

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *EDPUZZLE* PADA
TEMA 3 SUBTEMA 1 ANEKA BENDA DISEKITARKU
KELAS III DI SD NEGERI 1 PANJI ANOM
SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**OLEH
CINDY APRILLIA YUNITA WATI**

NIM 2011021004

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MENGGUNAKAN *EDPUZZLE* PADA
TEMA 3 SUBTEMA 1 ANEKA BENDA DISEKITARKU
KELAS III DI SD NEGERI 1 PANJI ANOM
SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

PROPOSAL PENELITIAN

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi syarat tugas akhir**

**Oleh
Cindy Aprillia Yunita Wati
NIM 2011021004**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

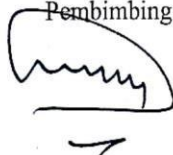
2023

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PENDIDIKAN**

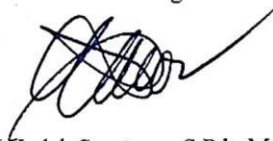
Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd
NIP 195910101986031003

Pembimbing II



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP198104142006041001

Skripsi Oleh Cindy Aprillia Yunita Wati ini telah dipertahankan didepan dewan penguji

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

(Ketua)

NIP. 196012311986012001



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198202142008121004



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 195910101986031003



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIP.198104142006041001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 22 Juli 2024

Ketua Ujian



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons
NIP. 198208162008121002

Mengetahui,

Sekretaris Ujian,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd
NIP 198104142006041001



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. I Wayan Widiana, M.Pd.
NIP. 198507052010121007

Pernyataan

Dengan ini saya sampaikan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Edpuzzle pada Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku Kelas 3 SD Negeri 1 Panji Anom Tahun Pelajaran 2023/2024” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari di temukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Yang Membuat

Pernyataan,



Cindy Aprillia Yunita Wati

2011021004

PRAKATA

Puji dan syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penyusun dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “ **Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Edpuzzle pada Tema 3 Subtema 1 Aneka Benda di Sekitarku Kelas III SD Negeri 1 Panji Anom Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024**”. Dalam menyelesaikan proposal ini, penyusun mendapat banyak bantuan berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun proposal ini serta telah memberikan segala sarana prasarana dan perlengkapan pendukung lainnya selama penulis menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang telah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai rencana.
3. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah banyak memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S. T., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian proposal ini.
5. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan sekaligus Dosen Pembimbing Pendamping atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian Proposal ini.
6. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I
7. Kepala sekolah dan guru wali kelas 3 di SD Negeri 1 Panji Anom yang telah mendukung dan membantu proses penelitian.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan proposal ini.

Penyusun menyadari bahwa jauh dari kata sempurna karena keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh penyusun. Untuk itu penyusun menggarapkan berbagai kritik dan saran yang bermanfaat bagi penyempurnaan proposal yang dikembangkan.

Singaraja 2 Februari 2024

(Cindy Aprillia Yunita Wati)

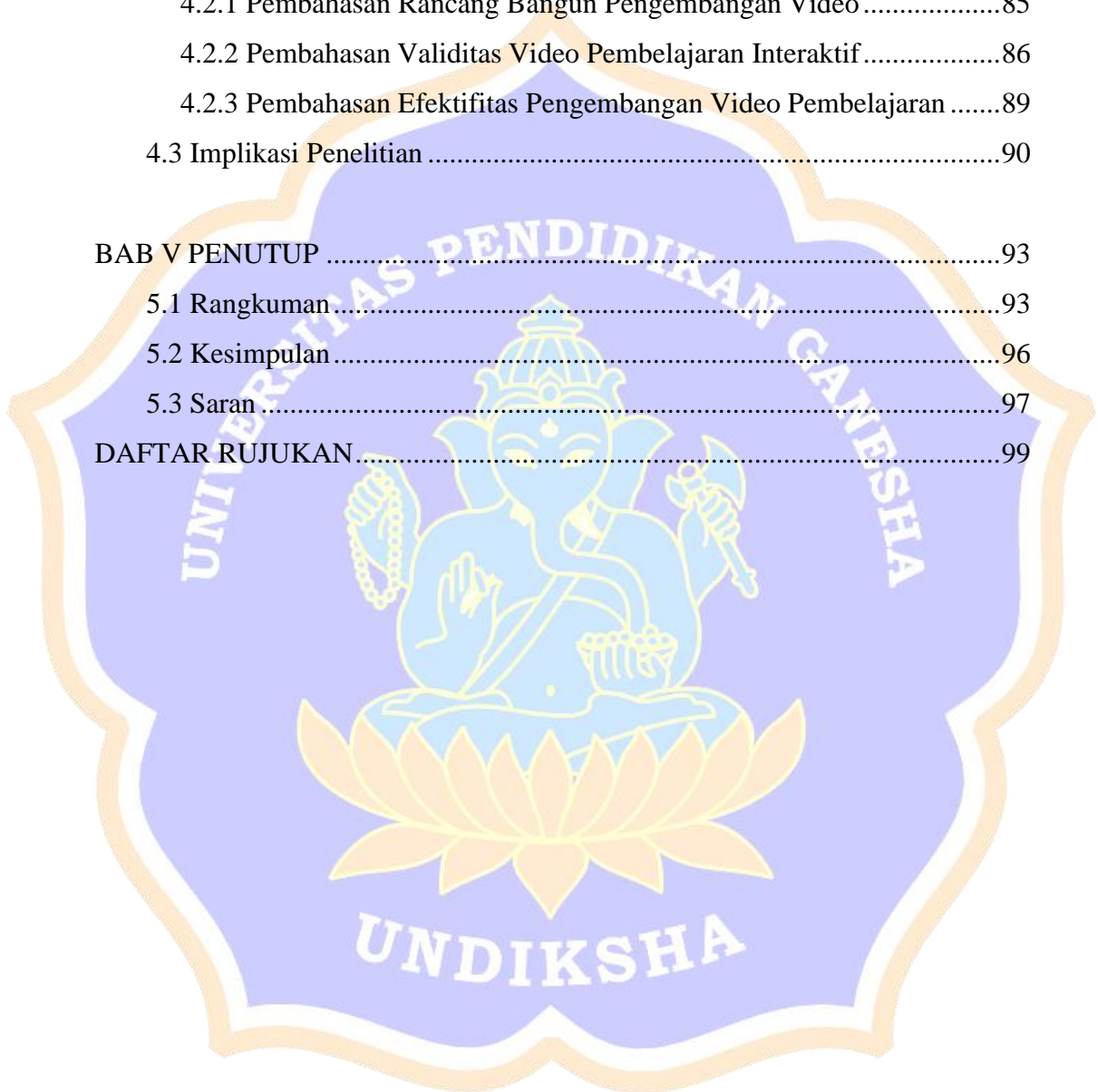


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.6.1 Manfaat Teoritis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
1.8 Pentingnya Pengembangan	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.9.1 Asumsi Pengembangan	9
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	9
1.10 Definisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teori	12
2.2 Pengertian Media	12
2.3 Manfaat Media Pembelajaran	13

2.4 Fungsi Media Pembelajaran	13
2.5 Jenis-Jenis Media	14
2.6 Video Pembelajaran Interaktif	15
2.7 Pembelajaran Tematik.....	15
2.7.1 Pengertian Tematik.....	15
2.7.2 Tujuan Tematik	16
2.7.3 Komponen Tematik.....	17
2.8 Pengertian Edpuzzle.....	19
2.9 Motivasi Belajar	21
2.10 Kajian Penelitian Relevan.....	25
2.11 Kerangka Berpikir	27
2.12 Perumusan Hipotesis.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	30
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	32
3.2.1 Tahap analisis	32
3.2.2 Tahap Perancangan.....	33
3.2.3 Tahap Pengembangan.....	33
3.2.4 Tahap Implementasi	34
3.2.5 Tahap Evaluasi	34
3.3 Uji Produk	34
3.3.1 Desain Uji Coba	35
3.3.2 Subjek Uji Coba	36
3.3.3 Jenis Data	37
3.4 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data	37
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	37
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	38
3.4.3 Validitas Instrumen	43
3.5 Metode Dan Teknik Analisis Data	45
3.5.1 Analisis Dekriptif	46
3.5.2 Analisis Validitas Isi.....	47
3.5.3 Statistika Inferensial (Teknik Uji- T)	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	52
4.1.2 Hasil Analisis Data	77
4.1.3 Revisi Produk	78
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	85
4.2.1 Pembahasan Rancang Bangun Pengembangan Video	85
4.2.2 Pembahasan Validitas Video Pembelajaran Interaktif.....	86
4.2.3 Pembahasan Efektifitas Pengembangan Video Pembelajaran	89
4.3 Implikasi Penelitian	90
 BAB V PENUTUP	 93
5.1 Rangkuman.....	93
5.2 Kesimpulan.....	96
5.3 Saran	97
DAFTAR RUJUKAN.....	99



DAFTAR TABEL

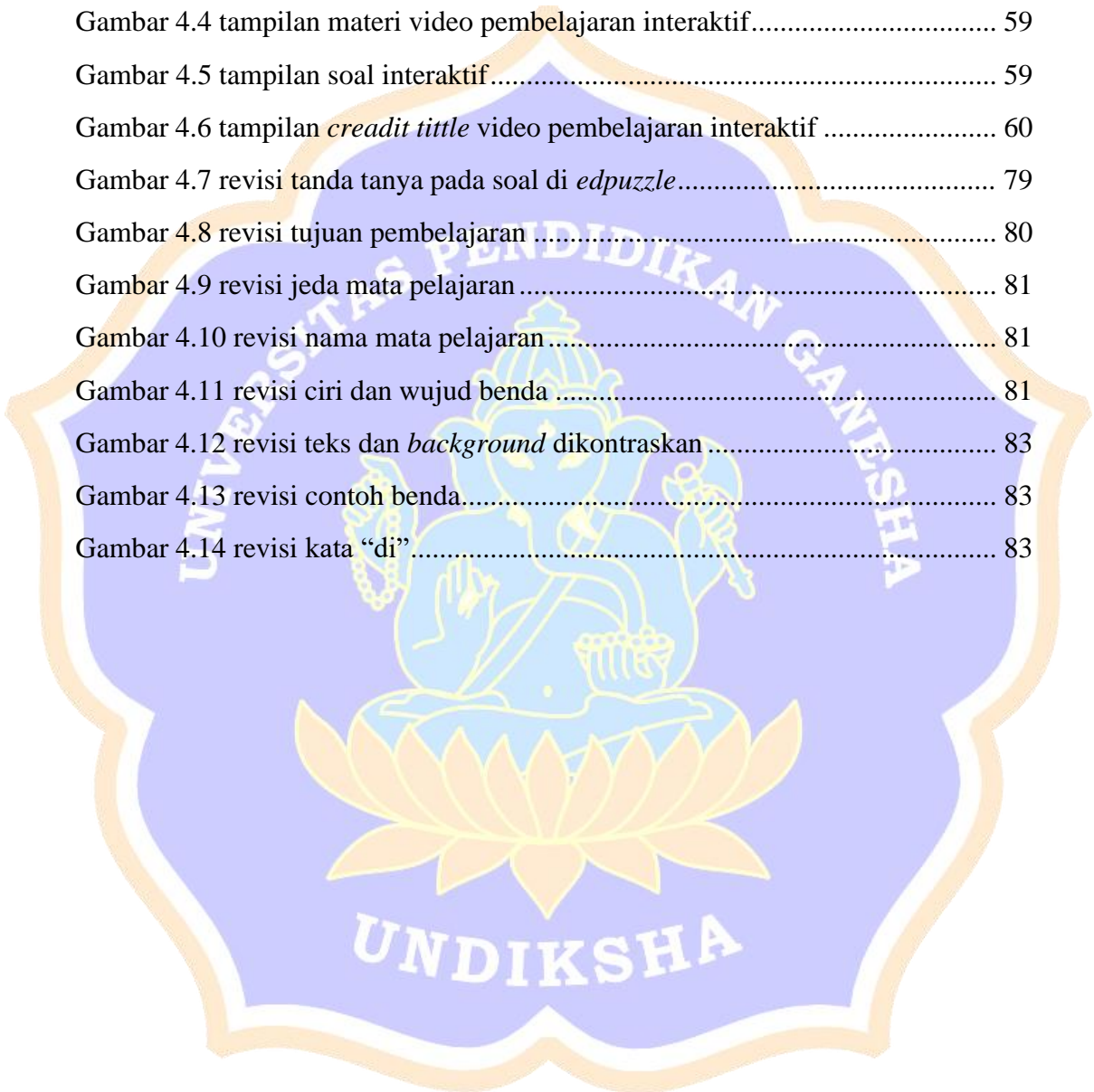
Tabel 3.1 tabel uji coba produk	35
Tabel 3.2 instrumen pengumpulan data motivasi belajar	38
Tabel 3.4 kisi-kisi lembar validitas oleh ahli media.....	39
Tabel 3.5 kisi-kisi lembar validasi ahli materi	40
Tabel 3.6 kisi -kisi lembar validitas oleh ahli desain	41
Tabel 3.7 kisi-kisi lembar validasi uji perorangan	41
Tabel 3.8 kisi – kisi lembar validitas uji kelompok	42
Tabel 3.9 kisi – kisi Instrumen Motivasi Belajar	43
Tabel 3.10 kriteria validitas produk	44
Tabel 3.11 formula gregory (tabulasi silang)	44
Tabel 3.12 rekapitulasi validitas butir instrumen	45
Tabel 3.13 Rekapitulasi hasil validitas butir motivasi belajar.....	46
Tabel 3.14 derajat reliabilitas instrumen motivasi belajar.....	47
Tabel 3.15 Rekapitulasi hasil reliabilitas motivasi belajar	48
Tabel 3.16 penilaian skala 5	49
Tabel 3.17 kriteria validitas produk	61
Tabel 4.1 hasil evaluasi ahli isi pembelajaran.....	63
Tabel 4.2 Saran, Masukan dan Komentar ahli isi materi pembelajaran	64
Tabel 4.3 hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran.....	65
Tabel 4.4 Saran, Masukan dan Komentar ahli desain media pembelajaran	66
Tabel 4.5 hasil evaluasi ahli media pembelajaran	68
Tabel 4.6 Saran, Masukan dan Komentar ahli media pembelajaran	68
Tabel 4.7 hasil penilaian uji perorangan	69
Tabel 4.8 Saran, Masukan dan Komentar Uji Perorangan	70
Tabel 4.9 hasil evaluasi uji kelompok kecil	71
Tabel 4.10 Saran, Masukan dan Komentar Uji kelompok kecil.....	73
Tabel 4.11 Hasil uji normalitas motivasi belajar	74
Tabel 4.12 Homogenitas motivasi belajar	75
Tabel 4.13 hasil uji hipotesis motivasi belajar siswa	76
Tabel 4.14 persentase hasil pengembangan video pembelajaran	77
Tabel 4.15 Saran, Masukan dan Komentar ahli isi materi pembelajaran.....	78

Tabel 4.16 Saran, Masukan dan Komentar ahli desain media pembelajaran.....	81
Tabel 4.17 Saran, Masukan dan Komentar ahli media pembelajaran.....	82
Tabel 4.18 Saran, Masukan dan Komentar Uji Perorangan.....	84
Tabel 4.19 langkah-langkah model ADDIE	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 langkah – langkah pengembangan ADDIE	30
Gambar 4.1 tampilan intro video pembelajaran interaktif	57
Gambar 4.2 tampilan cover video pembelajaran interaktif	58
Gambar 4.3 tampilan KD dan tujuan pembelajaran	58
Gambar 4.4 tampilan materi video pembelajaran interaktif.....	59
Gambar 4.5 tampilan soal interaktif.....	59
Gambar 4.6 tampilan <i>credit tittle</i> video pembelajaran interaktif	60
Gambar 4.7 revisi tanda tanya pada soal di <i>edpuzzle</i>	79
Gambar 4.8 revisi tujuan pembelajaran	80
Gambar 4.9 revisi jeda mata pelajaran	81
Gambar 4.10 revisi nama mata pelajaran	81
Gambar 4.11 revisi ciri dan wujud benda	81
Gambar 4.12 revisi teks dan <i>background</i> dikontraskan	83
Gambar 4.13 revisi contoh benda.....	83
Gambar 4.14 revisi kata “di”.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi.....	102
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	103
Lampiran 3 RPP	104
Lampiran 4 <i>Flowchart</i> dan <i>Story board</i>	108
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	118
Lampiran 6 Surat Uji Judges.....	119
Lampiran 7 Surat Validasi Uji Media	122
Lampiran 8 Surat Uji Instrumen	125
Lampiran 9 Instrumen Motivasi Belajar	126
Lampiran 10 Hasil Uji Media	132
Lampiran 11 Hasil Uji Coba	138
Lampiran 12 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Media.....	153
Lampiran 13 Hasil Uji Coba Validitas.....	156
Lampiran 14 Tabel Perhitungan Reliabilitas.....	156
Lampiran 15 Angket Motivasi Belajar.....	157
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan	161
Lampiran 13 Jadwal kegiatan.....	163