

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AIR* PADA MUATAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI 3 PEGUYANGAN

Oleh

Ni Kadek Putri Widnyani, NIM 2011031266

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan, (2) mendeskripsikan kelayakan media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan, (3) mengetahui efektivitas media video pembelajaran Interaktif berbasis *AIR* (*Auditory, Intellectually, Repetition*) pada muatan IPAS materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil penelitian ini adalah: (1) Rancang bangun penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis *AIR* dengan menggunakan model ADDIE; (2) Video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil uji ahli dan uji coba produk pada siswa kelas IV, uji ahli isi pembelajaran dengan persentase sebesar 97,33% dengan kualifikasi sangat layak, penilaian uji ahli desain instruksional dengan persentase sebesar 95,00% dengan kualifikasi sangat layak, penilaian uji ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 97,33% dengan kualifikasi sangat layak, hasil uji coba perorangan dengan persentase sebesar 94,54% dengan kualifikasi sangat layak, dan hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase sebesar 96,96% dengan kualifikasi sangat layak; (3) berdasarkan hasil uji efektivitas menggunakan teknik analisis statistik inferensial yaitu uji-t 1 *sample*, diperoleh hasil $t_{hitung} = 8,027$. Kemudian t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% $dk = (n-1) = 24$, $t_{tabel} = 2,063$. Dengan demikian, $t_{hitung} = 8,027 > t_{tabel} = 2,063$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *AIR* efektif diterapkan pada pembelajaran muatan IPAS materi kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan.

Kata Kunci: video pembelajaran, *AIR*, ADDIE.

ABSTRACT

This research aims to (1) describe the design of interactive learning videos based on AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) on the science content of Indonesian cultural wealth material for class IV SD Negeri 3 Peguyangan, (2) describe the feasibility of interactive video learning media based on AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) in the IPAS content on Indonesian cultural wealth material for class IV SD Negeri 3 Peguyangan, (3) determine the effectiveness of AIR-based interactive video learning media (Auditory, Intellectually, Repetition) on the science content material on Indonesian cultural wealth class IV SD Negeri 3 Peguyangan. This research is a type of research and development using the ADDIE development model. The data collection methods used were questionnaires and tests. The results of this research are: (1) The design of this research is in the form of AIR-based learning videos using the ADDIE model; (2) AIR-based interactive learning videos are declared very feasible based on the results of expert tests and product trials on class IV students, learning content expert tests with a percentage of 97.33% with very decent qualifications, instructional design expert test assessments with a percentage of 95, 00% with very decent qualifications, learning media expert test assessment with a percentage of 97.33% with very decent qualifications, individual trial results with a percentage of 94.54% with very decent qualifications, and small group trial results with a percentage of 96 .96% with very decent qualifications; (3) based on the results of the effectiveness test using inferential statistical analysis techniques, namely the 1 sample t-test, the result obtained is $t_{count} = 8.027$. Then t_{count} is compared with t_{table} with a significance level of 5% $dk = (n-1) = 24$, $t_{table} = 2.063$. Thus, $t_{count} = 8.027 > t_{table} = 2.063$, which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be concluded that AIR-based interactive learning videos are effectively applied in learning science content material on Indonesian cultural wealth in class IV students at SD Negeri 3 Peguyangan.

Keywords: learning video, WATER, ADDIE.