Analysis report
Compilatio Magister+ | UMSIDA

# Development of Interactive Video Learning Media in the Material of Finding Main Ideas in Elementary School Student1

ID : c493c3f6fbda8ce3ddeaa7f0d52346a840363b47

15% Suspicious texts

**File name** : Development of Interactive Video Learning Media in the Material of Finding Main Ideas in Elementary School Student1.txt
**Original file size** : 494.45 KB
**Number of words** : 4,715
**Number of characters** : 36529

**Submitter** : UMSIDA Perpustakaan
**Submission date** : May 12, 2026
**Upload type** : interface
**analysis end date** : May 12, 2026

## Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



### Included in the suspicious text score :

**Similarities** 3%

Syntactics 3% | Semantics *Not measured*

Passages with similarities to sources found in different collections.



**AI detection** 7%

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text.
This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



**Unrecognized languages** 6%

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



### Not included in the percentage of suspicious texts :

**Texts between quotes** 6%

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.

## Sources of similarities (section 2/3)

### Similarities

3%

Passages with similarities to sources found in different collections.



### Main source detected

| No. | Description | Similarities | Locations |
|---|---|---|---|
| 1 | Smart Book for Fun Mathematics Learning<br>doi.org/10.21070/ijemd.v20i2.925 | 1% | |
| 2 | Video Animasi Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan...<br>doi.org/10.53866/jimi.v6i1.1212 | <1% | |

### Source with incidental similarities

| No. | Description | Similarities | Locations |
|---|---|---|---|
| 3 | Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar...<br>dx.doi.org/10.35931/am.v6i3.1034 | <1% | |
| 4 | PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI GAYA MAGNET...<br>doi.org/10.51878/science.v5i3.6656 | <1% | |
| 5 | Commercial or financial relationships: Significance and symbolism<br>www.wisdomlib.org/concept/commercial-or-financial-relationships | <1% | |
| 6 | Media Pembelajaran Reading and Listening Berbasis Platform Blogging...<br>doi.org/10.29240/jpd.v6i2.5286 | <1% | |
| 7 | Effectiveness of Interactive Lear... preview & related info \| Mendeley<br>www.mendeley.com/catalogue/b2ec65a1-ff0e-39d9-955b-3cf6b48e2720/ | <1% | |
| 8 | Development of E-Book ZUKU (Zakat for the Welfare of the People) As a...<br>doi.org/10.21070/ups.9481 | <1% | |

### Referenced source (without similarities detected)

| No. | Description |
|---|---|
| 1 | https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomihttps://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336 |
| 2 | https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/53830/32370 |
| 3 | https://lib-fkip.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1673&bid=14325 |

Development of Interactive Video Learning Media in the Material of Finding Main Ideas in Elementary School Students
[Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dalam Materi Menemukan Ide Pokok pada Siswa Sekolah Dasar]

Devi Indi Astuti1), Mahardika Darmawan Kusuma Wardana *,2)
1) 2) Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
*Email penulis Korespondensi : mahardikadarmawan@umsida.ac.id

Abstract. The purpose of this study is develop an interactive video learning media on finding the main idea of paragraphs for fifth-grade elementary school students and to determine its validity, practicality, and effectiveness. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The subjects were 32 fifth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and post-tests. The results showed that the media obtained validity scores of 96.6% from material experts and 86.6% from media experts, categorized as “very feasible.” Practicality testing showed positive responses from students (85.83%) and teachers (83.3%). The effectiveness test indicated an increase in learning mastery from 55% before implementation to 68.75% after using the media, although it had not reached the classical completeness criterion of 75%. Therefore, the developed interactive video learning media is considered valid, practical, and able to support Indonesian language learning in elementary schools.
Keywords - interactive video; learning media; main idea; elementary school

Abstrak. Tujuan dari dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif pada materi menemukan ide pokok paragraf untuk siswa kelas V sekolah dasar serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE.. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas V yang dipilih menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dokumentasi, dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor validitas sebesar 96,6% dari ahli materi dan 86,6% dari ahli media dengan kategori “sangat layak”. Uji kepraktisan menunjukkan respon positif dari siswa sebesar 85,83% dan guru sebesar 83,3%. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 55% menjadi 68,75%, meskipun belum mencapai ketuntasan klasikal 75%. Dengan demikian, media video interaktif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
Kata Kunci - video interaktif; media pembelajaran; ide pokok; sekolah dasar

## PENDAHULUAN

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan sebuah keniscayaan di era digital saat ini[1]. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran digital sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif [2]. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat, motivasi, bahkan hasil belajar siswa [2]; [3]. Beberapa penelitian sebelumnya tentang topik penelitian ini telah menekankan betapa pentingnya menciptakan metode pembelajaran baru. Dalam konteks Bahasa Indonesia, [1] menyoroti bahwa siswa memerlukan keterampilan digital, dan media digital telah terbukti memberikan motivasi dan stimulus yang tinggi untuk belajar. Sejalan dengan hal tersebut, [4] menemukan bahwa workshop media pembelajara interaktif dapat membantu guru lebih kreatif dalam membuat materi pembelajaran. Berfokus pada keterampilan khusus, [5] menegaskan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas 5 SD. Ini didukung oleh temuan dari hasil penelitian[6], di mana fabel berbasis teknologi berhasil menambah pemahaman dan rasa percaya diri siswa. Namun, masih terdapat sejumlah tantangan. [7] berdasarkan hasil temuannya mengemukakan bahwa meskipun media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa, masalah seperti minimnya pelatihan guru dan kekurangan infrastruktur teknologi masih menjadi tantangan. Hal ini selaras dengan temuan penelitian [8] yang memperlihatkan bahwa murid masih mengalami kesulitan pada materi menemukan ide pokok paragraf, yang menyoroti perlunya media pembelajaran yang lebih terfokus pada masalah-masalah spesifik.

Berdasarkan wawancara pertama kali dengan salah satu guru yang mengajar kelas V di SDN 4 Punung, didapatkan bahwa mayoritas murid mengalami kesusahan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, terutama dalam menemukan ide pokok bacaan. Siswa cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung dan belum memiliki ketertarikan terhadap teks bacaan. Data hasil ulangan juga menunjukkan bahwa hanya sekitar 55% siswa yang

mencapai KKM (70) pada materi ide pokok. Hal ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan antusiasme belajar siswa sekaligus mempermudah mereka memahami materi.Media video interaktif dinilai memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah tersebut. Media ini tidak hanya menyajikan visual maupun teks, namun juga dilengkapi audio, animasi, serta fitur interaktif yang dapat memberikan stimulus belajar dan motivasi [1]. Pengkajian terdahulu juga menegaskan bahwa media video interaktif efektif menguatkan hasil belajar siswa [9]. Karena hal tersebut, pengembangan media video interaktif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas V SD menjadi penting dilakukan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media interaktif maupun video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar, baik pada ranah kognitif maupun keterampilan berbahasa, misalnya keterampilan berbicara [10];[5]. Pendekatan penelitian yang dominan dimanfaatkan ialah metode kuantitatif memanfaatkan desain eksperimen, seperti “One-Group Pretest-Posttest Design” [11];[10], maupun penelitian tindakan kelas (PTK) berbasis siklus [9];[3]. Selain itu, penelitian lain memperlihatkan terdapat kenaikan jumlah siswa yang meraih nilai KKM setelah penggunaan media video interaktif [3]. Studi literatur juga menegaskan urgensi pengembangan media berbasis digital serta merekomendasikan model pengembangan ADDIE sebagai kerangka yang sistematis[2];[12];[13].

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan. Media video interaktif yang dikembangkan pada umumnya belum difokuskan secara khusus pada materi ide pokok bacaan, sedangkan media pembelajaran ide pokok yang tersedia lebih banyak berupa LKS, media cetak, atau media digital sederhana yang belum interaktif. Di sisi lain, produk yang ada cenderung mengandalkan tampilan visual statis atau animasi semata, sehingga jarang ditemukan media yang secara terpadu memadukan animasi, ilustrasi, fitur interaktif, dan kehadiran aktor nyata (live action) untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih detail maupun menarik bagi siswa sekolah dasar.Sebagian besar penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran masih berfokus pada desain eksperimen dengan pre-test maupun post-test serta perbandingan kelas eksperimen maupun kontrol [14]. Padahal, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, guru sering menghadapi keterbatasan waktu, akses, dan kondisi kelas sehingga desain penelitian tersebut sulit diterapkan secara penuh. Borg dan Gall (1983:772) menegaskan bahwa “educational research and development is a process used to develop and validate educational products”, sehingga kajian R&D tidak selalu harus melibatkan kelas kontrol maupun pre-test/post-test, melainkan berfokus pada pengembangan produk yang layak dimanfaatkan. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Sugiyono (2017:407) bahwa pengembangan model pembelajaran dalam penelitian R&D umumnya cukup dilakukan melalui uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Selain itu, penelitian terdahulu juga belum secara khusus menghadirkan media video interaktif yang dirancang untuk pembelajaran ide pokok bacaan pada sekolah dasar terutama muridnya. Sehingga, penelitian ini mengisi celah dengan melakukan pengembangan pada media video interaktif yang mengintegrasikan animasi, ilustrasi, interaktivitas, dan aktor nyata (live action) melalui model ADDIE, serta menguji efektivitasnya dengan indikator keberhasilan berupa persentase siswa yang mencapai nilai ≥ KKM setelah penggunaan media.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan guna mengetahui kevalidan produk media video interaktif yang dilakukan pengembangan, mengetahui kepraktisan pemanfaatan media video interaktif dalam masa belajar bahasa Indonesia pada berbagai tema pokok di kelas V sekolah dasar dan diketahuinya kemanfaatan media video interaktif dalam menguatkan hasil belajar murid.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa media video interaktif digital yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran ide pokok bacaan di sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan animasi, ilustrasi, fitur interaktif, dan aktor nyata (live action), serta dikembangkan dengan model ADDIE melalui analisis kebutuhan yang mendalam. Berbeda dengan penelitian [15] yang menggunakan Articulate Storyline 3 untuk materi IPA dengan desain eksperimen, maupun [16] yang mengembangkan media berbasis fisik untuk meningkatkan motivasi, penelitian ini fokus pada keterampilan berbahasa dengan desain One-Shot Case Study berbasis capaian KKM. Implikasinya, secara teoretis penelitian ini mengembangkan kajian media pembelajaran digital interaktif dalam ranah literasi, terutama pada materi menemukan ide pokok bacaan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih efisien, meningkatkan minat baca, serta memberikan contoh praktik baik yang dapat direplikasi sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Pada pandangan teoritis, penelitian ini memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran digital dengan model ADDIE, khususnya yang menekankan pengujian efektivitas berbasis pencapaian KKM tanpa desain eksperimen konvensional. Secara praktis, hasil penelitian ini dimanfaatkan sebagai sumber rujukan bagi seorang guru dalam melakukan pengembangan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat menguatkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkualitas, terutama keterampilan menemukan ide pokok. Bagi siswa, media ini mempunyai harapan bisa menguatkan minat baca, motivasi, serta pemahaman terhadap teks bacaan.

Menurut Fitriana (2018) menyatakan media pembelajaran termasuk salah satu media atau fasilitas pendukung yang dimanfaatkan seorang guru dalam memberikan sebuah informasi kepada murid supaya dapat diterima secara maksimal. Media pembelajaran dapat berupa buku, video, komputer, gambar, dan berbagai bentuk lain yang berfungsi membantu proses penyampaian pesan pendidikan. Dalam konteks penelitian, media yang baik

ditandai oleh beberapa karakteristik, yaitu relevansi media terhadap tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, kemudahan penggunaan oleh guru maupun peserta didik, ketersediaan media dalam lingkungan belajar, serta kebermanfaatannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, kualitas media juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mengoptimalkan penggunaannya maka mekanisme pembelajaran dapat dilakukan secara lebih menarik, efektif, dan bermakna.[17] Menurut Sudjana dan Rivai (2002), definisi operasional interaktif dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran yang mendorong terjadinya komunikasi dua arah dan keterlibatan secara aktif siswa dalam kegiatan belajar, sehingga pembelajaran berlangsung lebih menarik dan efektif. Indikator dari interaktif ini meliputi adanya motivasi dari guru untuk mengajak siswa berpartisipasi aktif, kolaborasi yang merata antar anggota kelompok, komunikasi yang efektif antar peserta didik, serta keberhasilan dalam melibatkan siswa yang biasanya pasif agar ikut berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran[18].
Definisi operasional ide pokok menurut Nurhaena (2010) adalah gagasan utama yang mendasari disusunnya sebuah paragraf dalam bacaan, yang berfungsi sebagai fokus atau inti pikiran dalam paragraf tersebut. Indikator ide pokok meliputi keberadaan satu gagasan utama dalam tiap paragraf, posisi ide pokok yang bisa berada di awal, tengah, atau akhir paragraf, serta keberadaan kalimat-kalimat pendukung yang memperkuat dan mengembangkan ide pokok tersebut sehingga membentuk kesatuan paragraf yang koheren[19].

## II. Metode

Jenis penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video interaktif. Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, karena dinilai memiliki langkah-langkah yang sistematis., relevan, dan fleksibel dalam menghasilkan media pembelajaran yang efektif, praktis, dan valid. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas V sekolah dasar yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pemilihan kelas V didasarkan pada pertimbangan kurikulum, di mana keterampilan menemukan ide pokok pada kelas V memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan kelas III dan IV. Pada kelas III dan IV, siswa masih berada pada tahap pengenalan membaca intensif, sedangkan pada kelas V siswa dituntut untuk lebih mandiri, kritis, serta mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks yang lebih panjang. Oleh karena itu, kelas V dianggap representatif untuk menguji efektivitas media video interaktif yang dikembangkan.
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode. Pertama, wawancara dilakukan pada tahap analisis untuk menggali kebutuhan pembelajaran dari guru. Kedua, telaah kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan pengembangan media dengan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Ketiga, angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi dan ahli media dalam menilai kelayakan produk, serta untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam mengukur tingkat kepraktisan media. Keempat, tes hasil belajar berupa post-test berbentuk uraian sebanyak 5 soal digunakan untuk mengukur pemahaman siswa serta keefektifan media setelah menggunakan media. Kelima, dokumentasi berupa foto, catatan, dan data pendukung dikumpulkan sebagai bukti pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara guru, lembar telaah kurikulum, angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta soal post-test. Angket validasi ahli dan angket respon menggunakan skala Likert 1–4 untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Data hasil angket dianalisis menggunakan rumus indeks untuk mengetahui persentase tingkat kelayakan dan kepraktisan media, dengan rumus sebagai berikut:

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori penilaian dalam tabel 1 berikut:
Tabel 1. Nilai Presentase Indeks

| Interval Presentase Indeks | Kategori Penilaian |
|---|---|
| 0% - 19,99% | Sangat Tidak Setuju |
| 20 % - 39,99% | Tidak Setuju |
| 40% - 59,99% | Ragu-ragu |
| 60% - 79,99% | Setuju |
| 80% - 100% | Sangat Setuju |

(Pranatawijaya et al., 2019)
Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media melalui penilaian ahli materi dan ahli media dengan aspek penilaian meliputi isi/materi, tampilan, bahasa, dan interaktivitas. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media berdasarkan respon guru dan siswa, yang meliputi aspek kemudahan, kemenarikan, kejelasan materi, dan kebermanfaatan. Uji keefektifan dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan media terhadap hasil belajar siswa menggunakan desain One-Shot Case Study (X → O). Kriteria efektivitas dalam penelitian ini didasarkan pada ketuntasan belajar klasikal, yaitu apabila ≥ 75% siswa mencapai nilai di atas KKM. Kriteria ini mengacu pada konsep mastery learning yang dikemukakan oleh Benjamin S. Bloom, yang menyatakan bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa telah menguasai materi yang diajarkan.

## III. Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Hasil penelitian ini menyajikan proses pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif pada materi menemukan ide pokok paragraf untuk siswa kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Aalysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Setiap tahap menghasilkan temuan yang digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan produk yang dikembangkan. Oleh karena itu, pada bagian ini akan diuraikan hasil dari masing-masing tahapan pengembangan tersebut secara sistematis.

Analysis (Anslisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menemukan ide pokok paragraf. Kegiatan analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V serta telaah terhadap kondisi pembelajaran yang berlangsung di kelas. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok bacaan. Siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran dan kurang menunjukkan minat terhadap kegiatan membaca. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional dengan media yang terbatas, sehingga kurang mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa secara aktif.

Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, diketahui bahwa hanya sekitar 55% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 pada materi ide pokok. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi tersebut masih tergolong rendah dan perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, hasil telaah kurikulum menunjukkan bahwa materi menemukan ide pokok merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V, yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan pemahaman bacaan secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi suatu media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, minat, serta motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui media video interaktif. Media ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada dengan menyajikan materi secara lebih menarik, variatif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Design (Desain)

Tahap design dilakukan sebagai tindak lanjut dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang konsep Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video interaktif pada materi menemukan ide pokok paragraf untuk siswa kelas V sekolah dasar. Perancangan media diawali dengan penyusunan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan karakteristik siswa, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan materi serta desain tampilan media. Selanjutnya, peneliti menyusun alur materi yang akan disajikan dalam media, meliputi pengenalan konsep ide pokok, letak ide pokok dalam paragraf, serta latihan soal untuk mengukur pemahaman siswa.

Tabel 2. . Desain Storyboard Media Video Interaktif Materi Ide Pokok Paragraf

| No | Tahapan | Deskripsi Visual Kegiatan Pembelajaran | Komponen Media |
|---|---|---|---|
| 1 | Thumbnail | Tampilan cover video | Menampilkan identitas pembelajaran | Visual statis |
| 2 | Quotes Motivasi | Teks motivasi | Penyampaian motivasi belajar | Teks + audio |
| 3 | Pembukaan | Animasi dan salam | Penyampaian tujuan pembelajaran | Visual + narasi |
| 4 | Penyajian Awal Materi | Ilustrasi paragraf | Pengenalan konsep paragraf | Visual + teks |
| 5 | Penjelasan Materi | Contoh paragraf | Penjelasan ide pokok | Visual + narasi |
| 6 | Contoh dan Analisis | Penekanan bagian paragraf | Identifikasi ide pokok | Interaktif sederhana |

Selain itu, peneliti juga merancang storyboard sebagai gambaran awal media yang akan dikembangkan. Storyboard ini memuat urutan tampilan video, alur cerita, dialog, serta penempatan elemen visual dan audio. Media dirancang dengan konsep yang menarik melalui penggabungan animasi, ilustrasi, teks, audio, serta kehadiran aktor nyata (live action) untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga dirancang bentuk interaktivitas dalam video, seperti pemberian pertanyaan di tengah tayangan, pilihan jawaban, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga melibatkan partisipasi aktif siswa. Hasil dari tahap design ini berupa rancangan media pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, yang selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam tahap pengembangan (development).

Development (Pengembangan)

Tahap development (pengembangan) merupakan tahap pengembangan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan media pembelajaran berupa video interaktif sesuai dengan desain yang telah disusun sebelumnya. sesuai dengan storyboard yang telah dirancang. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan komponen visual seperti desain tampilan, ilustrasi, dan animasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, materi pembelajaran disusun secara sistematis dan disajikan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa.

Gambar 1. Proses pengembangan media

Media ini dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, yaitu teks, gambar, audio, animasi, serta kehadiran aktor nyata (live action). Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, media juga dilengkapi dengan fitur interaktif seperti soal latihan, pilihan jawaban, dan umpan balik langsung terhadap respon siswa.

a. Validasi Ahli Materi

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kebenaran konsep, dan kejelasan penyajian materi. Berikut hasil uji validitas dari ahli materi, disajikan dalam tabel 2.

Tabel. 3 Rata-rata Skor Validasi Materi tiap Aspek dalam Media Video Interaktif

| No | Aspek | Presentase |
|---|---|---|
| 1 | Kualitas dan kesesuaian materi | 95,8% |
| 2 | Bahasa dan penyajian | 100% |
| 3 | Interaktivitas dan navigasi | 100% |
| 4 | Kualitas media | 100% |
| 5 | Kesesuaian dan efektivitas pembelajaran | 87,5% |
| | Rata-rata keseluruhan | 96,6% |

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor rata-rata sebesar 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, disusun secara sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa. Adapun saran yang diberikan oleh validator antara lain perbaikan pada perangkat ajar yaitu pada modul ajar, LKPD , lembar evaluasi serta materi yang terdapat dalam video, agar lebih disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain, bahasa, dan interaktivitas media. Berikut hasil uji validitas dari ahli materi, disajikan dalam tabel 3.

Tabel 4. Rata-rata Skor Validasi Media tiap Aspek dalam Media Video Interaktif

No Aspek Presentase
1 Tampilan dan desain visual 93,75%
2 Keterbacaan dan kejelasan informasi 75%
3 Interaktivitas dan navigasi 87,5%
4 Kualitas media 83,3%
5 Kesesuaian dan efektivitas pembelajaran 87,5%
Rata-rata keseluruhan 86,6%

Berdasarkan hasil validasi, diperoleh skor rata-rata sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak” Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, penggunaan warna dan animasi yang sesuai, serta mudah digunakan oleh siswa. Saran yang diberikan oleh validator meliputi penambahan elemen pada beberapa bagian video agar lebih efektif. Saran tersebut kemudian dijadikan acuan dalam proses revisi media. Setelah media dinilai dan dilakukn revisi, tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 19 Maret 2026 dengan 4 orang siswa kelas V SD. Setelah melakukan uji coba terbatas terdapat saran yang diberikan oleh siswa, yaitu pada desain media agar menambah ukuran font tulisan agar dapat dilihat dari jarak jauh. Saran tersebut kemudian dijadikan acuan dalam proses revisi media.

Implementation
Tahap implementation merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak oleh para ahli. Pada tahap ini, media video interaktif diimplementasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SDN 4 Punung. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan melibatkan 32 siswa sebagai subjek penelitian. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan memanfaatkan media video interaktif yang telah dikembangkan. Siswa mengikuti pembelajaran mulai dari penyajian materi, pengamatan contoh, hingga mengerjakan latihan soal interaktif yang terdapat dalam video.

?·

Gambar 2. Implementasi Penggunaan Media Video Interaktif

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari keterlibatan siswa saat memperhatikan video, menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
Hasil Uji Validitas
Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa yang diberikan setelah pembelajaran selesai. Angket ini mencakup beberapa aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan materi, serta kebermanfaatan media dalam membantu pemahaman siswa.

Tabel.5 Total Skor Likert Respon Siswa

Item Skor
Sangat Setuju 195/13 x 4 = 60
Setuju 209/13x 3 = 48,2
Tidak Setuju 11/13 x 2 = 1,6
Sangat Tidak Setuju 1/13 x 1 = 0,07
Total Skor 109,87

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,83% dengan kategori “Sangat Setuju”. Hasil ini menunjukkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa serta mampu menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran.
Selain respon siswa, kepraktisan media juga didukung oleh respon guru kelas V sebagai pengguna media dalam pembelajaran. Angket diberikan kepada guru setelah menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 6. Total Skor Likert Respon Guru

No Aspek Presentase
1 Kepraktisan perangkat ajar 85%
2 Media video interaktif 75%
3 Kebermanfaatan 90%
Rata-rata keseluruhan 83,3%

Berdasarkan hasil angket yang telah dianalisis, diperoleh nilai sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat Setuju” Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media video interaktif tidak hanya praktis digunakan oleh siswa, tetapi juga mendukung kemudahan guru dalam proses pembelajaran.

Hasil Uji Efektifitas
Keefektifan media pembelajaran diukur melalui hasil belajar siswa setelah menggunakan media video interaktif Detektif Paragraf. Pengukuran dilakukan dengan memberikan post-test berupa soal uraian sebanyak 5 butir yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menemukan ide pokok. Pelaksanaan post-test dilakukan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media video interaktif. Hasil tes kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 70. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa sebanyak 22 siswa (68,75%) telah mencapai nilai ≥ 70, sedangkan 10 siswa (31,25%) belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media video interaktif. Meskipun demikian, persentase ketuntasan yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu sebesar ≥ 75%. Dengan demikian, media video interaktif yang dikembangkan telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, namun masih memerlukan penyempurnaan agar dapat mencapai tingkat efektivitas yang optimal.

Pembahasan
Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan skor 96,6% dari ahli materi dan 86,6% dari ahli media. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kesesuaian materi, bahasa, serta desain pembelajaran. Tingginya validitas ini dipengaruhi oleh penggunaan model ADDIE yang sistematis, sehingga terjadi keselarasan antara tujuan, materi, dan media. Selain itu, integrasi elemen multimedia seperti teks, audio, animasi, dan live action mendukung efektivitas penyampaian informasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media video interaktif memiliki kelayakan tinggi dalam pembelajaran[2];[12].
Dari aspek kepraktisan, respon siswa (85,83%) dan guru (83,3%) menunjukkan kategori “sangat setuju”. Hal ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran. Secara teoritis, hal ini dipengaruhi oleh adanya fitur interaktif yang mendorong keterlibatan aktif siswa (active learning). Media yang menarik secara visual dan interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam

pembelajaran[3];[7];[9].

Pada aspek efektivitas, sebanyak 68,75% siswa mencapai KKM, namun belum memenuhi ketuntasan klasikal (≥75%). Hasil ini menunjukkan bahwa media memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, meskipun belum optimal. Peningkatan ini terjadi karena media mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa melalui penyajian visual dan auditori secara simultan[1];[9]. Namun, belum tercapainya ketuntasan klasikal dipengaruhi oleh keterbatasan waktu penggunaan media, perbedaan kemampuan siswa, serta kompleksitas materi ide pokok yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh durasi penggunaan dan karakteristik siswa[7];[8];[14]. Jika dibandingkan dengan kondisi awal, terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari 55% menjadi 68,75%. Hal ini menunjukkan bahwa media berperan sebagai alat bantu kognitif dalam membantu siswa memahami konsep ide pokok yang sebelumnya dianggap sulit[8]. Namun, peningkatan tersebut belum signifikan, sehingga diperlukan dukungan strategi pembelajaran lain seperti latihan berulang dan bimbingan guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media video interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa[5];[9];[12]. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media yang berfokus pada materi ide pokok dengan integrasi elemen interaktif dan live action. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat peran media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran[1];[17], sedangkan secara praktis media ini dapat digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI


[1]Maisarah, T. A. Lestari, and Sirikanda Sakulpimolrat, “Urgensi_Pengembangan_Media_berbasis_Digital_Pada_P,” vol. 2, no. 1, pp. 65–75, 2022, doi: dx.doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348.

[2]D. A. Tantri, Anak Agung Gede Agung, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, “Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V,” Mimb. PGSD Undiksha, vol. 11, no. 1, pp. 100–109, 2023, doi: 10.23887/jjpgsd.v11i1.57719.

[3]N. Putu Novi Damayanti, Nasrullah, and Arni, “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Antusias Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Birobuli,” Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri, vol. 10, no. 4, 2024, doi: 10.36989/didaktik.v10i04.5116.

[4]M. Ilham S, D. M. Ramadhani, U. Hasanah, K. Kafrawi, and N. Nurfitri, “Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar,” J. Community Serv. Soc. Empower., vol. 1, no. 02, pp. 86–95, 2023, doi: 10.59653/jcsse.v1i02.245.

[5]D. N. Zanah, C. Putri, and I. I. Melati, “Penggunaan Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia dengan Model Discovery Learning,” J. Educ. Res., vol. 4, no. 2, pp. 592â€“598, 2023, doi: 10.37985/jer.v4i2.213.

[6]V. Novitasari, Y. Noviana, and W. C. Ningsih, “Implementasi Video Interaktif Fabel dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kepercayaan Diri Siswa,” J. Penelit. Multidisiplin Bangsa, vol. 2, no. 1, pp. 16–31, 2025, doi: doi.org/10.59837/jpnmb.v2i1.435.

[7]Karim and Raehang, “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” J. Penelit. Pendidik. Dasar, vol. 4, pp. 174–182, 2024, [Online]. Available: https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomihttps://doi.org/10.35326/taksonomi.v4i1.6336

[8]Z. Khairunisa and S. Kusumawardani, “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf Kelas V Di SDN Pesanggrahan 04,” J. Pedagog. Pendidik. Dasar, vol. 11, no. 2, pp. 92–98, 2024, doi: doi.org/10.17509/jppd.v11i2.63351.

[9]M. S. Sarea, N. Fadillah, A. Alifah, A. Resti, and W. Wardania, “Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete,” Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah, vol. 6, no. 3, p. 584, 2022, doi: 10.35931/am.v6i3.1034.

[10]P. Kusumaningrum, “Penggunaan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 5 SDN Mrahu,” Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan, vol. 9, pp. 167–186, 2021,

[Online]. Available: https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/53830/32370
[11]Rifki Zakiyah, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif sebagai Sumber Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II-A SDN 6 Menteng Kota Palangka Raya," ENGGANG J. Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya, vol. 2, no. 2, pp. 421–431, 2022, doi: 10.37304/enggang.v2i2.18557.
[12]L. I. Kasturi, S. Istiningsih, and M. Tahir, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai," J. Ilm. Profesi Pendidik., vol. 7, no. 1, pp. 116–122, 2022, doi: 10.29303/jipp.v7i1.432.
[13]B. Nitasari, S. Lastuti, and M. R. Akbar, "Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima," J. Pendidik. dan Pembelajaran Indones., vol. 5, no. 2, pp. 841–853, 2025, doi: 10.53299/jppi.v5i2.1464.
[14]D. Gunawan, "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek," EDUPROXIMA J. Ilm. Pendidik. IPA, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.29100/eduproxima.v2i1.1489.
[15]E. R. Adawiyah, A. Winarno, and S. I. Onia, "Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education," Educ. J. Prim. Educ., vol. 5, no. 2, pp. 105–118, 2024, doi: 10.35719/educare.v5i2.253.
[16]N. Ningsi and H. Hartono, "Developing Interactive Learning Media to Enhance Elementary School Students' Learning Motivation," Educ. J. Prim. Educ., vol. 6, no. 1, pp. 81–96, 2025, doi: 10.35719/educare.v6i1.291.
[17]M. Adhar, H. Gunawan, and S. Muzakkir, "Efektivitas Model Pemanfaat Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa," vol. 8, no. 02, pp. 58–69, 2025, doi: doi.org/10.70004/reform.v8i02.217.
[18]F. A. Zahwa, "PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN," Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon., vol. 19, no. 01, pp. 61–78, 2022, doi: org/10.25134/equi.v19i01.3963.
[19]Widiana, "Hubungan antara Kemapuan Menentukan Ide Pokok Paragraf dengan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi pada Siswa Kelas VIII SMP Sejahtera 4 Dramaga Kabupaten Bogor [Skripsi]," Universitas Pakuan, 2019. [Online]. Available: https://lib-fkip.unpak.ac.id/index.php?p=fstream-pdf&fid=1673&bid=14325

?· Conflict of Interest Statement:
The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Conflict of Interest Statement:
The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.