah seluruh nilai peserta didik = 1338
- Nilai tertinggi = 85,5
- Nilai terendah = 18

Perhitungan rata-rata menggunakan rumus pada Bab III:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ \bar{X} &= \frac{1338}{27} \\ \bar{X} &= 49,556\end{aligned}$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata *Pretest* peserta didik sebelum diberikan perlakuan adalah **49,556**, dengan nilai tertinggi **85,5** dan nilai terendah **18**.

Uji Analisis Deskriptif Data *Posttest*

Diketahui:

- Jumlah data (N) = 27
- Jumlah seluruh nilai peserta didik = 2342
- Nilai tertinggi = 100
- Nilai terendah = 76,5

Karena

maka

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{2342}{27} = 86,741$$

Dengan demikian nilai rata-rata *posttest* peserta didik setelah diberikan perlakuan sebesar **86,741**, dengan nilai tertinggi **100** dan nilai terendah **76,5**.

Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar IPAS (N = 27)

Statistik Deskriptif	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
Nilai Minimum	18	76,5
Nilai Maximum	85,5	100
Rata-rata (<i>Mean</i>)	49,556	86,74

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan berbantuan SPSS menggunakan uji shapiro-wilk, dengan taraf signifikan 0,05 dengan kriteria kenormalan:

- c. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- d. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal

Tabel 4. 5 Data Hasil Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest*

Tests of Normality						
	<i>Kolmogorov- Smirnov^a</i>			<i>Shapiro wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.147	27	$>,140$	.941	27	$>,130$
<i>Posttest</i>	.192	27	$<,012$	.918	27	$<,036$
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar $p > 0,05$ (Sig. = 0.130), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Sedangkan pada data *posttest* diperoleh nilai signifikansi $p < 0,05$ (Sig. = 0.036), sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* tidak berdistribusi normal.

Apabila salah satu data tidak berdistribusi normal, maka perhitungan hipotesis tidak dapat dilanjutkan ke-uji parametrik namun beralih keperhitungan uji nonparametrik yaitu uji wilxocon.

5. Uji Hipotesis (Uji wilxocon)

Uji wilxocon digunakan karena salah satu data tidak berdistribusi normal sehingga peneliti menggunakan Uji wilxocon dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh?”. Dasar pengambilan keputusan dalam uji wilxocon yaitu apabila nilai Asymp.sig $< 0,05$ artinya ada pengaruh atau perbedaan yang signifikan dan apabila nilai Asymp.sig. $> 0,05$ artinya tidak ada pengaruh atau perbedaan yang

signifikan. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon berbantuan SPSS Versi 32 diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Hipotesis Penelitian

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai <i>posttest</i> IPAS - nilai <i>pretest</i> IPAS	<i>Negative Ranks</i>	0 ^a	.00	.00
	<i>Positive Ranks</i>	27 ^b	14.00	378.00
	<i>Ties</i>	0 ^c		
	<i>Total</i>	27		
a. nilai <i>posttest</i> IPAS < nilai <i>pretest</i> IPAS				
b. nilai <i>posttest</i> IPAS > nilai <i>pretest</i> IPAS				
c. nilai <i>posttest</i> IPAS = nilai <i>pretest</i> IPAS				

Berdasarkan output bagian *Ranks* pada uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* diketahui bahwa nilai *Positive Ranks* sebanyak 27, *Negative Ranks* sebanyak 0, dan *Ties* sebanyak 0. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar.

Test Statistics^a	
	nilai <i>posttest</i> IPAS - nilai <i>pretest</i> IPAS
<i>Z</i>	-4.544 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	
b. <i>Based on negative ranks.</i>	

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada output *Test Statistics* menggunakan SPSS versi 32 diperoleh nilai signifikan sebesar <0.001. karena nilai

signifikansi $< 0,001$, yaitu lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video interaktif, sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 57 Banda Aceh”.

C. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilakukan di SD Negeri 57 Banda Aceh kepada peserta didik kelas IV SD pada pembelajaran IPAS melalui media video interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Penggunaan media video interaktif pada pembelajaran IPAS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Media video interaktif adalah media pembelajaran yang berisi presentasi guru melalui audiovisual (video yang bergerak dan petunjuk suara) yang membuat peserta didik lebih fokus dan tidak mudah jenuh selama proses kegiatan pembelajaran. Media video interaktif sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar peserta didik karena dapat menarik perhatian, dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan melalui media video interaktif mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.⁸⁹

Video presentasi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video pembelajaran yang berisi penyampaian materi oleh guru secara terstruktur dan jelas, disertai gambar, teks, suara, dan animasi untuk membantu memperjelas materi IPAS. Video tersebut digunakan sebagai media utama dalam menyampaikan materi “Lingkungan Kita Sedang Terancam”, sehingga peserta didik dapat mengikuti

⁸⁹ Romaida Karo-Karo, dkk. "Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar", *Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 6, h. 8612.

penjelasan guru melalui tampilan audiovisual yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian materi melalui video presentasi tersebut membantu peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dibuktikan melalui hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* dimana nilai Asymp. Sig. (2-tailed) atau nilai signifikansinya adalah $< 0,001$ dan nilai Z_{hitung} sebesar $-4,544$. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi $< 0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Berdasarkan uji wilcoxon terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPAS sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media video interaktif mampu menyajikan materi IPAS melalui perpaduan gambar, animasi, teks, suara, dan video yang membuat materi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, adanya pertanyaan pemantik, tanya jawab, diskusi, dan kegiatan evaluasi melalui Wordwall membuat peserta didik tidak hanya menyimak materi, tetapi juga terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih fokus, tertarik, dan memiliki kesempatan untuk menguji pemahamannya secara langsung, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan demikian, penggunaan video interaktif membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS yang pada akhirnya tercermin pada peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.⁹⁰

Selain itu, penggunaan video interaktif dalam bentuk video presentasi guru dapat meningkatkan perhatian dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Penyampaian materi melalui penjelasan guru yang disertai gambar, teks, suara, dan animasi membantu peserta didik melihat dan memahami materi IPAS secara lebih jelas, terutama pada materi tentang lingkungan yang memiliki berbagai fenomena

⁹⁰ Romaida Karo-Karo, dkk. "Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar", *Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 6, h. 8612.

yang sulit diamati secara langsung. Dengan penyajian tersebut, materi yang sebelumnya sulit dipahami secara lisan menjadi lebih konkret, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan menguasai materi yang dipelajari.⁹¹

Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik setelah proses belajar mengajar jika terjadi positif dalam diri peserta didik dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar telah berhasil dilakukan. Pengaruh terhadap hasil belajar terlihat dari adanya peningkatan nilai peserta didik setelah diberikan perlakuan. Visualisasi yang disajikan melalui media video interaktif membantu peserta didik memahami konsep-konsep IPAS secara lebih konkret sehingga mengurangi kesalahan dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjawab soal evaluasi. Perubahan hasil belajar yang signifikan ini membuktikan bahwa media video interaktif berhasil memecahkan masalah belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh sesuai dengan tujuan utama penelitian ini.⁹²

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Media video interaktif merupakan salah satu media pembelajaran efektif dalam meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik.. Kondisi ini membantu peserta didik dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan daya ingat terhadap materi, serta mendorong keaktifan dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan media video interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik karena mampu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna.⁹³

⁹¹

⁹² Mahesya Az-zahra Andryannisa, dkk, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* vol. 2, no. 3 (2023), h. 11719.

⁹³ Desryana Sihotang, dkk, "Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, Vol. 2, No. 3 (Juli 2025), h. 270.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan bab 4 bahwa dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$ atau lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media video interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar:

1. Pendidik dapat menggunakan media video interaktif sebagai media alternatif dalam pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS, karena dapat meningkatkan perhatian, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik. Peserta didik juga diharapkan lebih aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media video interaktif pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda sehingga hasil penelitian dapat menjadi bahan perbandingan dan penyempurnaan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin, dkk., (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Akbar, Esa Hafizul, dkk. (2025)"Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan SMAW Posisi 1F untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fase F/XI Siswa SMK Negeri 5 Padang," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 9, No. 1.
- Amruddin, Priyanda, R., Agustina, T. S., Ariantini, N. S., Rusmayani, N. G. A. L., Aslindar, D. A., Ningsih, K. P., Wulandari, S., Putranto, P., Yuniati, I., Untari, I., Mujiani, S., & Wicaksono, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- Andryannisa. Mahesya Az-zahra, dkk, (2023). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Resitasi pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* vol. 2, No. 3.
- Anggreini, Risma, dkk, (2024) "Media Pembelajaran Video Simulasi Perubahan Wujud Zat dan Bentuk Energi: Penelitian dan Pengembangan," *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, Vol. 3, No. 3.
- Arrosyid, M. I. J., Septiyani, L., Pradina, N. R., & Setiadi, H. W. (2025). Analisis Bahan Ajar Berbasis Video Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(3), 2584-2590.
- Asari, Andi, dkk, (2023) *Media Pembelajaran Era Digital*, cetakan pertama (Yogyakarta: Istana Agency. جامعة الزاوي
- Bimantara, M. Aldo Try Saktti, (2022). *Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma*. Skripsi. Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Dahlan, M. Sopiudin, (2014). "Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, dan Multivariat Dilengkapi Aplikasi dengan Menggunakan SPSS" Jakarta: Salemba Medika.
- Daniyati, Ani, dkk. (2023). "Konsep Dasar Media Pembelajaran". *Journal of Student Research* Vol.1, No.1.

- Djafar, Fatimah, dkk. (2024). *"Statistika Pendidikan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS"*, Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Egawati, E., Nashrullah, N., Muchdar, M., Gagaramusu, Y. B. M., & Rahmawati, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Sindue. *Elementary School Of Education E-Journal*, 13(4), 48-55
- Farhan, Muhammad, dkk, (2025). "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Sugam untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 2.
- Firman, Sulfiana dan Hartono Bancong, "Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD", *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 13, No 1.
- Fitri, Amalia, Aldilla Kusumawardhani, Kristianti Fatimah, Nur Ilmi Setianingsih, Kinkin Karimah Nursya'bani, dan Anggayudha Ananda Rasa. (2023). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi)*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Gumelar, Muhammad Raffy Maulana, dkk. (2021). "Efektivitas Penggunaan Kuis Interaktif Berbasis Video Conference terhadap Pemahaman Materi pada Mahasiswa," *jurnal UPI Inovasi Kurikulum*, Vol. 18, No. 2.
- H. Mundir, (2012). *Statistik Pendidikan: Pengantar Analisis Data untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* Jember: STAIN Jember Press.
- Hartati, Sri, (2023). "Pengaruh Model Pembelajaran dan Kemampuan Awal Peserta Didik terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* Vol. 13, No. 2.
- Karo-Karo, Romaida, dkk. (2024). "Pengaruh Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di UPTD SD Negeri 121313 Pematang Siantar", *Journal Of Social Science Research*, Vol. 4 No. 6.
- Kasanah, M., & Pratama, A. P. (2024). Taksonomi Tujuan Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 146-162.
- Kasturi, Lale Inggit, dkk. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, vol.7 No.1.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah* (Jakarta: BSKAP Kemendikdasmen, 2025).

Kurniasih, Dewi, dkk, (2021). "*Teknik Analisa*" (Bandung: Alfabeta.

Marjuki, Bayu Ahsani, (2021). "*Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Ma'arif 2 Nurul Huda Lampung Timur*". Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung.

Meliana, Lola, (2025). "Studi Pendahuluan Tentang Efektivitas Video Animasi Berbasis *Game* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Sekolah SMP 1 Islam Tirtayasa," *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)*, Vol. 3 No. 1.

Munir, (2013). *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Cet II, Bandung : Alfabeta.

Mulyani, Fitri, dan Nur Haliza, (2021). "Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 3 No. 1.

Mboa, Mega Nirmala dan Timoteus Ajito. (2024). "Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada Materi Peluang Siswa Kelas VIII SMPK St. Theresia Kupang", *Journal on Education*, Vol. 06, No. 02.

Nabillah, Tasya, dan Agung Prasetyo Abadi, (2019). "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Soslomadika 2019*, Karawang: Universitas Singaperbangsa Karawang.

Pratiwi, Nuraini Kusumas, dkk. (2024) "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa," *Journal of Education Research* 5, no. 2.

Purwaningsih. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2(4), 422-427.

- Rahmawati, Rina, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol 1, No. 1.
- Ridhahani, (2020). "Metodologi Penelitian Dasar Bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula", Banjarmasin: Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari.
- Saat, Sulaiman, dan Sitti Mania, (2020). "*Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula*, Cet. II (Edisi Revisi)", Gowa: Pusaka Almaida.
- Setyaedhi, Hari Sugiharto, dkk, (2025). *Uji T: Uji Komparatif Dua Parameter Rata-Rata (Perhitungan Manual dan SPSS)*, Klaten: PT Nas Media Indonesia.
- Sihotang, Desryana, dkk, (2025). "Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, Vol. 2, No. 3.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 215-226.
- Sohilait, Emy, (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Penerbit Cakra.
- Sucipto, Sigit Dwi, dkk, (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Editing Materi Media Audiovisual," *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, Vol. 4, No. 2.
- Sugiyono. (2013) "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan Kedua. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, dkk. (2023). "*Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*", Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Suriani, Ulpa, (2024). "*Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar*". Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suryadin, Asyraf, (2025). "*Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*." (Purbalingga: Eureka Media Aksara.

- Telaumbanua, Angeli Valentina, dkk, (2024). "Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No. 2.
- Theopilus C. Motoh, dkk, (2022). "Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli," *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, vol. 1, No. 1.
- Ubabuddin, (2019). "Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", *Jurnal Edukatif*, Vol. V No. 1.
- Ulafatunnisa, Siti. "PPT IPAS Kelas 4 SD Materi Lingkunganku Sedang Terancam.pptx." *SlideShare*. Diakses 15 Agustus 2026.
- Ulfah dan Opan Arifudin, (2021). "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik". *Jurnal Al-Amar (JAA)*, Vol. 2, No. 1.
- Widiyanti, Fitri Nur dan Ferani Mulianingsih, (2025). "Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran IPS", *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* Vol 15 No. 1.
- Widiya, A. W., Oktaviana, V., & Utari, A. D. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(4), 293-299.
- Zulfa, Fitria Nurliana, dan Andi Prastowo, (2023). "Pemanfaatan Video Interaktif dalam Menumbuhkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 5.

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : 233 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

Mengingat :

- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh,

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Pak Mawardi, S.Ag., M.Pd.

Untuk Membimbing

Nama : Sarah Sabirah

Nim : 220209073

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD/MI

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 24 Februari 2026
Dekan

جامعة الرانيري

URANIRY

Tembusan

- Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- Kantor Pelanggaran Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Yang bersangkutan;
- Arsip.

Safrul Matok

BLU

pusaka

Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian Dari Dekan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-2645/Un.08/FTK.1/TL.00/4/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SD Negeri 57 Banda Aceh

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209073

Nama : SARAH SABIRAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : JL Toepineng - Beurawe

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 57 BANDA ACEH**

Banda Aceh, 20 April 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 29 Mei 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SD Negeri 57 Banda Aceh


PEMERINTAH KOTA BANDA ACEH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 57
JALAN. LINGKAR KAMPUS DUSUN TIMUR KOPELMA DARUSSALAM BANDA ACEH
 E-mail: sdn57bandaaceh@gmail.com Website: http://sdn57bna.sch.id Kode Pos: 23111

Nomor : 422/SD-57/39/2026
 Lampiran :-
 Perihal : Selesai Penelitian

Berdasarkan surat dari Ketua Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-2645/Un.08/FTK.I/TL.00/4/2026
 tanggal 20 April 2026 Perihal izin melaksanakan Penelitian

Yang namanya tersebut di bawah ini adalah benar telah melaksanakan Penelitian pada
 SD Negeri 57 Kota Banda Aceh dengan judul ***"PENGARUH PENGGUNAAN
 MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
 PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD NEGERI 57 BANDA ACEH***

Nama : Sarah Sabirah
 NIM : 220209073
 Jenjang : S-1
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 57 Banda Aceh pada tanggal 29
 April s/d 30 April 2026

Demikianlah surat keterangan ini di perbuat agar dapat di pergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 05 Mei 2026
 Kepala SD Negeri 57

 Hamdani S. Pd., M.Pd.
 2232006041004

Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 Email : ftk.prodiipgmi@ar-raniry.ac.id Web : pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

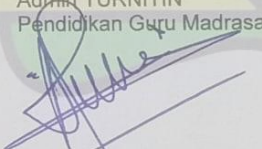
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Sarah Sabirah
NIM	: 220209073
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh
Pembimbing 1	: Dr. Mawardi, S.Ag., M. Pd
Pembimbing 2	: -

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Jum'at tanggal 17 bulan juli tahun 2026 dengan nomor Paper ID 2999147495 Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 35 % ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 17 Juli 2026
 Admin TURNITIN
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmi Hasan Lubis, M.Pd.
 NIP 19930624 202012 1 016

Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh

ORIGINALITY REPORT

35%

SIMILARITY INDEX

33%

INTERNET SOURCES

22%

PUBLICATIONS

21%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	kurikulum.kemdikbud.go.id	Internet Source	2%
2	repository.ar-raniry.ac.id	Internet Source	2%
3	Submitted to UIN Raden Intan Lampung	Student Paper	1%
4	repository.uinsaizu.ac.id	Internet Source	1%
5	digilib.uinkhas.ac.id	Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id	Internet Source	1%
7	repository.uinbanten.ac.id	Internet Source	1%
8	repository.metrouniv.ac.id	Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas PGRI Palembang	Student Paper	1%
10	repository.uin-suska.ac.id	Internet Source	1%
11	dspace.uir.ac.id	Internet Source	1%
12	repository.upi.edu	Internet Source	1%
13	etheses.iainkediri.ac.id	Internet Source	1%
14	etd.uinsyahada.ac.id	Internet Source	1%

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Lampiran 5: Modul Ajar

MODUL AJAR IPAS KELAS IV SD/MI

A. Identitas Peserta

Nama Penyusun	:	Sarah Sabirah
Nama Sekolah	:	SD Negeri 57 Banda Aceh
Tahun Penyusun	:	2026
Jenjang Sekolah	:	SD/MI
Kelas /Fase	:	IV/B
Alokasi Waktu	:	2 x 35 menit
Mata Pelajaran	:	IPAS
BAB 8	:	Menjadi Pahlawan Lingkungan
Topik	:	Lingkungan Kita Sedang Terancam
Materi	:	Mengidentifikasi masalah lingkungan dan mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan

B. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengidentifikasi masalah lingkungan di sekitar tempat tinggal dan sekolah serta mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan.

C. Kompetensi Awal

- Peserta didik mengenal lingkungan di sekitar rumah dan sekolah
- Peserta didik telah memahami contoh perilaku menjaga lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya.

D. Profil Pelajar Pancasila

- Beriman dan Bertakwa pada Tuhan YME dan berakhlak mulia
- Mandiri

- c. Bernalar kritis
- d. Gotong Royong
- e. Kreatif

E. Sarana dan Prasarana

- a. Media video pembelajaran interaktif
- b. Infocus
- c. Papan tulis
- d. Spidol
- e. Laptop
- f. Ruang kelas

F. Target Peserta Didik

Siswa regular berjumlah 30 orang

G. Model Pembelajaran

Numbered Head Together (NHT)

H. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu :

- a. Menjelaskan pengertian dan kondisi lingkungan yang terancam.
- b. Mengidentifikasi dan mengelompokkan penyebab masalah lingkungan berdasarkan faktor alam dan manusia.
- c. Menjelaskan penyebab dan dampak banjir, gunung meletus, gempa bumi, dan tsunami.
- d. Menjelaskan penyebab dan dampak sampah, perubahan iklim, pencemaran udara, polusi air, dan kerusakan hutan.
- e. Mengidentifikasi permasalahan lingkungan di sekitar serta mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan.

I. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami pentingnya menjaga lingkungan serta mampu menerapkan perilaku peduli lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

J. Pertanyaan Pemantik

Apakah sampah berserakan di halaman sekolah termasuk ke dalam masalah lingkungan? Mengapa itu termasuk masalah lingkungan?

K. Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan	Aktivitas guru	Waktu
1.	Pendahuluan	1. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama dan mengecek kehadiran siswa 2. Guru mengkondisikan seluruh siswa agar siap memulai pembelajaran.	10 menit
		3. Guru melakukan apersepsi kepada siswa: apakah sampah berserakan di halaman sekolah termasuk ke dalam masalah lingkungan? Mengapa itu termasuk masalah lingkungan? 4. Guru memotivasikan siswa : Dengan mempelajari masalah lingkungan, kalian bisa mengetahui ciri-ciri dan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari, serta belajar cara mencegahnya.” 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini: a. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan kondisi lingkungan yang terancam. b. Siswa dapat mengidentifikasi dan mengelompokkan penyebab masalah lingkungan berdasarkan faktor alam dan manusia. c. Siswa dapat menjelaskan penyebab dan dampak banjir, gunung meletus, gempa bumi, dan tsunami. d. Siswa dapat menjelaskan penyebab dan dampak	

		sampah, perubahan iklim, pencemaran udara, polusi air, dan kerusakan hutan. e. Siswa dapat mengidentifikasi permasalahan lingkungan di sekitar serta mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan.	
2.	Inti	Tahapan 1: tahap penyajian materi melalui video pembelajaran 6. Guru meminta peserta didik untuk menyimak video pembelajaran yang diputarkan guru didepan kelas 7. Guru menjelaskan sedikit materi dan melakukan Tanya jawab bersama peserta didik Tahapan 2 : Pembentukan kelompok 8. Guru membagi kelompok yang beranggota 4-5 orang Tahapan 3: Penomoran anggota 9. Guru membagikan nomor kepada setiap anggota kelompok. Tahapan 4: membagikan LKPD 10. Guru mebagikan LKPD kepada setiap kelompok 11. Guru menjelaskan langkah-langkah mengerjakan LKPD Tahapan 5: mendiskusikan LKPD 12. Guru meminta siswa untuk berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab LKPD yang telah dibagikan Tahapan 6 : Pemilihan nomor secara acak	45 menit

		13. Guru memanggil nomor anggota secara acak 14. Guru meminta siswa yang dipanggil untuk maju ke depan	
		Tahapan 7 : presentasi jawaban 15. Guru meminta siswa yang telah maju ke depan untuk mempresentasikan jawaban diskusi kelompoknya	
3.	Penutup	16. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah dipelajari hari ini dan guru memberikan penguatan 17. Kegiatan refleksi pembelajaran. Terkait senang tidak senang dan terkait bisa tidak bisa dalam pembelajaran hari ini	15 menit
		18. Evaluasi (guru memberikan soal untuk mengetahui ketercapaian indikator) 19. Guru memberikan pesan moral kepada siswa 20. Guru meminta siswa untuk membaca doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam.	

Lampiran 1: Bahan Ajar

Lingkungan Kita Sedang Terancam



BAHAN AJAR

Lingkungan kita sedang terancam

IPAS KELAS IV SD NEGERI 57 BANDA ACEH



Lingkungan kita sedang Terancam

Lingkungan adalah segala sesuatu di sekitar makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, air, tanah, dan udara. Lingkungan terancam "Lingkungan kita sedang terancam" itu artinya Bumi kita sedang dalam bahaya karena alamnya mulai rusak. Kalau kita bilang lingkungan terancam, itu adalah tanda peringatan supaya kita mulai peduli. Contoh lingkungan terancam yaitu seperti membuang sampah sembarangan, menggunakan kendaraan pribadi berlebihan dan lain-lain. Kalau kita tidak menjaga alam dari sekarang, nanti di masa depan kita akan kesulitan mendapatkan air bersih, udara yang segar, dan buah-buahan yang sehat.

Ada 2 penyebab lingkungan kita sedang terancam

FAKTOR ALAM

FAKTOR MANUSIA

FAKTOR ALAM

Banjir

banjir adalah keadaan ketika air meluap dan menggenangi rumah atau jalan

Penyebab:

1. Sungai meluap
2. Curah hujan yang tinggi
3. Aliran sungai tersumbat sampah
4. Penebangan hutan secara liar



Dampak:

1. Rusaknya bangunan
2. hanyutnya lapisan tanah yang subur
3. Rusaknya tanaman
4. Menimbulkan penyakit

Gunung Meletus

Gunung meletus terjadi disebabkan oleh erupsi gunung berapi yang mengeluarkan lava, abu, dan asap yang berbahaya terhadap lingkungan.



Dampak gunung meletus :

1. Mematikan tanaman
2. Gas beracun
3. Gangguan pernapasan.

Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran yang terjadi di permukaan bumi.

Penyebab Gempa Bumi:

1. pergerakan lempeng bumi,
2. aktivitas gunung berapi.



Dampak Gempa Bumi :

1. bangunan roboh
2. terjadi tanah longsor
3. menimbulkan tsunami.

Tsunami

Tsunami adalah gelombang laut yang sangat besar. Biasanya terjadi setelah gempa bumi di bawah laut. Tsunami dapat merusak lingkungan dengan sangat parah, seperti menghancurkan rumah dan menyapu apa saja yang dilewatinya.

Penyebab Tsunami :

1. gempa bumi di bawah laut
2. letusan gunung berapi
3. longsor di bawah laut



Dampak tsunami:

1. rusaknya bangunan
2. menghambat perekonomian,
3. menyebabkan penyakit, bahkan korban jiwa.

FAKTOR MANUSIA

Sampah

Sampah yang berserakan sangat berpengaruh terhadap lingkungan kita.

Penyebab sampah berserakan :

1. membuang sampah sembarangan
2. tidak memilah sampah
3. penggunaan plastik yang berlebihan.



Dampak sampah berserakan :

1. lingkungan menjadi kotor
2. menyebabkan banjir
3. menimbulkan bau tidak sedap.

Perubahan Iklim

Perubahan iklim adalah perubahan cuaca dalam waktu yang lama, misalnya suhu menjadi lebih panas atau musim yang tidak menentu.

Penyebab perubahan iklim :

1. Pembakaran bahan bakar fosil, seperti penggunaan listrik dan bensin yang berlebihan
2. pelepasan gas rumah kaca, yaitu asap kotor yang membuat bumi menjadi lebih panas.



Dampak perubahan iklim :

1. mencairnya es di kutub
2. permukaan air laut naik
3. ekosistem terganggu, makhluk hidup kesulitan bertahan
4. cuaca menjadi tidak menentu.

Pencemaran Udara

Pencemaran udara itu terjadi saat udara tercampur asap, debu, atau gas berbahaya, sehingga udara jadi kotor dan tidak baik untuk kita hirup.

Penyebab pencemaran udara:

1. pembakaran bahan bakar fosil
2. proses industri
3. asap kendaraan
4. kebakaran hutan



dampak pencemaran udara :

1. Kualitas udara buruk
2. menyebabkan penyakit pernapasan.

Polusi Air

Polusi air itu terjadi saat air tercampur sampah atau zat berbahaya, sehingga air menjadi kotor dan tidak baik digunakan.

Penyebab polusi air :

1. limbah pabrik
2. pestisida (obat pembasmi hama)



Dampak polusi air :

1. Air menjadi keruh dan kotor
2. air tidak bisa diminum
3. menimbulkan gatal atau penyakit kulit.

Kerusakan Hutan

Kerusakan hutan itu terjadi saat banyak pohon ditebang atau hutan terbakar, sehingga hutan menjadi rusak dan hewan kehilangan tempat tinggal.

Penyebab hutan rusak :

1. penebangan liar (menebang pohon sembarangan)
2. kebakaran hutan
3. cuaca sangat panas atau kemarau panjang



Dampak kerusakan hutan :

1. tanah menjadi tidak subur
2. udara menjadi lebih kotor.
3. bumi menjadi semakin panas
4. hewan kehilangan tempat tinggal
5. banyak jenis tumbuhan dan hewan menjadi berkurang.

Upaya Mengatasi Permasalahan Lingkungan

- mengurangi penggunaan kendaraan pribadi. Yang pertama, kita bisa mengurangi penggunaan kendaraan pribadi. Misalnya, kalau dekat kita bisa jalan kaki atau naik sepeda. Dengan begitu, udara jadi lebih bersih dan tidak banyak polusi. Dua, melakukan reboisasi atau menanam kembali
- menanam pohon kembali. Ini disebut reboisasi. Pohon sangat penting karena bisa membuat udara jadi segar dan menjadi rumah bagi hewan.
- mengurangi sampah plastik dan memilah sampah. Kita juga harus mengurangi penggunaan plastik. Selain itu, kita harus membuang sampah pada tempatnya dan memisahkan sampah, seperti sampah organik dan anorganik.

- menghemat penggunaan energi. Kita harus hemat energi, misalnya mematikan lampu saat tidak digunakan dan tidak terlalu lama menonton TV. Ini membantu menjaga lingkungan.
- melestarikan tumbuhan dan hewan. Kita juga harus menjaga tumbuhan dan hewan agar tidak punah. Jangan merusak tanaman dan jangan menyakiti hewan.
- mengelola air limbah dengan baik dan harus menjaga air agar tidak kotor. Jangan membuang sampah ke sungai supaya air tetap bersih.

Menjaga lingkungan itu adalah tanggung jawab kita bersama. Yuk, mulai dari hal kecil agar bumi kita tetap sehat.

Lampiran 2: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Lingkungan kita sedang terancam

Nama Kelompok :
Kelas. :
Nama Anggota :
1. 4.
2. 5.
3. 6.

Bab 8 Menjadi Pahlawan Lingkungan

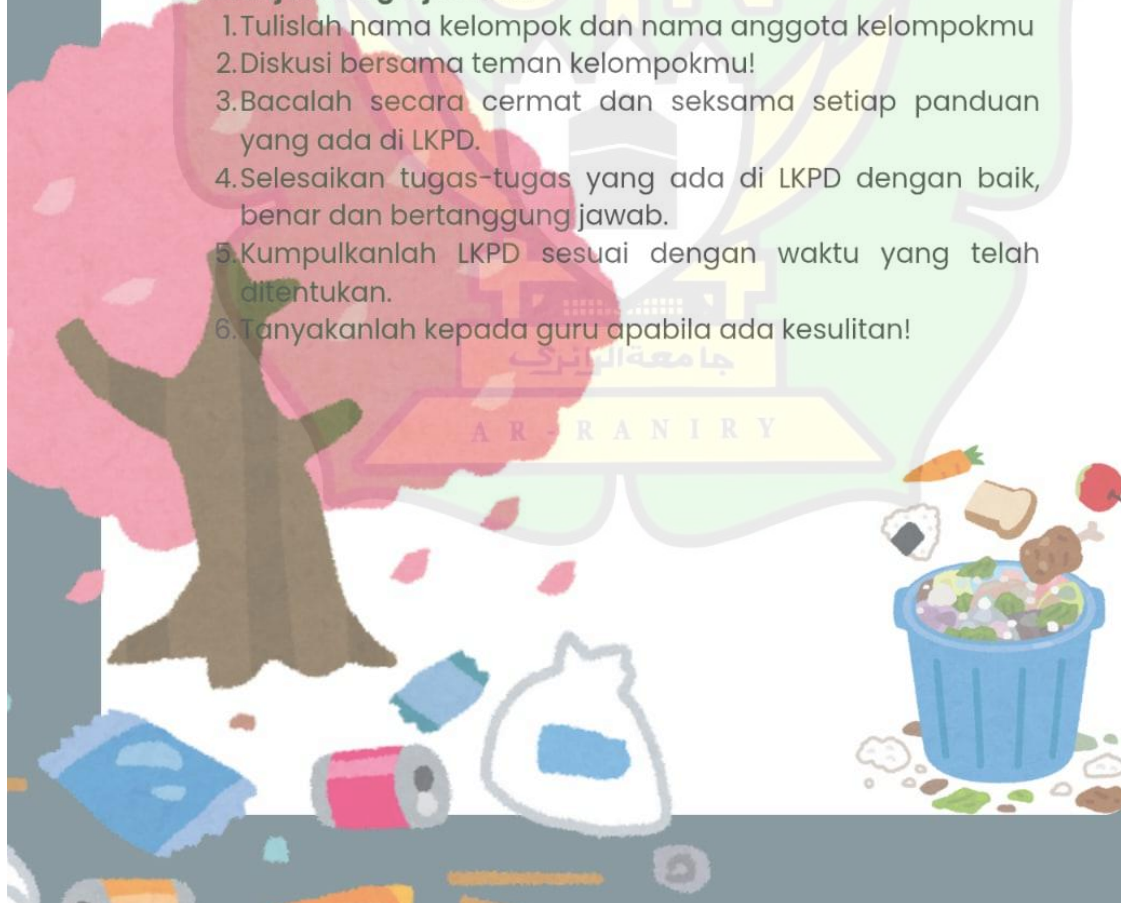
Tujuan dan Petunjuk Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan pengertian dan kondisi lingkungan yang terancam.
- Mengidentifikasi dan mengelompokkan penyebab masalah lingkungan berdasarkan faktor alam dan manusia.
- Menjelaskan penyebab dan dampak banjir, gunung meletus, gempa bumi, dan tsunami.
- Menjelaskan penyebab dan dampak sampah, perubahan iklim, pencemaran udara, polusi air, dan kerusakan hutan.
- Mengidentifikasi permasalahan lingkungan di sekitar serta mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Petunjuk Pengerjaan LKPD

1. Tulislah nama kelompok dan nama anggota kelompokmu
2. Diskusi bersama teman kelompokmu!
3. Bacalah secara cermat dan seksama setiap panduan yang ada di LKPD.
4. Selesaikan tugas-tugas yang ada di LKPD dengan baik, benar dan bertanggung jawab.
5. Kumpulkanlah LKPD sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
6. Tanyakanlah kepada guru apabila ada kesulitan!



Aktivitas 1: Mengidentifikasi masalah lingkungan

Amatilah gambar Masalah lingkungan dibawah ini!

Diskusikan bersama teman kelompok Masalah, penyebab, dampak dari Masalah lingkungan.



Tuliskan pengamatanmu pada tabel berikut !

No	Masalah lingkungan	Penyebab masalah lingkungan	Dampak masalah lingkungan
1			
2			
3			
4			

Aktivitas 2: Solusi dari Masalah Lingkungan

Sebutkan solusi dari masalah lingkungan dibawah ini!



Solusi :



Solusi :



Solusi :



Solusi :

Lampiran 4: Asesmen

FORMAT PENILAIAN

1. PENILAIAN SIKAP

Instrumen penilaian: penilaian ini dilakukan secara observasi kegiatan pembelajaran berlangsung.

No	Nama Peserta Didik	Beriman				Mandiri				Bernalar kritis				Gotong royong			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	

Keterangan:

4 : Sangat baik

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Perlu Bimbingan

Rubrik Penilaian :

Kriteria	Sangat baik	Baik	cukup	perlu bimbingan
Beriman dan berakhlak mulia	Menunjukkan sikap peduli dan beriman dengan baik tanpa bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan beriman dengan baik tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu Bimbingan	Menunjukkan sikap peduli dan beriman dengan baik tetapi perlu Bimbingan	Masih terdapat kesalahan dalam melaksanakan tugas dan perlu bimbingan
Mandiri	Mengerjakan tugas dengan benar tanpa bimbingan	Mengerjakan tugas dengan benar tetapi masih terdapat satu atau dua kali perlu bimbingan	Mengerjakan tugas dengan benar tetapi perlu bimbingan	Masih terdapat kesalahan dalam melaksanakan tugas dan perlu bimbingan
Bernalar kritis	Berpendapat dengan tanpa	Berpendapat Dengan cukup	Berpendapat dengan ragu-	Tidak berani berpendapat

	bimbingan	ragu-ragu	ragu	
Gotong royong	Terlibat sangat aktif dalam berdiskusi	Terlibat cukup aktif dalam berdiskusi	Sesekali terlibat aktif dalam berdiskusi	Tidak terlibat aktif dalam berdiskusi

RUBRIK PENILAIAN

2. PENILAIAN PENGETAHUAN: TES FORMATIF

No	Nama Peserta Didik	Perolehan skor	Nilai
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Keterangan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. PENILAIAN KETERAMPILAN

No	Nama siswa	Mampu mengidentifikasi masalah lingkungan	Mampu menemukan Solusi masalah lingkungan	Skor
1				
2				
3				
4				

RUBRIK PENILAIAN

Indikator	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
Mampu mengidentifikasi masalah lingkungan	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah lingkungan selalu benar dan disertai penjelasan yang tepat.	Peserta didik mampu mengidentifikasi masalah lingkungan, namun terdapat sedikit kesalahan kecil dalam mengetahui	Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah lingkungan tetapi kurang jelas dalam menjelaskan langkah atau hasilnya, atau kurang sesuai	Peserta didik kesulitan mengidentifikasi masalah lingkungan membutuhkan bantuan guru untuk memahami permasalahan lingkungan

		masalah lingkungan .	konteks.	dengan benar.
Mampu menemukan solusi masalah lingkungan	Peserta didik mampu menemukan solusi masalah lingkungan dengan sangat tepat, lengkap, dan tanpa kesalahan.	Peserta didik mampu menemukan solusi masalah lingkungan dengan tepat, namun terdapat sedikit kesalahan kecil.	Peserta didik dapat menemukan solusi masalah lingkungan tetapi beberapa jawaban kurang tepat atau tidak lengkap.	Peserta didik kesulitan menemukan solusi masalah lingkungan dan banyak melakukan kesalahan.

GLOSARIUM

- **Refleksi** : Proses memeriksa diri dan mengevaluasi diri yang dilakukan secara berkelanjutan oleh pendidik yang efektif
- **Apersepsi** : proses menghubungkan pengetahuan atau pengalaman peserta didik dengan materi baru yang akan dipelajari.
- **Lampiran** : kelengkapan pembahasan atau penjelas dokumen utama
- **LKPD** : Lembaran Kerja Peserta Didik

DAFTAR PUSTAKA

Fitri, Amalia, dkk. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas IV (Edisi Revisi). Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek, 2023.

Lampiran 6: Kisi-Kisi Instrumen Tes *Pretest* Dan *Posttest*

Nama : Sarah Sabirah

Nim : 2202009073

Kelas : IV SD

Mapel : IPAS

Topik : Lingkungan Kita Sedang Terancam

Capaian : Pada akhir fase B, peserta didik dapat mengidentifikasi masalah lingkungan di sekitar tempat tinggal dan sekolah serta mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Tujuan Pembelajaran : Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu:

- f. Menjelaskan pengertian dan kondisi lingkungan yang terancam.
- g. Mengidentifikasi dan mengelompokkan penyebab masalah lingkungan berdasarkan faktor alam dan manusia.
- h. Menjelaskan penyebab dan dampak banjir, gunung meletus, gempa bumi, dan tsunami.
- i. Menjelaskan penyebab dan dampak sampah, perubahan iklim, pencemaran udara, polusi air, dan kerusakan hutan
- j. Mengidentifikasi permasalahan lingkungan di sekitar serta mengemukakan solusi sederhana untuk menjaga kelestarian lingkungan.

INDIKATOR

No	TP	Indikator Soal	Tingkat kesukaran				Kunci Jawaban
			C1	C2	C3	C4	
1.	TP 1	Menganalisis kondisi lingkungan yang termasuk terancam				✓	C
2.	TP 3	Menentukan akibat dari kondisi saluran air tersumbat			✓		B
3.	TP 2	Mengelompokkan faktor alam				✓	B

		penyebab masalah lingkungan					
4.	TP 4	Menganalisis penyebab perubahan iklim akibat aktivitas manusia				✓	D
5.	TP 2	Mengidentifikasi penyebab bencana berdasarkan faktor			✓		B
6.	TP 4	Menentukan dampak penebangan hutan terhadap lingkungan			✓		A
7.	TP 3	Menganalisis penyebab terjadinya tsunami				✓	B
8.	TP 4	Menentukan dampak pembuangan sampah terhadap air			✓		B
9.	TP 4	Menganalisis dampak kerusakan hutan dari gambar				✓	C
10.	TP 2	Mengelompokkan bencana berdasarkan faktor alam				✓	C
11.	TP 4	Mengidentifikasi penyebab sulitnya air bersih			✓		B
12.	TP 4	Menganalisis dampak pencemaran air terhadap makhluk hidup				✓	B
13.	TP 3	Menganalisis penyebab kerusakan akibat gempa bumi				✓	B
14.	TP 1	Menganalisis kondisi lingkungan yang terancam				✓	C
15.	TP 4	Menganalisis dampak perubahan iklim terhadap lingkungan				✓	D
16.	TP 5	Menentukan solusi menjaga lingkungan			✓		B
17.	TP 5	Menganalisis dampak perilaku manusia terhadap lingkungan				✓	B
18.	TP 4	Menganalisis hubungan polusi				✓	A

		dengan perubahan lingkungan					
19.	TP 3	Menentukan jenis bencana berdasarkan peristiwa			✓		B
20.	TP 5	Menentukan dampak perilaku menjaga lingkungan			✓		B
21.	TP 5	Menentukan manfaat kegiatan menanam pohon			✓		B
22.	TP 2	Mengidentifikasi faktor penyebab bencana alam			✓		B

PENILAIAN

Keterangan

- Jawaban Benar = **1**
- Jawaban Salah = **0**
- Skor maksimal = 22 soal × 1 = **22**

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Penilaian

RENTANG NILAI	KATEGORI
86 - 100	Sangat Baik
76 - 85	Baik
60 - 75	Cukup
< 60	Perlu Bimbingan

Lampiran 7: Soal *Pretest* Dan *Posttest*

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Hari :

Soal evaluasi

Bacalah setiap soal dengan teliti dan pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Lingkungan dikatakan terancam jika terdapat banyak kerusakan. Contoh kondisi tersebut adalah...
 - a. Banyak pohon tumbuh
 - b. Air jernih
 - c. Udara tercemar
 - d. Tanah subur
2. Jika selokan tersumbat saat hujan deras, maka akan terjadi...
 - a. Kekeringan
 - b. Banjir
 - c. Gempa
 - d. Angin
3. Perhatikan kegiatan berikut:
 - (1) Gempa Bumi
 - (2) Penebangan Hutan
 - (3) Gunung Meletus
 Kelompok faktor alam ditunjukkan oleh...
 - a. (1) dan (2)
 - b. (1) dan (3)
 - c. (2) dan (3)
 - d. (1), (2), dan (3)
4. Banyaknya kendaraan bermotor dapat menyebabkan perubahan iklim karena...
 - a. Udara bersih
 - b. Tanah subur
 - c. Air jernih
 - d. Gas polusi meningkat
5. Banjir dapat terjadi karena saluran air terseumbat sampah. Hal ini menunjukkan bahwa...

- a. sampah tidak berpengaruh
 - b. Sampah dapat menyebabkan bencana
 - c. Air selalu bersih
 - d. Lingkungan sehat
6. Di sebuah desa, banyak pohon di hutan ditebang terus-menerus tanpa ditanami Kembali. Beberapa waktu kemudian, saat musim hujan, hair sulit diserap tanah peristiwa uang kemungkinan terjadi adalah...
- a. Terjadinya banjir
 - b. Udara menjadi bersih
 - c. Air menjadi jernih
 - d. Lingkungan menjadi sehat
7. Gelombang besar yang menghantam pantai terjadi setelah gempa di dasar laut. Penyebab peristiwa tersebut adalah...
- a. Angin kencang
 - b. Pergerakan dasar laut
 - c. Hujan
 - d. Sampah
8. Jika masyarakat terus membuang sampah ke Sungai, kondisi air akan...
- a. Bersih
 - b. Kotor
 - c. Jernih
 - d. sejaht



9. Perhatikan gambar di atas!
- Kondisi pada gambar menunjukkan hutan yang mengalami kerusakan akibat penebangan liar
- Dampak yang paling mungkin terjadi dari kondisi tersebut adalah...
- a. Udara menjadi lebih sejuk
 - b. Tanah menjadi subur
 - c. Terjadi banjir
 - d. Air menjadi lebih jernih
10. Perhatikan peristiwa berikut:

(1) Gempa Bumi

(4) Pencemaran Udara

(2) Tsunami

(5) Banjir

(3) Perubahan Iklim

Yang termasuk bencana akibat faktor alam adalah...

a. (1), (2), (3), (4), (5)

c. (1), (2), dan (5)

b. (1), (2), dan (3)

d. (2), (3), dan (4)

11. Jika air bersih sulit didapatkan, maka penyebabnya kemungkinan adalah...

a. Lingkungan bersih

c. Udara segar

b. Pencemaran air

d. Tanah subur

12. Air sungai tercemar menyebabkan ikan mati. Hal ini menunjukkan bahwa...

a. Air bersih

b. Pencemaran berdampak pada makhluk hidup

c. Lingkungan sehat

d. Udara bersih

13. Gempa bumi menyebabkan bangunan roboh karena...

a. Air laut naik

c. Angin

b. Getaran tanah

d. hujan

14. Di suatu lingkungan, masyarakat sering membuang sampah sembarangan sehingga lingkungan menjadi kotor dan berbau.

Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan...

a. Aman dan nyaman

c. Sedang terancam

b. Bersih dan sehat

d. Tidak berpengaruh

15. Perubahan iklim menyebabkan cuaca tidak menentu. Hal ini menunjukkan bahwa...

a. Lingkungan stabil

b. Udara menjadi bersih

c. Air jernih

d. Keseimbangan alam terganggu

16. Lingkungan sekitar rumah banyak sampah. Solusi yang tepat adalah...

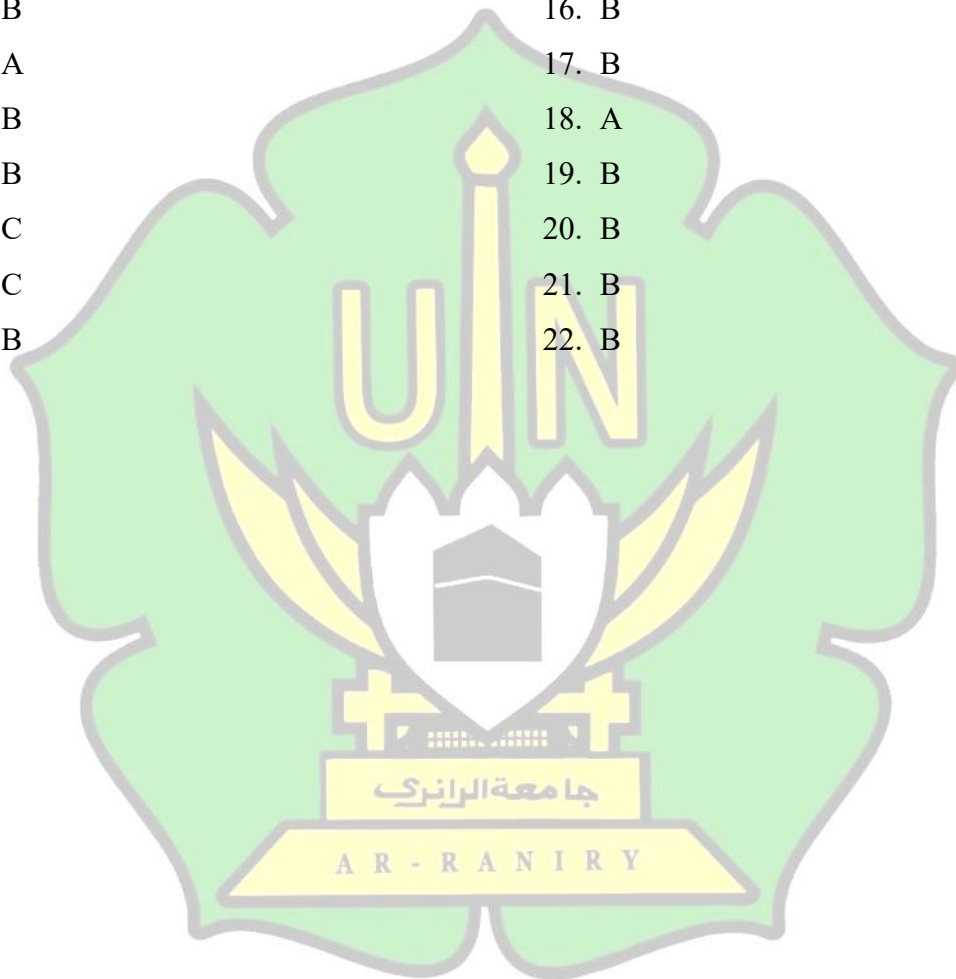
a. Membiarkan

b. Membersihkan lingkungan

- c. Menambah Sampah d. Mengabaikan
17. Di sebuah lingkungan, masyarakat sering membuang sampah sembarangan, tidak menanam pohon, dan tidak menjaga kebersihan. Setelah beberapa waktu, lingkungan menjadi kotor dan tidak nyaman.
- Berdasarkan kondisi tersebut, hal ini kemungkinan terjadi adalah...
- a. Lingkungan tetap Lestari c. Lingkungan menjadi bersih
- b. Kerusakan lingkungan d. Lingkungan menjadi sehat
18. Lingkungan menjadi panas karena banyaknya polusi. Hal ini menunjukkan adanya...
- a. Perubahan iklim c. Air jernih
- b. Lingkungan bersih d. Tanah subur
19. Hujan deras menyebabkan Sungai meluap ke pemukiman.
- Peristiwa tersebut adalah...
- a. Kekeringan c. Gempa
- b. Banjir d. Angin
20. Warga bekerja sama membersihkan lingkungan setiap minggu.
- Dampak dari kegiatan tersebut adalah...
- a. Lingkungan kotor c. Lingkungan rusak
- b. Lingkungan bersih d. Lingkungan tercemar
21. Siswa menanam pohon di halaman sekolah. Jika kegiatan ini dilakukan secara rutin, maka lingkungan akan menjadi....
- a. Panas c. Kotor
- b. Sejuk d. Rusa
22. Gunung Meletus menyebabkan kerusakan lingkungan. Hal ini termasuk factor...
- a. Manusia
- b. Alam
- c. Sampah
- d. Lingkungan

KUNCI JAWABAN

- | | |
|-------|-------|
| 1. C | 12. B |
| 2. B | 13. B |
| 3. B | 14. C |
| 4. D | 15. D |
| 5. B | 16. B |
| 6. A | 17. B |
| 7. B | 18. A |
| 8. B | 19. B |
| 9. C | 20. B |
| 10. C | 21. B |
| 11. B | 22. B |



		Correlations																									TOTAL
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Soal_13	Soal_14	Soal_15	Soal_16	Soal_17	Soal_18	Soal_19	Soal_20	Soal_21	Soal_22	Soal_23	Soal_24	Soal_25	
SOAL_1	Pearson Correlation	1	.529*	.593*	.151	-.135	.076	.229	.529*	.316	-.080	.478*	-.100	.100	-.080	.369	-.151	-.200	-.080	.369	.369	.478*	.529**	.350	-.235	-.217	.353
	Sig. (2-tailed)		.005	.001	.452	.502	.707	.250	.005	.108	.692	.012	.620	.620	.692	.058	.452	.317	.692	.058	.058	.012	.005	.074	.239	.277	.071
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
SOAL_2	Pearson Correlation	.529**	1	.433*	.071	.204	.328	-.025	.357	.239	-.151	.294	.000	.189	.189	.328	-.071	-.189	-.151	.512*	.512**	.294	.357	.378	.101	-.041	.397
	Sig. (2-tailed)	.005		.024	.723	.308	.095	.900	.067	.230	.452	.137	1.000	.345	.345	.095	.723	.345	.452	.006	.006	.137	.067	.052	.617	.839	.040
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
SOAL_3	Pearson Correlation	.593**	.433*	1	.255	.018	.029	.264	.433*	.149	.229	.153	-.270	.067	-.135	.622**	-.025	.067	.229	.424*	.424*	.371	.663**	.135	-.007	-.168	.408*
	Sig. (2-tailed)	.001	.024		.200	.928	.885	.184	.024	.458	.250	.446	.174	.738	.502	<.001	.900	.738	.250	.027	.027	.057	<.001	.502	.972	.402	.034
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
SOAL_4	Pearson Correlation	.151	.071	.255	1	-.204	.041	.255	.286	.120	.151	.316	.378	.378	.151	.225	.071	.189	.151	.225	.225	.316	.071	.189	.262	.225	.413*
	Sig. (2-tailed)	.452	.723	.200		.308	.839	.200	.149	.553	.452	.108	.052	.052	.452	.258	.723	.345	.452	.258	.258	.108	.723	.345	.187	.258	.032
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
SOAL_5	Pearson Correlation	-.135	.204	.018	-.204	1	.227	.264	.433*	.149	.593*	-.064	.337	.067	.593*	.424*	.663**	.472*	.593*	.424*	.424*	.153	.433*	.438*	.381*	.227	.578**
	Sig. (2-tailed)	.502	.308	.928	.308		.256	.184	.024	.458	.001	.749	.086	.738	.001	.027	<.001	.013	.001	.027	.027	.446	.024	.022	.050	.256	.002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27
SOAL_6	Pearson Correlation	.076	.328	.029	.041	.227	1	.029	.328	.240	.076	.071	-.108	.108	.369	.206	.143	.108	.076	.365	.365	.071	.143	.217	.145	.365	.370
	Sig. (2-tailed)	.707	.095	.885	.839	.256		.885	.095	.228	.707	.724	.590	.590</													

N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27		
Pearson Correlation	.100	.189	.067	.378	.067	.108	.270	.378	.316	.100	.299	.333	1	.100	.108	.378	.333	.100	.434*	.434*	.299	.000	.250	.213	.434*	
Sig. (2-tailed)		.620	.345	.738	.052	.738	.590	.174	.052	.108	.620	.130	.089		.620	.590	.052	.089	.620	.024	.024	.130	1.000	.209	.286	.02
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
Pearson Correlation	-.080	.189	-.135	.151	.593*	.369	.229	.529*	.316	.460*	.155	.200	.100	1	.369	.529*	.400*	.460*	.369	.369	.155	.189	.800**	.341	.369	
Sig. (2-tailed)		.692	.345	.502	.452	.001	.058	.250	.005	.108	.016	.439	.317	.620		.058	.005	.039	.016	.058	.058	.439	.345	<.001	.082	.05
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
Pearson Correlation	.369	.328	.622**	.225	.424*	.206	.424*	.697**	.394*	.369	.071	.054	.108	.369	1	.512*	.597*	.369	.524*	.524**	.421*	.512**	.461*	.145	.04	
Sig. (2-tailed)		.058	.095	<.001	.258	.027	.303	.027	<.001	.042	.058	.724	.788	.590	.058		.006	.001	.058	.005	.005	.029	.006	.016	.472	.81
N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
Pearson Correlation	-.151	-.071	-.025	.071	.663**	.143	.433*	.571*	.239	.529*	.090	.378	.378	.529*	.512*	1	.756**	.529*	.328	.328	.090	.143	.378	.282	.32	

SOAL_17	Pearson Correlation	-.200	-.189	.067	.189	.472*	.108	.270	.378	.316	.400*	-.060	.333	.333	.400*	.597*	.756**	1	.400*	.434*	.434*	.299	.189	.250	.213	.271	.575**
	Sig. (2-tailed)	.317	.345	.738	.345	.013	.590	.174	.052	.108	.039	.767	.089	.089	.039	.001	<.001		.039	.024	.024	.130	.345	.209	.286	.171	.002
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_18	Pearson Correlation	-.080	-.151	.229	.151	.593*	.076	.593*	.529*	.032	1.000***	.155	.200	.100	.460*	.369	.529*	.400*	1	.369	.369	.155	.529**	.350	.341	.369	.606***
	Sig. (2-tailed)	.692	.452	.250	.452	.001	.707	.001	.005	.876	<.001	.439	.317	.620	.016	.058	.005	.039		.058	.058	.439	.005	.074	.082	.058	<.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_19	Pearson Correlation	.229	.204	.264	.255	.509*	.227	.755**	.892**	.341	.593*	.153	.337	.472*	.593*	.622**	.663**	.472*	.593*	.622**	.622**	.371	.433*	.742**	.187	.424*	.851***
	Sig. (2-tailed)	.250	.308	.184	.200	.007	.256	<.001	<.001	.082	.001	.446	.086	.013	.001	<.001	<.001	.013	.001	<.001	<.001	.057	.024	<.001	.351	.027	<.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_20	Pearson Correlation	.369	.512*	.424*	.225	.424*	.365	.424*	.697**	.549*	.369	.246	.217	.434*	.369	.524*	.328	.434*	.369	1	1	.421*	.697**	.461*	-.012	.365	.794***
	Sig. (2-tailed)	.058	.006	.027	.258	.027	.061	.027	<.001	.003	.058	.216	.277	.024	.058	.005	.095	.024	.058			.029	<.001	.016	.954	.061	<.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_21	Pearson Correlation	.478*	.294	.371	.316	.153	.071	.153	.497*	.151	.155	.229	.239	.299	.155	.421*	.090	.299	.155	.421*	.421*	1	.294	.329	.197	.071	.528**
	Sig. (2-tailed)	.012	.137	.057	.108	.446	.724	.446	.008	.452	.439	.251	.230	.130	.439	.029	.654	.130	.439	.029	.029		.137	.094	.323	.724	.005
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_22	Pearson Correlation	.529**	.357	.663**	.071	.433*	.143	.433*	.571*	.239	.529*	.294	.000	.000	.189	.512*	.143	.189	.529*	.697**	.697**	.294	1	.378	.101	-.041	.604***
	Sig. (2-tailed)	.005	.067	<.001	.723	.024	.475	.024	.002	.230	.005	.137	1.000	1.000	.345	.006	.477	.345	.005	<.001	<.001	.137		.052	.617	.839	<.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_23	Pearson Correlation	.350	.378	.135	.189	.438*	.217	.438*	.661**	.395*	.350	.329	.250	.250	.800**	.461*	.378	.250	.350	.461*	.461*	.329	.378	1	.187	.217	.694***
	Sig. (2-tailed)	.074	.052	.502	.345	.022	.277	.022	<.001	.041	.074	.094	.209	.209	<.001	.016	.052	.209	.074	.016	.016	.094	.052		.351	.277	<.001
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	
SOAL_24	Pearson Correlation	-.235	.101	-.007	.262	.381*	.145	-.007	.101	-.287	.341	.197	.267	.213	.341	.145	.282	.213	.341	-.012	-.012	.197	.101	.187	1	.145	.336
	Sig. (2-tailed)	.239	.617	.972	.187	.050	.472	.972	.617	.147	.082	.323	.179	.286	.082	.472	.154	.286	.082	.954	.954	.323	.617	.351		.472	.086
	N	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	27	

Reliability

Notes

104

		SOAL_13 SOAL_14 SOAL_15 SOAL_16 SOAL_17 SOAL_18 SOAL_19 SOAL_20 SOAL_21 SOAL_22 SOAL_23 SOAL_24 SOAL_25 TOTAL /SCALE('ALL VARIABLES') ALL /MODEL=ALPHA.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	27	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.744	26

Lampiran 10: Uji Analisis Deskriptif

Data *Pretest* Pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Di Kelas IV SD Negeri 57 Banda Aceh

No	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>
1.	Qurrata ayunni H	72
2.	Elvira syakira	63
3.	Anwar mufid	54
4.	Ulfatul	22.5
5.	Nur syakila azzahra	22.5
6.	Khairul Ramadhan	22.5
7.	Fairut	19.5
8.	Annisa alfarizka	58.5
9.	Maisya Maisarah anita	54
10.	Asyifa	18
11.	Aruna Maryam	49.5
12.	Syarifah Mikaila zahwa	18
13.	Machroza	54
14.	m. arif	49.5
15.	Firya	45
16.	Muhammad farid	58.5
17.	Arzan	67.5
18.	M.badrul Alifi	49.5
19.	Masrul	85.5
20.	Talitha hania syakira	63

No	Nama Peserta Didik	Nilai Pretest
21.	Arsyad	81
22.	m. hafidz	67.5
23.	Putroe alya Zaida	45
24.	Dinda aulia	45
25.	Faqihul asyraf	45
26.	M,abizaral ghifary	40.5
27.	Fadhilla luthfiya	67.5
Jumlah		1338
Rata-Rata		49.556
Nilai Tertinggi		85.5
Nilai Terendah		18

**Data *Postest* Pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Di Kelas IV SD Negeri 57
Banda Aceh**

No	Nama Peserta Didik	Nilai Postest
1.	Qurrata ayunni H	81
2.	Elvira syakira	76.5
3.	Anwar mufid	76.5
4.	Ulfatul	76.5
5.	Nur syakila azzahra	81
6.	Khairul Ramadhan	85.5
7.	Fairut	81
8.	Annisa alfarizka	90

No	Nama Peserta Didik	Nilai Postest
9.	Maisya Maisarah anita	85.5
10.	Asyifa	76.5
11.	Aruna Maryam	81
12.	Syarifah Mikaila zahwa	76.5
13.	Machroza	90
14.	m. arif	94.5
15.	Firya	85.5
16.	Muhammad farid	94.5
17.	Arzan	90
18.	M.badrul Alifi	90
19.	Masrul	90
20.	Talitha hania syakira	81
21.	Arsyad	94.5
22.	m. hafidz	100
23.	Putroe alya Zaida	90
24.	Dinda aulia	90
25.	Faqihul asyraf	90
26.	M,abizaral ghifary	100
27.	Fadhilla luthfiya	94.5
Jumlah		2335.5
Rata-Rata		86.741
Maksimum		100
Minimum		76.5

Lampiran 11: Hasil Uji Normalitas Melalui SPSS

Data Hasil Uji Normalitas Pretest Dan Posttest

Tests of Normality						
	Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.147	27	>,140	.941	27	>,130
Posttest	.192	27	<,012	.918	27	<,036
a. Lilliefors Significance Correction						

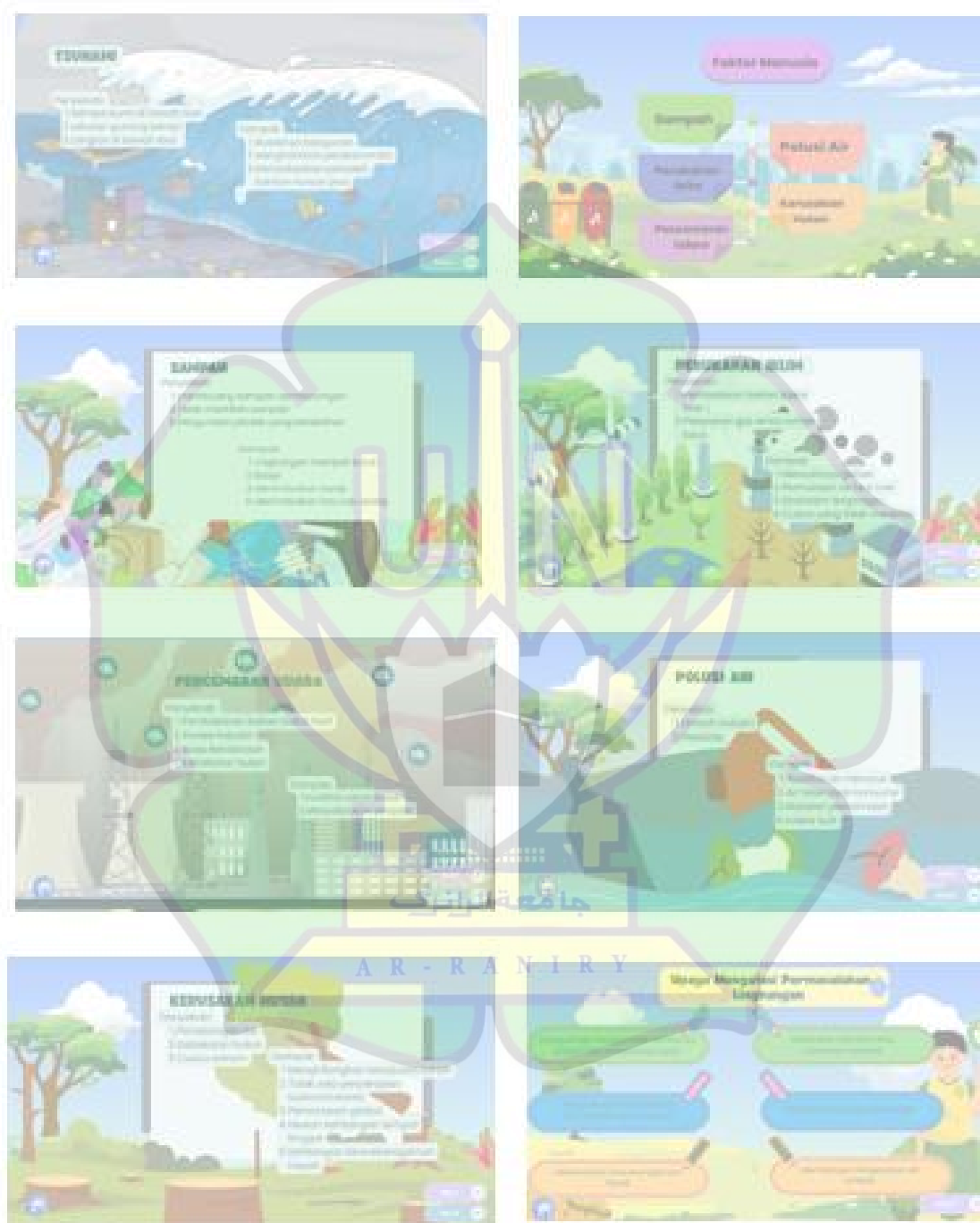
Lampiran 12: Hasil Uji Hipotesis Melalui SPSS

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
nilai posttest IPAS - nilai pretest IPAS	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	27 ^b	14.00	378.00
	Ties	0 ^c		
	Total	27		
a. nilai posttest IPAS < nilai pretest IPAS				
b. nilai posttest IPAS > nilai pretest IPAS				
c. nilai posttest IPAS = nilai pretest IPAS				

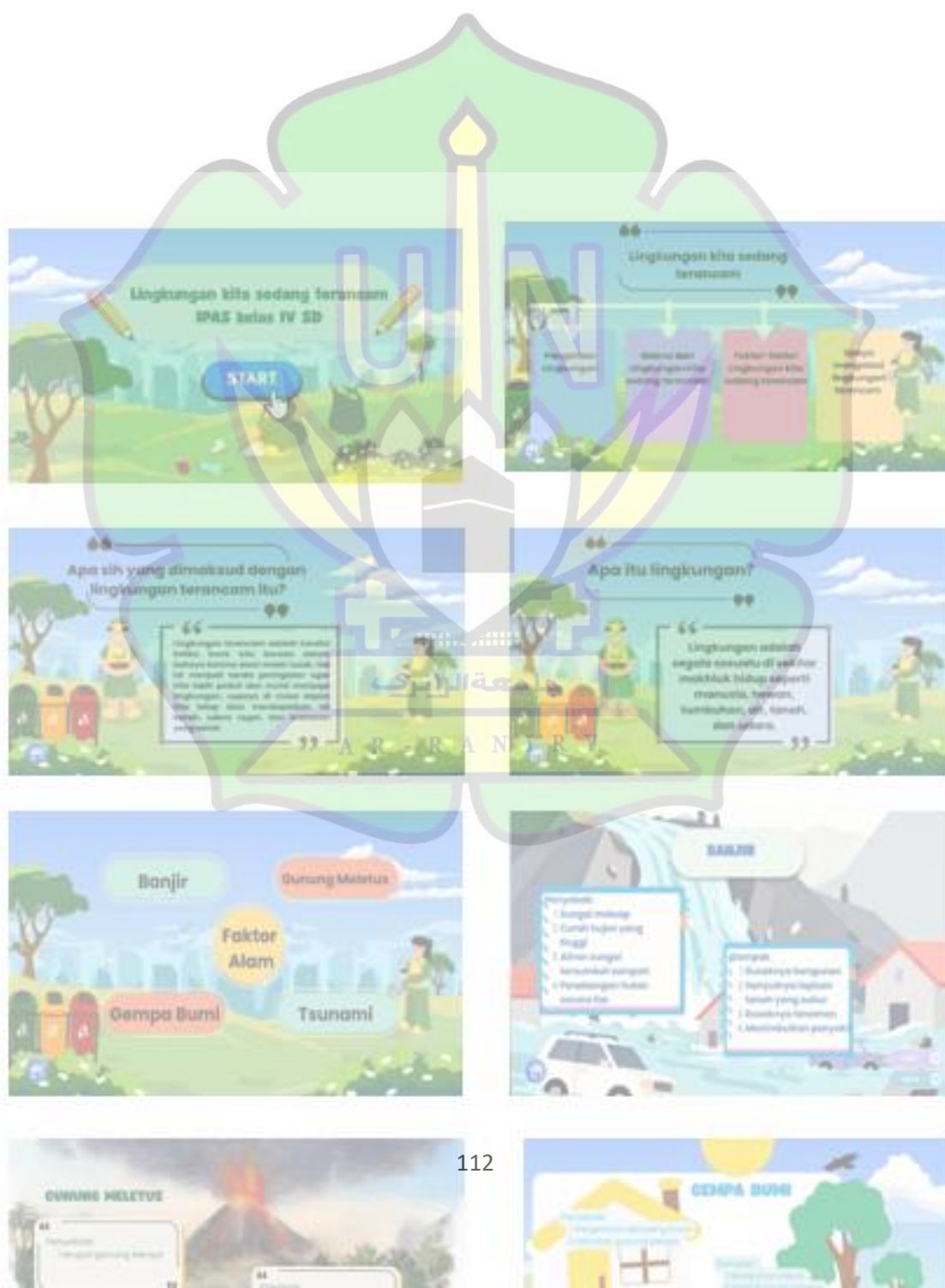
Test Statistics ^a	
	nilai <i>posttest</i> IPAS - nilai <i>pretest</i> IPAS
Z	-4.544 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	



Lampiran 13 Media Video Interaktif



Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian





Gambar 1. Peserta Didik Menyaksikan Media Video Interaktif



Gambar 2. Peserta Didik Bermain *Game* Interaktif



Gambar 3. Guru Membagikan Soal *Posttest* Kepada Peserta Didik



Gambar 4. Foto Bersama Peneliti Dan Peserta Didik Kelas IV