

**PEMBELAJARAN IPA MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SISWA KELAS 4 SD/MI DI MIN 2 TAPSEL SIPAGIMBAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

**SULIS NUR AFNI**

NIM. 2120500222

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PEMBELAJARAN IPA MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SISWA KELAS 4 SD/MI DI MIN 2 TAPSEL SIPAGIMBAR**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh:**

**SULIS NUR AFNI**

NIM. 2120500222

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PEMBELAJARAN IPA MELALUI VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SISWA KELAS 4 SD/MI DI MIN 2 TAPSEL SIPAGIMBAR**



**SKRIPSI**



*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh:**

**SULIS NUR AFNI**

NIM. 2120500222

Pembimbing I

**Dr. Abdusima Nasution, M.A**  
**NIP. 197409212005011002**

Pembimbing II

**Misahradarsi Dongoran, M.Pd**  
**NIP. 199007262022032001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

2025

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
An. SULIS NUR AFNI

Padangsidempuan, 8 Desember 2025

Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
Islam UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidempuan  
Di-Padangsidempuan

*'Assalāmu 'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n. **SULIS NUR AFNI** yang berjudul **"Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar"**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk memper tanggung jawab kan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

*Waalikumsalam Wr.Wb.*

**Pembimbing I**



**Dr. Abdusima Nasution, M.A**  
NIP.197409212005011002

**Pembimbing II**



**Misahradarsi Dongoran, M.Pd**  
NIP.199007262022032001

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang bahwa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sulis Nur Afni  
NIM : 2120500222  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul skripsi : **Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



**Sulis Nur Afni**  
**NIM. 2120500222**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SULIS NUR AFNI  
NIM : 2120500222  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul: “ **Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar**” beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 8 - 12 - 2025  
Saya yang menyatakan



SULIS NUR AFNI  
NIM. 2120500222



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Sulis Nur Afni  
NIM : 2120500222  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar

Ketua

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 199409212020122009

Anggota

Dr. Erna Ikawati, M.Pd.  
NIP. 197912052008012012

Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 199409212020122009

Dr. Abdusima Nasution, M.A.  
NIP. 197409212005011002

Diah Hoiriyah, M.Pd.  
NIP. 19881012 2023212043

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang H Aula FTIK Lantai 2  
Tanggal : Kamis, 18 Desember 2025  
Pukul : 15.00 WIB s.d Selesai  
Hasil/Nilai : Lulus/84,25 (A)  
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.74  
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : **Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar**

Nama : Sulis Nur Afni

NIM : 2120500222

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Padangsidimpuan, Desember 2025  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

**Dr. Lella Hilda, M.Si**  
NIP. 19720920 200003 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Sulis Nur Afni  
**NIM** : 2120500222  
**Judul** : **Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas IV MIN 2 Tapsel Sipagimbar. Kondisi prasiklus menunjukkan nilai rata-rata 55,5 dengan ketuntasan hanya 16,6%, yang disebabkan pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV melalui penggunaan video pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar pada setiap tahap. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 55,5 dengan ketuntasan (16,6%) pada prasiklus menjadi 62,2 (27,7%) pada siklus I pertemuan pertama, 68,8 (38,8%) pada siklus I pertemuan kedua, 75,5 (55,5%) pada siklus II pertemuan pertama, dan mencapai 82,2 (75,6%) pada siklus II pertemuan kedua. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA kelas IV MIN 2 Tapsel Sipagimbar.

**Kata kunci:** *IPA, pemahaman siswa, video pembelajaran interaktif*

## ABSTRACT

**Nama** : Sulis Nur Afni  
**NIM** : 2120500222  
**Judul** : **Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar**

*This study was motivated by the low level of students' understanding of Science (IPA) material in the fourth grade of MIN 2 Tapsel Sipagimbar. The pre-cycle results showed an average score of 55.5 with a mastery level of only 16.6%, caused by conventional learning methods that were less engaging. The research question of this study is whether the use of interactive learning videos can improve students' understanding in Science learning. The purpose of this study is to enhance the understanding of fourth-grade students through the use of interactive learning videos during the learning process. This study employed Classroom Action Research (CAR) using the John Elliot model, conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The research subjects were 18 students. Data were collected through learning achievement tests, teacher and student observation sheets, and documentation. The data were analyzed quantitatively using descriptive techniques to examine the improvement in learning outcomes at each stage. The results of the study showed a significant improvement in students' understanding. The average score increased from 55.5 (16.6% mastery) in the pre-cycle to 62.2 (27.7%) in cycle I meeting 1, 68.8 (38.8%) in cycle I meeting 2, 75.5 (55.5%) in cycle II meeting 1, and reached 82.2 (75.6%) in cycle II meeting 2. Thus, the use of interactive learning videos proved to be effective in improving students' understanding in Science learning for fourth-grade students at MIN 2 Tapsel Sipagimbar.*

**Keywords:** *science, student understanding, interactive learning video*

## الملخص

الاسم : سوليس نور أفني  
الرقم القيد : ٢١٢٠٥٠٠٢٢٢  
العنوان : تعليم العلوم الطبيعية من خلال الفيديوهات التعليمية التفاعلية لتحسين فهم تلاميذ الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية الثانية تابسيل سيباغيمبار

انطلقت هذه الدراسة من انخفاض مستوى فهم التلاميذ لمادة العلوم في الصف الرابع بمدرسة تابسيل سيباغيمبار، حيث أظهرت نتائج المرحلة القبلية معدلاً بلغ (٥٥,٥) مع نسبة إتقان لا تتجاوز (١٦,٦٪)، وذلك بسبب اعتماد أساليب تدريس تقليدية تفتقر إلى الجاذبية. وتمثل مشكلة البحث في ما إذا كان استخدام مقاطع الفيديو التعليمية التفاعلية يمكن أن يسهم في تحسين فهم التلاميذ في تعلم مادة العلوم. وتهدف هذه الدراسة إلى تعزيز فهم تلاميذ الصف الرابع من خلال استخدام الفيديوهات التعليمية التفاعلية أثناء عملية التعلم. استخدمت الدراسة منهج البحث الإجمالي الوصفي وفق نموذج جون إلبوت، ونُفذت على دورتين، يشتمل كل منهما على لقاءين. بلغ عدد التلاميذ المشاركين (١٨) تلميذاً. جُمعت البيانات بواسطة اختبارات تحصيلية، واستمارات ملاحظة للمعلم والطلاب، بالإضافة إلى التوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام الأسلوب الكمي الوصفي لمعرفة مدى التحسن في نتائج التعلم في كل مرحلة. وقد أظهرت نتائج الدراسة تحسناً ملحوظاً في مستوى فهم التلاميذ، حيث ارتفع متوسط الدرجات من (٥٥,٥) بنسبة إتقان (١٦,٦٪) في المرحلة القبلية إلى (٦٢,٢) بنسبة (٢٧,٧٪) في الدورة الأولى للقاء الأول، ثم (٦٨,٨) بنسبة (٣٨,٨٪) في اللقاء الثاني، و(٧٥,٥) بنسبة (٥٥,٥٪) في الدورة الثانية للقاء الأول، وصولاً إلى (٨٢,٢) بنسبة (٧٥,٦٪) في اللقاء الثاني. وبذلك تبين أن استخدام الفيديوهات التعليمية التفاعلية كان فعالاً في تحسين فهم تلاميذ الصف الرابع لمادة العلوم في مدرسة تابسيل سيباغيمبار.

*الكلمات المفتاحية : العلوم الطبيعية, فهم التلاميذ, الفيديو التعليمي التفاعلي*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SD/MI MIN 2 Tapanuli Selatan Sipagimbar”*. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak hambatan dan tantangan yang dihadapi. Namun berkat bimbingan, arahan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Abdusima Nasution, M.A. selaku Pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan selama proses penyusunan skripsi.
2. Ibu Misahradarsi Dongoran, M.Pd. selaku Pembimbing II yang dengan penuh perhatian memberikan waktu, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga bagi penulis.
3. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta jajaran: Bapak Dr. Erawadi, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan

Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

4. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Ibu Rahmadani Tanjung, M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
6. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu, bimbingan, dan inspirasi selama masa studi penulis.
7. Bapak Kepala Perpustakaan beserta staf UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas bantuan fasilitas dan pelayanan selama pengumpulan referensi skripsi.
8. Bapak Kepala Sekolah, bapak/ibu guru, dan siswa-siswi MIN 2 Tapsel yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Teristimewa kepada Ibunda tercinta Erlina Pasaribu dan Ayahanda Rois yang selalu memberikan kasih sayang, doa, pengorbanan, dan semangat tanpa henti.
10. Terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada adik tercinta Rafi Ramadhani yang selalu memberikan semangat dalam setiap proses penulisan skripsi.

11. Terima kasih banyak kepada sahabat terbaik Deasy Nazelina Putri atas dukungan dan kebersamaan yang sangat berharga di setiap proses penulis hingga akhir.
  12. Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Juli Amaliah Ritonga S.Pd dan Anisah Nurwani Hsb S.Pd yang selalu memberikan doa dan dukungan di setiap proses penulisan skripsi.
  13. Terima kasih banyak juga kepada teman-teman Almita Wiguna S.Pd, Mely Agustina Tambunan S.Pd, Cintia Rahma S.Pd, Meri Nanda S.Pd, Novita Wisma Amara S.Pd, Ihdina, Akbar Fahrezi S.Pd, Ariz Zaky Hibrizi Nst, Rezeki Maulana Nasution S.Pd, Raihand Almer S.Pd, Viery Alexander S.Pd, dan Safri Maulana S.Pd yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan yang begitu berharga bagi penulis.
  14. Terima kasih untuk Sulis Nur Afni, diri saya sendiri yang telah bekerja keras dan berjuang sejauh ini. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Sulis.
- Semoga Allah SWT. membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyajikan skripsi ini, akan tetapi, maka dengan kerendahan hati penulis sangat menerima kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan penulisan dikemudian hari. Semoga skripsi ini yang dituliskan penulis dapat bermanfaat. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Padangsidempuan, 2025

Sulis Nur Afni  
Nim. 2120500222

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Batasan Istilah .....	8
E. Perumusan Masalah .....	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Indikator Tindakan .....	10
I. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
a. Konsep Pembelajaran IPA .....	12
b. Media Pembelajaran .....	14
c. Pemahaman Siswa .....	19
B. Penelitian Terdahulu.....	23
C. Hipotesis Tindakan .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	26
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	26
C. Latar dan Subyek Penelitian .....	28
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	29
E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian .....	31
F. Teknik Analisis Penelitian .....	34

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
A. Analisis Data Prasiklus .....	37
B. Pelaksanaan Siklus I.....	37
C. Pelaksanaan Siklus II .....	41
D. Analisis Data .....	45
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	50
F. Keterbatasan Penelitian .....	54
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan .....	57
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	58
C. Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Tes .....	28
Tabel 4.1	Hasil Belajar IPA Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Canva .....	14
Gambar 3.1 Siklus PTK Model John Elliot .....	32
Gambar 4.1 Diagram Batang Hasil Tes Awal Siswa Pra Siklus.....	44
Gambar 4.2 Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan I.....	45
Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II.....	46
Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I.....	47
Gambar 4.5 Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan II. ....	47
Gambar 4.6 Diagram Batang Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP 1 Siklus I Pertemuan I.....	61
Lampiran 2 RPP 1 Siklus I Pertemuan II .....	67
Lampiran 3 RPP 1 Siklus II Pertemuan I .....	72
Lampiran 4 RPP 1 Siklus II Pertemuan II .....	77
Lampiran 5 Kisi-Kisi Tes .....	82
Lampiran 6 Soal Kognitif Siswa .....	84
Lampiran 7 Lembar Validasi RPP .....	99
Lampiran 8 Lembar Validasi Soal .....	101
Lampiran 9 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan I .....	103
Lampiran 10 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I.....	105
Lampiran 11 Lembar Observasi Guru Siklus I Pertemuan II .....	107
Lampiran 12 Lembar Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II .....	109
Lampiran 13 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan I .....	111
Lampiran 14 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan I .....	113
Lampiran 15 Lembar Observasi Guru Siklus II Pertemuan II .....	115
Lampiran 16 Lembar Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II .....	117
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian .....	119

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Di berbagai sekolah dasar, pembelajaran dituntut lebih kreatif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Namun, kenyataannya banyak proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, yaitu guru lebih dominan menjelaskan materi, sementara siswa hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran IPA yang seharusnya berbasis pengamatan, eksplorasi, dan pemahaman konsep menjadi kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak.

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan di tingkat dasar sangat penting untuk menanamkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, penelitian, pengajaran, atau pengamatan. Pembelajaran dapat terjadi secara informal melalui pengalaman sehari-hari, percakapan, atau eksplorasi pribadi, atau secara formal di lingkungan pendidikan seperti sekolah dan universitas. Namun, menurut Syaiful Sagala, pembelajaran berarti mengajarkan

siswa menggunakan teori belajar dan asas pendidikan; faktor utama keberhasilan pendidikan adalah ini.<sup>1</sup> Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan di mana pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mengubah tingkah laku.<sup>2</sup>

Siswa, bahan ajar, dan lingkungan berinteraksi dalam proses ini. Konteks sosial budaya, metode pengajaran, dan motivasi juga memengaruhinya. Pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan perubahan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan siswa di sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sangat penting di sekolah dasar untuk mengajarkan siswa konsep-konsep dasar tentang dunia luar dan lingkungan mereka. Diharapkan bahwa dengan mempelajari IPA, siswa akan memperoleh kemampuan untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami fenomena ilmiah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena tersebut juga terlihat di MIN 2 Tapsel Sipagimbar. Berdasarkan hasil observasi awal dan tes prasiklus yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa pemahaman siswa kelas IV terhadap materi IPA masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil prasiklus yang hanya mencapai 55,5 dengan ketuntasan belajar 16,6%. Siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan hubungan antar makhluk hidup, memberikan contoh, serta memahami perubahan lingkungan. Guru juga cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran, sementara media berbasis teknologi jarang digunakan karena keterbatasan fasilitas dan belum terbiasanya guru mengakses media interaktif.

---

<sup>1</sup> Syaiful Sagala, *Konsep Dasar IPA Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2010. Hal 61

<sup>2</sup> Filsafat Pendidikan Islam, *Filsafat Pendidikan Islam*, Cetakan ke-2 (Jakarta: [Nama Penerbit], 2020), hlm. 45..0

Kondisi ini membuat pembelajaran kurang menarik dan tidak mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, terdapat kesenjangan penelitian, yaitu masih minimnya penelitian yang secara khusus menerapkan video pembelajaran interaktif pada siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dengan konteks sekolah yang fasilitas teknologinya terbatas. Selain itu, sebagian penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan aplikasi multimedia, bukan implementasi langsung video interaktif dalam proses pembelajaran melalui model Penelitian Tindakan Kelas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang menguji efektivitas video pembelajaran interaktif secara langsung di kelas dengan karakteristik siswa yang beragam seperti di MIN 2 Tapsel Sipagimbar.

Media pembelajaran mengalami perubahan besar seiring dengan kemajuan teknologi. Setiap sumber atau alat yang digunakan untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran secara lebih efektif dan menarik disebut media pembelajaran.<sup>3</sup> Menurut Prastowo, video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen suara, gerak, gambar, teks, dan grafik secara interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya.<sup>4</sup> Dengan teknologi ini, guru dapat menyajikan materi yang

---

<sup>3</sup> Nur Khoiroh dan Mila Wati Dalimunthe, *Analisis Penggunaan dan Manfaat Media Pembelajaran IPA di Kelas 4 SD Muhammadiyah 32*, Educational Journal Of Elementary School, Vol. 3 No. 3, 2022. Hal 102

<sup>4</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group.2014

kompleks menjadi lebih sederhana dan visual, membantu siswa membangun konsep secara lebih konkret, dan elemen interaktif memungkinkan siswa memahami konsep yang rumit lebih mudah dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus beradaptasi dengan perubahan ini dan dengan efektif menggunakan teknologi dalam pendidikan mereka.<sup>5</sup> Untuk menghadapi tantangan ini, guru perlu terus mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.<sup>6</sup> Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran IPA menjadi lebih efisien, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Misalnya, video pembelajaran interaktif memungkinkan siswa melihat konsep-konsep yang sulit dipahami secara langsung di kelas.

Siklus air, rantai makanan, atau proses fotosintesis adalah beberapa peristiwa alam yang dapat dijelaskan dengan detail dan menarik melalui animasi yang mendukung pemahaman siswa. Akibatnya, siswa dapat belajar melalui pengalaman visual yang nyata, yang meningkatkan daya ingat mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.

Video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbasis audio-visual yang sangat efektif untuk mengajar karena memungkinkan partisipasi aktif siswa melalui aktivitas interaktif seperti kuis, pertanyaan, dan simulasi. Ini adalah cara yang bagus untuk mengajar, terutama di sekolah dasar. Video pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan

---

<sup>5</sup> Andriani Safitri dkk, *Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Kurikulum 2013*, Jurnal Basicedu, Vol. 5 No. 6, 2021

<sup>6</sup> Asriani Alimuddin dkk, *Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0*, Journal On Education, Vol. 05 No. 04, 2023

mendapatkan pengetahuan secara pasif. Video ini mampu menyampaikan konsep-konsep IPA yang kompleks secara lebih jelas dan mudah dipahami dengan menggabungkan berbagai komponen multimedia seperti gambar, suara, animasi, dan teks. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al. yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V sekolah dasar. 14 siswa di SD Negeri 60 Moncongloe Lappara menjadi subjek penelitian ini. Hasil validasi media menunjukkan 95,8% siswa berada dalam kategori "Sangat Valid" dan banyak siswa menyatakan "Sangat Setuju" tentang media.

Studi oleh Ni Komang Indah Rany Dewinta et al. menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 45 Ampenan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini, yang melibatkan 24 siswa kelas IV, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 68 pada pra-siklus menjadi 80 pada siklus kedua, dan semua siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siklus kedua. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, terutama tentang perilaku yang menunjukkan rasa terima kasih terhadap keragaman budaya. Selain itu, video interaktif meningkatkan

Di kelas 4 MIN 2 Tapsel Sipagimbar, pengamatan proses pembelajaran dan

---

<sup>7</sup> Ni Komang et al., "Implementasi Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN 45 Ampenan," 2024, 2235–41.

wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang materi IPA masih kurang. Hal ini ditunjukkan oleh ketidakmampuan siswa untuk mengingat atau mengidentifikasi informasi penting tentang materi IPA, serta ketidakmampuan mereka untuk menjelaskan kembali konsep-konsep yang diajarkan dengan kata-kata mereka sendiri. Selain itu, siswa tidak dapat menyelesaikan soal yang diberikan guru. Selain itu, siswa menghadapi tantangan dalam menyimpulkan pelajaran dengan tepat dan memberikan contoh yang relevan. Sulit-sulit ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang menghubungkan dan menerapkan informasi ke situasi yang lebih luas perlu ditingkatkan. Media pembelajaran juga terbatas pada buku teks. Kekurangan media dapat menyebabkan siswa kesulitan belajar.<sup>8</sup> Guru juga menyadari bahwa keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah menjadi salah satu tantangan dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Kurangnya penggunaan teknologi atau media interaktif dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran terasa monoton, yang berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sangat penting untuk melakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran IPA di kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar. Oleh karena itu, peneliti menentukan judul penelitian ini sebagai "Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar".

---

<sup>8</sup> Devi Masittah Sigalingging, Fery Kurniawan, dan Misahradarsi Dongoran, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Sistem Saraf Manusia," *Eksakta: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA*, Vol. 10, No. 1 (2025): 26

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA kelas 4 di MIN 2 Tapsel Sipagimbar
2. Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa kelas 4 di MIN 2 Tapsel Sipagimbar pada mata pelajaran IPA karena penyajian materi yang kurang menarik dan monoton.
3. Kurangnya penggunaan teknologi atau media interaktif dalam pembelajaran di MIN 2 Tapsel Sipagimbar

## **C. Batasan Masalah**

Ada beberapa batasan masalah yang perlu ditentukan untuk kejelasan tujuan penelitian. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

### **1. Subjek Penelitian**

Penelitian ini difokuskan untuk kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar. Siswa yang terlibat adalah mereka yang sedang mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media video interaktif.

### **2. Materi Pembelajaran**

Materi yang digunakan adalah materi pembelajaran IPA yaitu yang mencakup “Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”, “Beberapa Jenis Hubungan Antarmakhluk Hidup”, “Mata Rantai”, “Perubahan Lingkungan”.

### 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa media video interaktif.

## **D. Batasan Istilah**

Adapun batasan istilah yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut :

### 1. Pembelajaran IPA

Secara istilah, IPA adalah bidang ilmu yang mempelajari gejala alam secara empiris melalui metode ilmiah. Secara bahasa, IPA adalah pengetahuan yang mempelajari segala sesuatu yang ada di alam dan proses-proses yang terjadi di dalamnya secara sistematis dan terstruktur. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah istilah yang mengacu pada proses pendidikan yang berpusat pada pengenalan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam. Tujuan IPA di sekolah dasar adalah untuk memberi siswa rasa ingin tahu yang alami, kemampuan untuk bertanya dan menemukan jawaban berdasarkan bukti, dan keterampilan berpikir ilmiah.<sup>9</sup>

### 2. Video Pembelajaran Interaktif

Secara bahasa, video pembelajaran interaktif adalah media visual bergerak yang digunakan untuk proses belajar-mengajar yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan materi atau pengajar. Sedangkan secara istilah, video pembelajaran interaktif yaitu media yang didalamnya menggabungkan teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi yang bersifat interaktif dalam menghubungkan media pembelajaran tersebut dalam penggunaannya.<sup>10</sup> Media

---

<sup>9</sup> Etika Junitasari dkk, *Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di Sekolah Dasar*, Vol. 5 No. 3, 2024. Hal 1275

<sup>10</sup> Srikandi Octaviani, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 9 No. 2, 2017

interaktif mencakup berbagai alat dan teknologi seperti komputer, perangkat lunak pembelajaran, video, audio, presentasi multimedia, dan lain sebagainya.<sup>11</sup>

### 3. Pemahaman Siswa

Secara bahasa, pemahaman siswa adalah kemampuan peserta didik untuk mengetahui dan mengerti materi atau informasi yang dipelajari secara jelas. Secara istilah, pemahaman siswa adalah kemampuan peserta didik dalam mengolah, menginterpretasikan, dan menerapkan informasi atau konsep yang telah dipelajari. Pemahaman siswa merujuk pada penguasaan materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPA materi “Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”

### **E. Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut: Apakah penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD/MI MIN 2 Tapsel Sipagimbar dalam pembelajaran IPA?

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan video pembelajaran interaktif.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini:

#### 1. Kontribusi Terhadap Perkembangan Ilmu Pendidikan

---

<sup>11</sup> Siti Maesaroh, *Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Energi dan Perubahannya Kelas 3A*, Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09 No. 02, 2023

Penelitian ini dapat memperkaya wawasan dalam pembelajaran IPA, khususnya melalui metode video pembelajaran interaktif. Hasilnya dapat menjadi referensi bagi akademisi dan peneliti yang mengkaji efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## 2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran

Dengan mengidentifikasi efektivitas video pembelajaran interaktif, penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi guru tentang metode pembelajaran yang lebih efektif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPA materi “Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”

## 3. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Penelitian ini dapat membantu guru dalam memahami bagaimana video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses belajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik.

## **H. Indikator Tindakan**

Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila terdapat adanya perubahan atau peningkatan kearah yang lebih baik. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat diukur dari indikator minimal tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan dari segi hasil belajar adalah apabila siswa memperoleh skor minimal 75 sesuai dengan KKM yaitu 75% maka dianggap tuntas.

## **I. Sistematika Pembahasan**

Bab I Pendahuluan membahas latar belakang masalah yang melandasi

dilakukannya penelitian, identifikasi dan batasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta indikator keberhasilan tindakan yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian.

Bab II Landasan Teori memuat kajian teori yang relevan dengan penelitian, meliputi konsep pembelajaran IPA, media pembelajaran, video pembelajaran interaktif, pemahaman siswa, faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman, penelitian terdahulu yang relevan, serta hipotesis tindakan.

Bab III Metodologi Penelitian membahas tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menguraikan hasil penelitian yang meliputi analisis data prasiklus, pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, peningkatan pemahaman siswa pada setiap siklus, serta pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu.

Bab V Penutup berisi kesimpulan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan rumusan masalah, implikasi hasil penelitian, serta saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **a. Konsep Pembelajaran IPA**

Belajar adalah kegiatan mental dan fisik yang melibatkan interaksi aktif individu dengan lingkungannya yang bertujuan untuk mencapai perubahan yang positif dalam pemahaman, perilaku, atau kemampuan. Teori belajar merupakan cara yang dilakukan murid dan guru dalam memperoleh maupun menyampaikan ilmu pengetahuan melalui proses belajar atau mengajar.<sup>12</sup> Belajar dipahami sebagai proses internal yang melibatkan perhatian, pemahaman, pengolahan informasi, dan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata.<sup>13</sup>

H. Russell menekankan bahwa proses belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Belajar dipandang sebagai proses aktif, di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan serta pengalaman langsung yang bermakna. Russell menegaskan bahwa belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengingat, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkan konsep pada situasi nyata.<sup>14</sup> Dalam pembelajaran IPA, teori belajar memberikan dasar bagi guru dalam

---

<sup>12</sup> Fauzan, Syafrilianto, dan Maulana Arifat Lubis, *Microteaching di SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 24.

<sup>13</sup> A. Santoso, *Teori Belajar dan Pembelajaran Modern*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2021), hlm. 14.

<sup>14</sup> H. Russell, *Educational Psychology*, New York: Harper & Row, 2020, hlm. 15.

merancang pengalaman belajar yang efektif, interaktif, dan bermakna. Jenis teori yang digunakan yaitu teori kognitif karena melihat belajar sebagai proses mental internal yang mencakup pengolahan informasi, membangun skema, dan menghubungkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya.<sup>15</sup> Pada pembelajaran IPA, teori ini berperan dalam membangun pemahaman konsep secara bermakna. Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat peserta didik mau dan mampu belajar.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu yang mempelajari berbagai fenomena alam secara sistematis dengan menggunakan pendekatan ilmiah untuk memahami prinsip-prinsip dasar yang mengatur alam semesta. Terdapat tiga istilah yang melatar belakangi pengertian IPA: ilmu, pengetahuan, dan alam.<sup>16</sup> Oleh karena itu, ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah bidang ilmu yang mempelajari alam semesta dan segala isinya, termasuk makhluk hidup, benda, energi, dan fenomena alam, dengan menggunakan metode pengamatan, penelitian, dan analisis.

Berdasarkan data dan bukti ilmiah, IPA bertujuan untuk memahami mekanisme alam. Ilmu pengetahuan alam (IPA) dianggap penting dalam Islam karena merupakan bagian dari tanda-tanda kebesaran Allah di alam semesta. Untuk lebih mengenal Allah dan meningkatkan iman mereka, umat Islam dianjurkan untuk mempelajari dan menyelidiki dunia luar.

---

<sup>16</sup> Wisudawati dkk, *Metodologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014. Hal 23

Disebutkan dalam QS Al-Mulk (3–4).

الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ طِبَاقًا مَّا تَرَىٰ فِي خَلْقِ الرَّحْمَنِ مِن تَفْوُتٍ فَارْجِعِ

الْبَصْرَ ۗ هَلْ تَرَىٰ مِن فُطُورٍ ۝۳

ثُمَّ ارْجِعِ الْبَصَرَ كَرَّتَيْنِ يَنقَلِبْ إِلَيْكَ الْبَصَرُ خَاسِئًا وَهُوَ حَسِيرٌ ۝۴

Artinya: "Yang telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis. Kamu sekali-kali tidak melihat pada ciptaan Tuhan Yang Maha Pemurah sesuatu yang tidak seimbang. Maka lihatlah berulang-ulang, adakah kamu melihat sesuatu yang cacat? Kemudian pandanglah sekali lagi dan sekali lagi, niscaya penglihatanmu akan kembali kepadamu dalam keadaan lemah dan tidak berdaya."

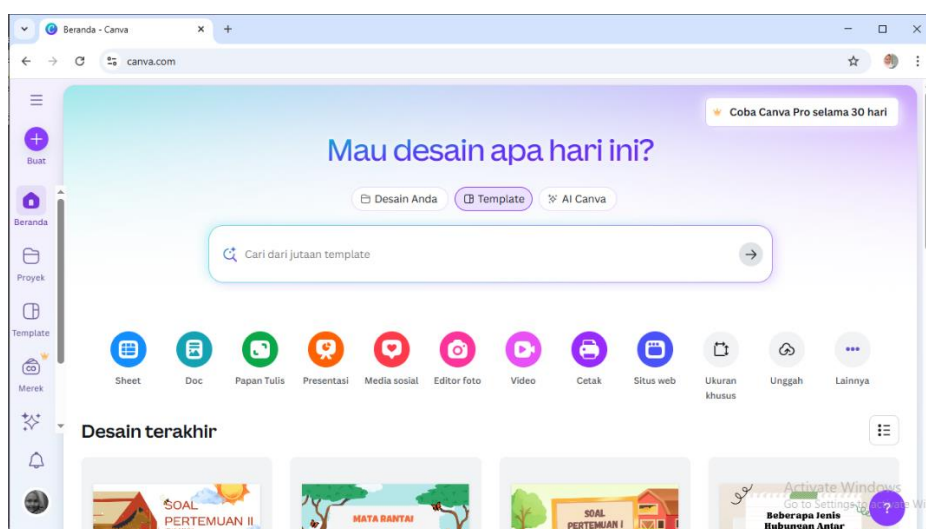
#### b. Media Pembelajaran

Media video adalah teknologi yang memungkinkan penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam secara elektronik dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan konten di kelas sehingga siswa dapat memahaminya.

Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, dapat dihasilkan peningkatan minat dan keinginan siswa, peningkatan motivasi, dan bahkan pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran bertujuan untuk meminimalkan penyampaian informasi, membantu siswa memahami informasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif, dan

pembelajaran menjadi lebih efektif.<sup>17</sup>

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah platform desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai template presentasi, poster, infografis, video, maupun materi visual lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Keunggulan Canva terletak pada tampilannya yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga guru maupun siswa dapat dengan cepat membuat media pembelajaran yang menarik.



**Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Canva**

(Sumber: Aplikasi Canva)

Video pembelajaran interaktif adalah media visual yang memadukan gambar, teks, animasi, dan audio untuk membantu siswa belajar. Mereka juga dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, seperti

<sup>17</sup> Asriana Harahap, dkk. *Upaya Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Multikultural Menggunakan Media Video di SD*. Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah. Vol. 1. No. 2. 2021. Hal 279

dengan membuat kuis, pertanyaan, atau simulasi, yang memungkinkan siswa berpartisipasi dan memberikan respons saat menonton video. Video interaktif adalah media pembelajaran yang penting untuk mendukung proses pembelajaran, terutama di era digital. Video interaktif menggabungkan elemen audio, visual, dan interaksi pengguna untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Berikut adalah beberapa tanggung jawab utamanya:

#### 1. Meningkatkan Motivasi Belajar

Video interaktif dapat menarik perhatian siswa melalui kombinasi visual yang dinamis, audio yang menarik, dan fitur interaktif seperti kuis atau pilihan jalur belajar. Selain itu, video interaktif membuat belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

#### 2. Membantu Pemahaman Konsep

Video interaktif memvisualisasikan konsep abstrak yang sulit dijelaskan melalui teks atau ceramah, seperti proses ilmiah, mekanisme teknologi, atau simulasi peristiwa. Kombinasi gambar, animasi, dan cerita memperjelas materi.

#### 3. Meningkatkan Interaktivitas dan Partisipasi

Siswa tidak hanya menjadi penonton pasif karena aktivitas seperti kuis, simulasi, atau permainan dalam video melibatkan mereka secara aktif.

##### a) Kelebihan Media Video Interaktif

Video interaktif dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan

keterlibatan mereka dalam proses belajar. Belajar melalui media interaktif dapat memperjelas materi dengan cara yang menarik, meningkatkan motivasi siswa.<sup>18</sup> Berikut kelebihan media video interaktif, yaitu sebagai berikut:

(1) Visualisasi Konsep

Video dapat menyajikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa.

(2) Meningkatkan Keterlibatan

Fitur interaktif seperti kuis atau simulasi membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

(3) Fleksibilitas Waktu dan Tempat

Video dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan mereka.

(4) Meningkatkan Daya Tarik

Kombinasi audio, visual, dan animasi menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

(5) Efisiensi Penyampaian Informasi

Video pembelajaran interaktif ini memungkinkan penyampaian informasi kompleks dalam waktu yang relatif singkat.

(6) Hemat Waktu dalam Penyampaian Materi

Konsep kompleks dapat diringkas dalam video animasi

---

<sup>18</sup> Lilis Diah Kusumawati dkk, *Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 9, No. 1, 2021

berdurasi pendek sehingga waktu pembelajaran lebih efisien dan guru dapat fokus pada pendalaman atau diskusi.

(7) Memberikan Umpan Balik Langsung

Banyak video interaktif menyertakan kuis atau pertanyaan yang langsung memberikan feedback. Hal ini membuat siswa mengetahui kesalahannya saat itu juga tanpa harus menunggu koreksi guru.

(8) Memperkuat Retensi Ingatan

Kombinasi visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif membantu siswa menyimpan informasi lebih lama karena menggunakan lebih dari satu indera sekaligus (multisensorik).

b) Kekurangan Media Video Interaktif

Meskipun terdapat banyak kelebihan, media video interaktif juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya:

(1) Ketergantungan pada Teknologi

Media video interaktif membutuhkan perangkat yang memadai seperti komputer, tablet, atau proyektor, yang mungkin tidak selalu tersedia di semua sekolah.

(2) Kendala Teknis

Masalah seperti koneksi internet yang tidak stabil atau perangkat yang rusak dapat menghambat penggunaan.

(3) Keterbatasan Pemantauan Guru

Video interaktif cenderung menggantikan peran guru secara

langsung, sehingga pengawasan dan bimbingan personal menjadi berkurang.

#### (4) Kurangnya Fleksibilitas

Konten video yang sudah dibuat sulit untuk disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa secara langsung.

### c. Pemahaman Siswa

#### 1) Definisi Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap arti atau makna dari suatu informasi, konsep, atau materi yang dipelajari. Pemahaman melibatkan kemampuan untuk menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, menjelaskan kembali dengan kata-kata sendiri, dan menerapkan konsep tersebut dalam konteks yang relevan.

Kemampuan memahami konsep adalah kemampuan untuk menjelaskan informasi atau konsep dengan kosakata sendiri dan mampu menginterpretasikan atau mengambil benang merah Kesimpulan dari penjelasan tersebut dapat berbentuk angka, huruf, *symbol*, bagan, gambar, dan lain-lain.<sup>19</sup>

#### 2) Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman dalam penelitian ini meliputi: (1) Siswa mampu mengidentifikasi informasi penting dalam materi IPA (2) Siswa mampu menafsirkan makna materi yang disampaikan (3) Siswa mampu

---

<sup>19</sup> Yogi Setya Novanto dkk, *Kemampuan Pemahaman Konsep IPA pada Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Gender*, Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia. Vol. 8 No. 1. 2023. Hal 44

membedakan konsep-konsep utama dalam materi IPA (4) Siswa mampu menerapkan konsep IPA pada situasi kehidupan sehari-hari (5) Siswa mampu menyimpulkan materi pembelajaran secara runtut dan logis.<sup>20</sup>

Ketika siswa dapat menjelaskan kembali hasil latihan mereka dengan mengkomunikasikannya, mereka dianggap telah memahami konsep tersebut.<sup>21</sup> Penelitian ini menggunakan indikator pemahaman yang disusun berdasarkan yang disusun berdasarkan Taksonomi Bloom yang dikembangkan oleh Anderson dan Krathwohl aspek kognitif mulai dari C1-C6. Indikator ini digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi IPA “Hubungan Makhhluk Hidup dengan Lingkungannya”.

### 3) Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Beberapa faktor dapat memengaruhi pemahaman seseorang terhadap suatu materi atau konsep, baik yang berasal dari dalam diri individu (internal) maupun lingkungan (eksternal). Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman:

#### a) Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu, seperti:

##### (1) Kecerdasan (*Inteligensi*)

Kecerdasan berperan penting dalam kemampuan individu untuk memahami, menganalisis, dan mengintegrasikan informasi.

---

<sup>20</sup> Hapsari, N., *Penerapan Pemahaman Konsep IPA dalam Kehidupan Sehari-hari pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar 4, no. 4 (2020): 578–587.

<sup>21</sup> Yuyun Damayanti dkk, *Karakteristik Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII di Mts Az- Zahra Parongpong Berdasarkan Gender*. Vol. 6 No. 5. 2023. Hal. 1832

Individu dengan kemampuan intelektual yang tinggi cenderung lebih cepat memahami konsep yang kompleks.

(2) Minat dan Motivasi

Minat adalah kecenderungan secara sadar dan tidak muncul begitu saja, tetapi melalui perkembangan, kematangan berpikir, pengetahuan yang dimiliki anak, dan pengalaman.<sup>22</sup> Minat yang tinggi terhadap suatu materi meningkatkan keterlibatan dan upaya belajar. Motivasi, baik intrinsik (dorongan dari dalam diri) maupun ekstrinsik (dorongan dari lingkungan), memengaruhi sejauh mana individu berusaha memahami materi.

(3) Kesiapan Belajar

Kesiapan fisik (kesehatan, kelelahan) dan mental (konsentrasi, emosi stabil) memengaruhi kemampuan untuk menyerap informasi.

(4) Latar Belakang Pengetahuan

Pemahaman sebelumnya (*prior knowledge*) menjadi dasar untuk menghubungkan dan membangun informasi baru. Kekurangan dalam latar belakang pengetahuan dapat menghambat pemahaman.

(5) Gaya Belajar

Gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau

---

<sup>22</sup> Maiya Arisca Aminingtyas dkk, *Hubungan Minat dan Motivasi Belajar Berbasis Portal Rumah Belajar terhadap Hasil Belajar Kognitif Anak*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 1. 2023. Hal 591

kinestetik, memengaruhi cara individu menerima informasi. Media atau metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar individu dapat menghambat pemahaman.

(6) Kemampuan Bahasa

Pemahaman terhadap bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi sangat penting. Kesulitan bahasa, seperti kosakata yang sulit, dapat menghambat pengertian.

b) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu, seperti:

(1) Metode Pembelajaran

Metode yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memudahkan pemahaman. Sebaliknya, metode monoton atau tidak relevan dapat menghambat pemahaman.

(2) Media Pembelajaran

Media seperti video, gambar, atau alat peraga dapat membantu memperjelas konsep abstrak. Media yang tidak sesuai atau kurang menarik dapat mempersulit proses belajar.

(3) Lingkungan Belajar

Lingkungan fisik yang nyaman, seperti ruang belajar yang cukup cahaya dan bebas gangguan, mendukung pemahaman. Kebisingan, suhu yang tidak nyaman, atau lingkungan yang tidak kondusif dapat mengganggu konsentrasi.

(4) Kualitas Pengajar

Kemampuan pengajar dalam menjelaskan materi, memberikan contoh, dan membangun interaksi memengaruhi pemahaman siswa. Pengajar yang kurang mampu berkomunikasi atau tidak memahami kebutuhan siswa dapat menjadi hambatan.

(5) Konteks Materi

Materi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari lebih mudah dipahami. Jika materi terlalu abstrak atau jauh dari pengalaman siswa, pemahaman dapat terhambat.

(6) Dukungan Sosial

Dukungan dari teman, keluarga, atau komunitas belajar dapat memberikan motivasi tambahan dan membantu memahami konsep yang sulit. Lingkungan sosial yang negatif atau kurang mendukung dapat menurunkan minat belajar.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh pihak lain yang dapat dipakai sebagai bahan masukan serta bahan pengkajian yang terkait dengan penelitian ini, telah ditemukan oleh:

- a. Penelitian yang dilakukan sebelumnya berjudul “Peningkatan Minat dan Pemahaman Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif” ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui media video interaktif. Penelitian menggunakan model PTK Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus

pada siswa kelas V MIN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa dari 65% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, serta meningkatkan pemahaman konsep dari 70% menjadi 90%. Temuan ini menunjukkan bahwa media video interaktif sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa sekolah dasar<sup>23</sup>.

b. Penelitian berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda Melalui Media Video Pembelajaran” ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi perubahan wujud benda dengan memanfaatkan media video. Penelitian menggunakan model PTK Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan melibatkan siswa SDN Serpong 02. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, yaitu dari ketuntasan 13% pada prasiklus menjadi 48% pada siklus I dan meningkat kembali menjadi 83% pada siklus II. Penelitian ini membuktikan bahwa media video pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep IPA secara lebih konkret sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar<sup>24</sup>.

c. Penelitian berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif” ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi

---

<sup>23</sup> Herliana Hamid, “Peningkatan Minat dan Pemahaman Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif,” 2022.

<sup>24</sup> Wati Sukmawati, dkk., “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda Melalui Media Video Pembelajaran,” 2023.

kecepatan, melalui penggunaan video pembelajaran interaktif. Penelitian menggunakan model PTK Kemmis & McTaggart dan dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas V SDN Lirboyo 2 Kediri. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, yaitu nilai rata-rata siswa yang semula 36,88 (ketuntasan 28,13%) pada prasiklus meningkat menjadi 70,63 (ketuntasan 56,25%) pada siklus I, dan mencapai 89,38 (ketuntasan 87,5%) pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang abstrak dan meningkatkan ketuntasan belajar<sup>25</sup>.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dari penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA akan meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar.

---

<sup>25</sup> Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, dan Siti Kholifah, "*Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif*," 2021.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Tapsel Sipagimbar, sebuah Madrasah Ibtidaiyah yang terletak di Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Lokasi ini dipilih berdasarkan kriteria keberagaman siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang beragam serta adanya dukungan dari pihak sekolah untuk melaksanakan penelitian. Sekolah ini memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis media, termasuk penggunaan teknologi seperti video pembelajaran interaktif. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, mulai dari bulan Maret hingga April 2025. Pemilihan waktu ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang sudah terstruktur di sekolah serta memberikan waktu yang cukup untuk siklus perbaikan dalam penelitian tindakan kelas.

#### **B. Jenis dan Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kolaborasi antara peneliti, guru, dan siswa. PTK ialah suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan.<sup>26</sup> PTK dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri

---

<sup>26</sup> Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 188.

dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilakukan selama dua minggu, dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dan mencari solusi yang sesuai dengan kondisi kelas.<sup>27</sup> Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sangat efektif digunakan dalam penelitian pendidikan karena sifatnya yang langsung terlibat dengan praktik pembelajaran di kelas, sehingga solusi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan pendekatan berbasis siklus (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi), model ini mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui pengujian dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif. Selain menggunakan pendekatan PTK, penelitian ini juga menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif. Dengan metode kualitatif, peneliti dapat menggali pemahaman yang lebih dalam mengenai persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan video sebagai media pembelajaran, sementara analisis kuantitatif dari hasil tes tulis akan memberikan bukti statistik mengenai peningkatan pemahaman siswa.<sup>28</sup> Kombinasi ini memungkinkan penelitian untuk tidak hanya menghasilkan data yang mendalam, tetapi juga mengukur efektivitas secara objektif, sehingga tujuan perbaikan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

---

<sup>27</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, edisi ke-10 (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 45

<sup>28</sup> John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, edisi ke-5 (Thousand Oaks: Sage Publications, 2018), hal. 203

### C. Latar dan Subyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas 4 SD/MI pada MIN 2 Tapsel Sipagimbar. Subjek penelitian terdiri dari 18 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Pemilihan kelas 4 sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada usia ini sedang dalam tahap perkembangan kognitif yang pesat, sehingga mereka lebih mudah terpengaruh oleh metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, materi IPA yang diajarkan pada kelas 4 juga relevan untuk digunakan dalam penelitian ini.

Subjek penelitian dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*, yaitu memilih siswa yang diperkirakan memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian.<sup>29</sup> Sebagian besar siswa sudah familiar dengan penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel atau komputer, meskipun ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Meskipun demikian, penggunaan video pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran konvensional dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi mereka.

Siswa-siswa tersebut diharapkan dapat memperoleh manfaat dari penggunaan video pembelajaran yang menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Proses pembelajaran melalui media video juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan tempo yang lebih fleksibel dan dapat

---

<sup>29</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, edisi ke-14 (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 83

diulang-ulang sesuai kebutuhan mereka.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen-instrumen ini dipilih untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan keterlibatan siswa, pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, serta umpan balik dari siswa dan guru tentang efektivitas penggunaan video dalam pembelajaran.<sup>30</sup>

##### a. Lembar Tes

Tes tulis diberikan kepada siswa di awal dan di akhir siklus untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan. Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian yang menilai kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep IPA. Hasil tes tulis ini akan digunakan untuk membandingkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran interaktif.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Tes**

No	Aspek yang Diuji	Indikator	Jenis Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Rubrik Penilaian
1	Beberapa Jenis Hubungan Antar makhluk Hidup	Siswa dapat mengidentifikasi jenis hubungan antar makhluk hidup (mutualisme, komensalisme, parasitisme, predasi, kompetisi, amensalisme,	Pilihan Ganda	C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman)	3, 10, 1 dan 9	Jawaban benar = 1 Jawaban salah = 0

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, edisi ke-16 (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 88-92

		dan netralisme).				
2	Hubungan antara Makhluk Hidup dan Lingkungannya	Siswa dapat menjelaskan pengaruh faktor abiotik (air, tanah, udara, suhu, cahaya) terhadap kehidupan makhluk hidup.	Pilihan Ganda	C3 (Penerapan)	2 dan 11	Jawaban benar = 1 Jawaban salah = 0
3	Mata Rantai	Siswa dapat menyebutkan komponen utama dalam rantai makanan dan dapat menggambarkan rantai makanan dan jaring-jaring makanan.	Pilihan Ganda	C4 (Analisis)	5 dan 8	Jawaban benar = 1 Jawaban salah = 0
4	Perubahan Lingkungan	Siswa dapat mengidentifikasi perubahan lingkungan dan dampaknya.	Pilihan Ganda	C5 (Evaluasi) C6 (Kreasi)	4, 7, 6 dan 12	Jawaban benar = 1 Jawaban salah = 0

Rubrik penilaian pada tes pilihan ganda menggunakan prinsip skor dikotomis, yaitu:

- Skor 1 → jika jawaban benar
- Skor 0 → jika jawaban salah

Rumus Penilaian:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{10} \times 100$$

#### b. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mencatat interaksi siswa dengan video pembelajaran dan untuk memantau tingkat partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru secara langsung untuk memantau dinamika kelas, baik dalam hal keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran maupun kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi. Data yang diperoleh dari observasi digunakan untuk mengevaluasi apakah video pembelajaran benar-benar memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa.

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi untuk mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung. Foto dan rekaman video digunakan untuk merekam interaksi antara siswa dengan video pembelajaran dan dinamika kelas secara keseluruhan. Dokumentasi ini digunakan untuk mendukung data dari observasi dan memberikan bukti visual mengenai pelaksanaan penelitian.

### **E. Langkah-langkah Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus pertama dimulai dengan perencanaan yang mencakup pemilihan materi, pemilihan video yang relevan, dan penyusunan strategi pembelajaran.<sup>31</sup> Siklus kedua dan ketiga

---

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, edisi ke-10 (Jakarta: Rineka Cipta, 2018). Hal 60-65

dilaksanakan untuk melihat perkembangan yang terjadi setelah pembelajaran video diterapkan.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru bekerja sama untuk merancang pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana pembelajaran mencakup penentuan tujuan yang ingin dicapai, pemilihan video yang tepat, serta metode evaluasi yang digunakan. Video pembelajaran yang digunakan diambil dari sumber yang terpercaya dan memiliki kualitas visual serta audio yang baik untuk memastikan siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari media ini. Proses perencanaan juga mencakup pembuatan rencana tindakan jika terjadi kesulitan teknis selama penggunaan video.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, video pembelajaran interaktif diputar di dalam kelas dan siswa diberi kesempatan untuk menonton serta berinteraksi dengan materi yang disajikan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan penjelasan tambahan apabila ada bagian dari video yang tidak dipahami siswa. Selama pelaksanaan, siswa diminta aktif untuk bertanya, diskusi dengan teman-temannya, dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Selain itu, pada setiap sesi pembelajaran, guru juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih melalui soal-soal atau kegiatan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan melalui video.

Tujuannya adalah untuk mengintegrasikan informasi yang diperoleh dari video dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki, sehingga

pemahaman siswa dapat lebih mendalam.

c. Pengamatan

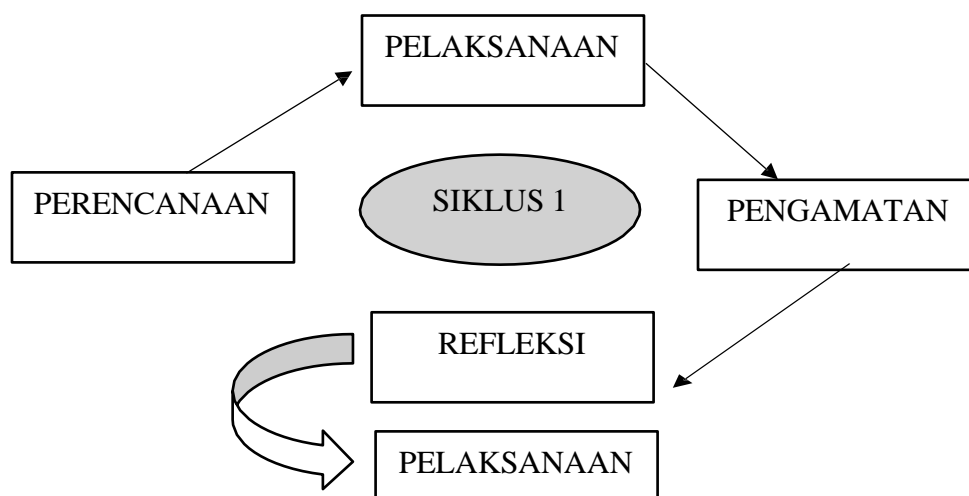
Selama pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan untuk memantau bagaimana siswa berinteraksi dengan media video. Pengamatan ini membantu peneliti untuk melihat apakah siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan apakah mereka memahami materi yang diajarkan melalui video.

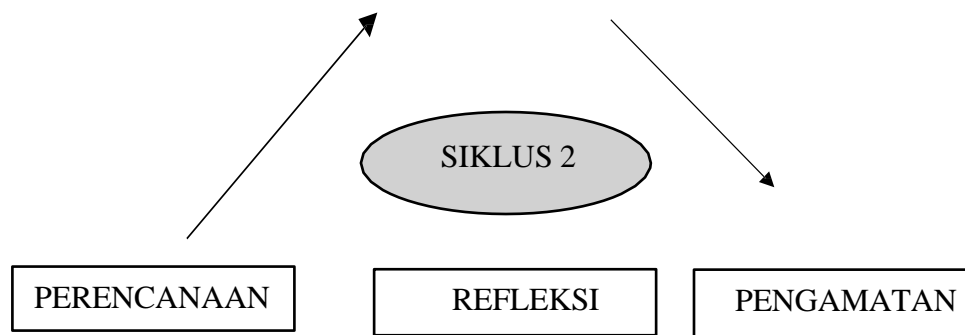
d. Refleksi

Setelah setiap siklus, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi apakah penggunaan video telah membantu siswa memahami materi IPA dengan lebih baik. Refleksi juga mencakup penilaian terhadap kesulitan yang dihadapi selama siklus dan pencarian Solusi untuk mengatasi masalah yang muncul. Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Berikut siklus pelaksanaan PTK model John Elliot.

**SIKLUS PELAKSANAAN PTK**





**Gambar 3.1 Siklus PTK Model John Elliot**

#### **F. Teknik Analisis Penelitian**

Data yang diperoleh dari berbagai instrumen akan dianalisis menggunakan analisis kuantitatif. Teknik ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang hasil penelitian. Analisis kuantitatif dilakukan pada hasil tes untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Data kuantitatif berasal dari hasil tes tulis yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah siklus pembelajaran berbasis video. Teknik analisis kuantitatif bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test yang dapat menunjukkan peningkatan pemahaman siswa.<sup>32</sup>

##### **a. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test***

Tes *pre-test* dilakukan sebelum siklus dimulai untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap materi IPA yang akan diajarkan, sementara *post-test* dilakukan setelah siklus selesai untuk mengukur pemahaman siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan video. *Pre-test* dan *post-test* dirancang dengan soal yang serupa untuk memastikan bahwa perbandingan yang dilakukan adalah valid.

---

<sup>32</sup> John W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, edisi ke-5 (Thousand Oaks: Sage Publications, 2018), hal. 190-195

## b. Statistik *Deskriptif*

Teknik statistik *deskriptif* akan digunakan untuk menganalisis hasil tes yang diperoleh dari siswa. Statistik *deskriptif* termasuk penghitungan mean (rata-rata), median, modus, dan standar deviasi untuk melihat distribusi nilai siswa secara keseluruhan. Selain itu, peneliti juga akan melihat frekuensi dan persentase siswa yang menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran berbasis video. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui sejauh mana video pembelajaran interaktif memengaruhi kelompok siswa secara keseluruhan. Menentukan nilai-nilai tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

### 1. Rumus Menghitung Nilai Siswa

Nilai siswa diperoleh dari hasil tes dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

- Jumlah Skor yang Diperoleh = total skor benar yang didapat siswa
- Jumlah Skor Maksimal = skor tertinggi yang mungkin dicapai (misalnya jumlah soal  $\times$  skor tertinggi per soal)
- 100 = untuk mengubah hasil menjadi bentuk persentase

### 2. Rumus Menghitung Nilai Rata-Rata Kelas

Untuk mengetahui rata-rata nilai seluruh siswa dalam satu kelas:

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

Keterangan:

- $\bar{X}$  = Nilai rata-rata kelas
- $\sum X$  = Jumlah seluruh nilai siswa
- $N$  = Jumlah siswa

### 3. Rumus Menghitung Persentase Ketuntasan Belajar

Untuk mengetahui persentase siswa yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal):

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

- $P$  = persentase ketuntasan belajar
- $n$  = jumlah siswa yang tuntas (nilai  $\geq$  KKM)
- $N$  = jumlah seluruh siswa
- 100 = untuk mengubah menjadi persentase

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Analisis Data Prasiklus**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dilaksanakan di MIN 2 Tapsel Kecamatan Saipar Dolok Hole, Kabupaten Tapanuli Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 18 orang siswa, yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal (pretest) kepada siswa kelas 4 di MIN 2 Tapsel untuk mengetahui kondisi awal pemahaman mereka terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), khususnya pada tema “Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”. Tes dilakukan pada tanggal 20 September 2024.

Peneliti memberikan tes awal (pretest) kepada 18 siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa hanya 4 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan 14 siswa belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA. Kesulitan tersebut tampak dalam ketidakmampuan siswa menjelaskan jenis-jenis hubungan antar makhluk hidup, memberikan contoh interaksi biotik dan abiotik, serta menjelaskan dampak perubahan lingkungan terhadap makhluk hidup.

#### **B. Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap

materi IPA, khususnya tema “Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya.” Pelaksanaan siklus I terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi, Dan Refleksi.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti bekerja sama dengan guru kelas 4 untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan antara lain:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk dua pertemuan dalam satu siklus
- c. Memilih dan menyiapkan media video pembelajaran interaktif yang relevan dan sesuai dengan materi.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat keaktifan siswa selama pembelajaran.
- e. Menyiapkan alat dan bahan pendukung pembelajaran, seperti, laptop, lembar kerja siswa, dan alat tulis.

#### 2. Tindakan

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Mei 2025. Pelaksanaan tindakan pada siklus I

dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing  $2 \times 35$  menit. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

#### Pertemuan I – Materi: Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya

- a. Kegiatan diawali dengan doa bersama, pengecekan kehadiran, dan apersepsi.
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, kemudian memutar video interaktif tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.
- c. Siswa diminta mencatat poin penting dari video, kemudian berdiskusi dalam kelompok kecil.
- d. Siswa mengidentifikasi contoh hubungan makhluk hidup dengan lingkungan dan menggambarannya secara sederhana.
- e. Guru memberi umpan balik atas hasil diskusi dan menyimpulkan pembelajaran bersama siswa.

#### Pertemuan II – Materi: Jenis-Jenis Hubungan Antar-Makhluk Hidup

- a. Guru mengulas kembali materi sebelumnya, kemudian memutar video kedua tentang jenis-jenis hubungan antar

makhluk hidup (mutualisme, parasitisme, komensalisme, dan lain-lain).

- b. Siswa menjawab pertanyaan singkat dari guru berdasarkan video, kemudian berdiskusi dalam kelompok.
- c. Siswa diminta membuat diagram jenis hubungan antar makhluk hidup berdasarkan contoh di lingkungan sekitar.
- d. Hasil diskusi dipresentasikan dan didiskusikan bersama. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan pembelajaran.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru untuk mencatat partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati antara lain:

- a. Keaktifan siswa saat menonton video.
- b. Antusiasme siswa dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi.
- c. Kemampuan siswa dalam mengaitkan isi video dengan materi pembelajaran.
- d. Kemampuan menyusun diagram dan menyampaikan hasil diskusi.

Dari hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar siswa tampak

lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode konvensional. Siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi, baik dalam menjawab pertanyaan maupun berdiskusi dengan kelompoknya. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.

#### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada siklus I, dilakukan refleksi untuk menilai keberhasilan tindakan dan mengidentifikasi hambatan yang muncul. Beberapa temuan yang diperoleh yaitu pembelajaran dengan video interaktif terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dan pemahaman siswa terhadap materi mulai meningkat, yang terlihat dari hasil diskusi dan jawaban terhadap pertanyaan guru.

### **C. Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebagai tindak lanjut dari refleksi siklus I. Pada siklus I, ditemukan bahwa meskipun pemahaman siswa mulai meningkat, namun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan strategi dan pendekatan pembelajaran, dengan tetap menggunakan media video

pembelajaran interaktif serta meningkatkan bimbingan dan keterlibatan siswa.

Pelaksanaan siklus II terdiri dari empat tahapan utama, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi, Dan Refleksi.

#### 1. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan dari siklus sebelumnya. Langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Menyesuaikan RPP dengan menambahkan kegiatan refleksi sederhana di akhir pembelajaran untuk memperkuat penguasaan konsep.
- b. Menyusun materi pembelajaran dengan fokus pada topik lanjutan, yaitu *mata rantai makanan* dan *perubahan lingkungan*.
- c. Menyiapkan video pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan jelas sesuai materi.
- d. Meningkatkan pengawasan dan pendampingan guru selama kegiatan diskusi dan presentasi.
- e. Menyusun soal posttest siklus II sebagai alat evaluasi akhir.

#### 2. Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan dengan waktu  $2 \times 35$  menit untuk setiap pertemuan.

#### Pertemuan I – Materi: Mata Rantai Makanan

- a. Guru memulai pembelajaran dengan menyapa, doa, dan apersepsi mengenai hubungan makan-dimakan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Guru memutar video interaktif tentang komponen dan proses dalam mata rantai makanan (produsen, konsumen, dan pengurai).
- c. Setelah menonton, siswa mencatat informasi penting dan diberikan pertanyaan pemicu.
- d. Guru menjelaskan isi video secara perlahan sambil mengajak siswa menyebutkan contoh dari lingkungan sekitar.
- e. Hasil kerja kelompok dipresentasikan, kemudian guru memberikan umpan balik dan penguatan materi.

#### Pertemuan II – Materi: Perubahan Lingkungan

- a. Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi mengenai peristiwa banjir, kebakaran hutan, dan dampaknya.
- b. Guru memutar video interaktif yang menjelaskan jenis-jenis perubahan lingkungan (alami dan buatan) serta dampaknya terhadap makhluk hidup.

- c. Siswa mencatat penjelasan dari video dan berdiskusi mengenai contoh perubahan lingkungan di sekitar mereka
- d. Kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan guru memberikan penjelasan tambahan serta menyimpulkan materi bersama siswa.

### 3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mencatat peningkatan partisipasi dan pemahaman siswa. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru, tampak bahwa:

- a. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan dalam hal keaktifan, rasa percaya diri, dan kerja sama dalam kelompok.
- b. Siswa tampak lebih tertarik dengan materi karena disajikan dalam bentuk video yang mudah dipahami.
- c. Kemampuan siswa dalam mengaitkan materi dengan kehidupan nyata meningkat, terlihat dari contoh-contoh yang diberikan saat diskusi.

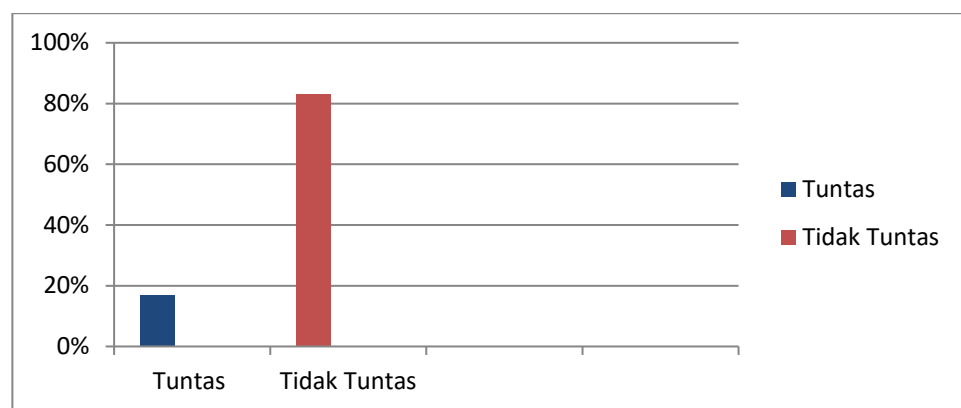
### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi pada siklus II, dilakukan refleksi untuk menilai keberhasilan tindakan dan mengidentifikasi hambatan yang muncul. Beberapa temuan yang diperoleh yaitu pembelajaran dengan video interaktif

terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dan pemahaman siswa terhadap materi mulai meningkat, yang terlihat dari hasil diskusi dan jawaban terhadap pertanyaan guru.

#### D. Analisis Data

##### 1. Analisis Data Prasiklus

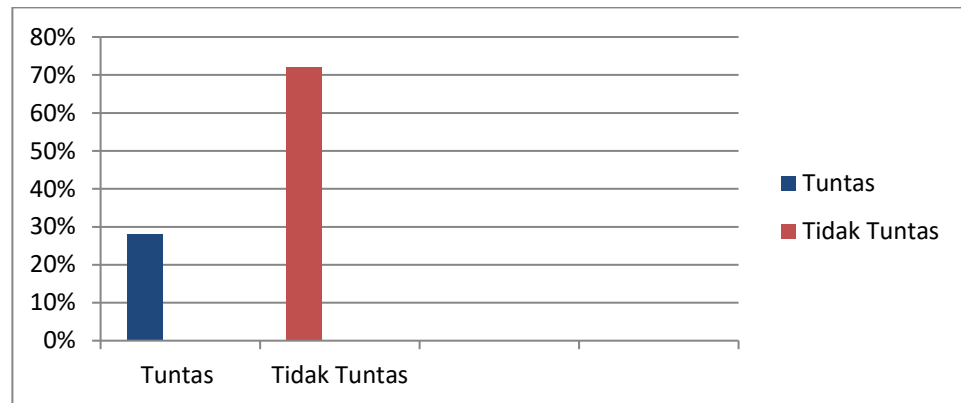


**Gambar 4.1**  
**Diagram Batang Hasil Tes Awal Siswa Pra Siklus**

Jumlah seluruh siswa kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar adalah 18 siswa. Pada diagram batang diatas, jumlah yang tuntas hanya 3 siswa dengan persentase 16,6% yang mencapai tingkat ketuntasan belajar. Jumlah yang belum tuntas ada 15 siswa dengan persentase 75,6% yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 55,5 pada pra siklus. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai indikator hasil belajar, dikarenakan indikator keberhasilan belajar dalam penelitian ini adalah 80%. Oleh karena itu, peneliti harus melakukan penelitian tindakan kelas untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan cara menerapkan pembelajaran IPA

melalui video pembelajaran interaktif.

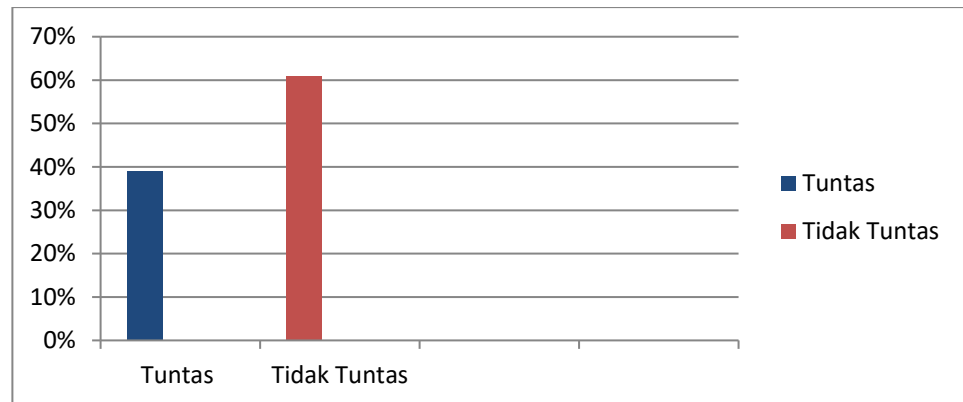
## 2. Analisis Data Siklus I Pertemuan I



**Gambar 4.2**  
**Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus 1 Pertemuan 1**

Pada diagram batang diatas, terdapat jumlah yang tuntas hanya 5 siswa dengan persentase 27,7%. Jumlah yang tidak tuntas ada 13 siswa dengan persentase 72,3%. Pada siklus 1 pertemuan ke 1 terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari hasil belajar sebelum diberi tindakan (pra siklus). Nilai rata-rata siswa yaitu 62,2. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan hasil belajar karena siswa belum memahami materi yang diajarkan. Sehingga peneliti melakukan pertemuan selanjutnya yaitu siklus 1 pertemuan ke 2 untuk meningkatkan pemahaman siswa.

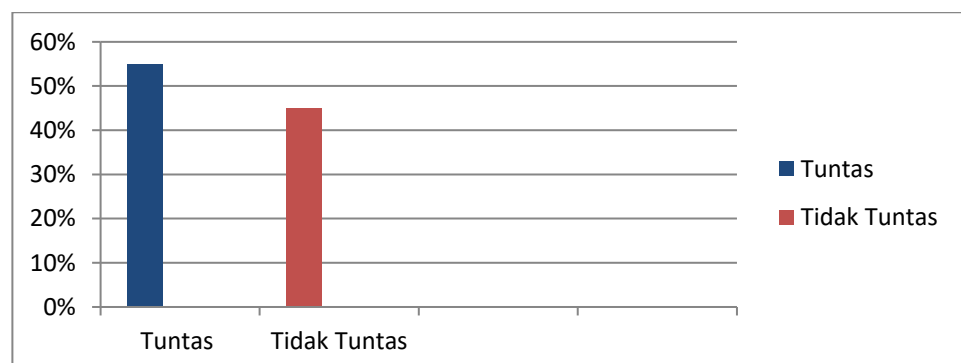
### 3. Analisis Data Siklus I Pertemuan II



**Gambar 4.3**  
**Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus 1 Pertemuan 2**

Pada diagram batang diatas, terdapat jumlah yang tuntas ada 7 siswa dengan persentase 38,8%. Jumlah yang tidak tuntas ada 11 siswa dengan persentase 61,2%. Nilai rata-rata siswa adalah 68,8. Pada siklus 1 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari hasil belajar sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, namun masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Sehingga peneliti melakukan pertemuan selanjutnya pada siklus 2 pertemuan ke 1

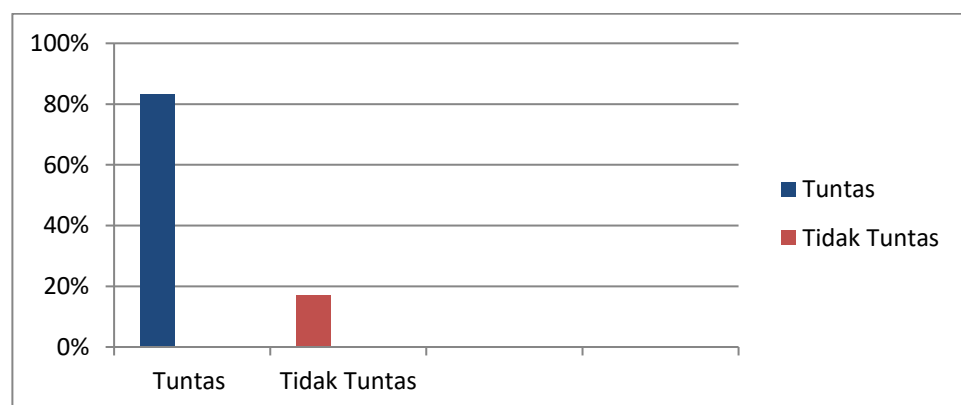
### 4. Analisis Data Siklus II Pertemuan I



**Gambar 4.4**  
**Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus 2 Pertemuan 1**

Pada diagram batang diatas, terdapat jumlah yang tuntas ada 10 siswa dengan persentase 55,5%. Jumlah yang tidak tuntas ada 8 siswa dengan persentase 44,5%. Nilai rata-rata siswa adalah 75,5. Pada siklus 2 pertemuan ke 1 terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari hasil belajar siklus 1. Dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, namun masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. Sehingga peneliti melakukan pertemuan selanjutnya yaitu pada siklus 2 pertemuan ke 2.

#### 5. Analisis Data Siklus II Pertemuan II



**Gambar 4.5**  
**Diagram Batang Hasil Tes Siswa Siklus 2 Pertemuan 2**

Pada diagram batang diatas, terdapat jumlah siswa yang tuntas mencapai 15 siswa dengan persentase 83,3%. Jumlah yang tidak tuntas ada 3 siswa dengan persentase 16,7%. Nilai rata-rata siswa adalah 82,2. Pada siklus 2 pertemuan ke 2 terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari hasil belajar siklus 2 pertemuan ke 1. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dan sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu 80%. Sehingga penelitian ini tidak perlu dilanjutkan,

hanya sampai pada siklus 2 pertemuan ke 2.

#### 6. Analisis Data Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Berikut adalah data rekapitulasi hasil belajar IPA siswa yang meningkat tiap siklus pada kelas IV SD di MIN Tapanuli Selatan.

**Tabel 4.1 Hasil Belajar IPA Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar**

No	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan II	Siklus II Pertemuan I	Siklus II Pertemuan II
1	Tuntas	16,6%	27,7%	38,8%	55,5%	75,6%
2	Tidak Tuntas	83,4%	72,3%	61,2%	44,5%	16,7%

Berdasarkan tabel diatas, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 16,6% dan persentase tidak tuntas siswa adalah 83,4%. Pada siklus I pertemuan 1, persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 27,7% dan persentase tidak tuntas siswa adalah 72,3%. Pada siklus I pertemuan 2, persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 38,8% dan persentase tidak tuntas siswa adalah 61,2%. Pada siklus II pertemuan 1, persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 55,5% dan persentase tidak tuntas siswa adalah 44,5%. Pada siklus II pertemuan 2, persentase ketuntasan hasil belajar siswa adalah 75,6% dan persentase tidak tuntas siswa adalah 16,7%.

## **E. Pembahasan Hasil Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menemukan permasalahan pada kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar yaitu pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Hal tersebut terjadi karena kurangnya penggunaan teknologi atau media interaktif dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran terasa monoton. Pemahaman siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang sudah dicapai oleh siswa. Dari jumlah 18 siswa di kelas IV, hasil belajar siswa yang tuntas pada pra siklus yaitu hanya 3 siswa dengan persentase ketuntasan 16,6% dan 15 siswa yang tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 83,4%. Dengan demikian, peneliti ingin meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA melalui video pembelajaran interaktif.

Pembelajaran IPA melalui video pembelajaran interaktif dilakukan dalam dua siklus. Pada penelitian ini, guru memberikan suatu tindakan yaitu mengajarkan dan membantu siswa dalam proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya. Saat guru melakukan tindakan, siswa diharapkan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang hampir menyerupai pengalaman langsung karena siswa dapat melihat proses dan fenomena alam secara visual.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep IPA pada siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif. Peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori belajar kognitif, yang

menekankan bahwa belajar adalah proses aktif mental di mana siswa mengolah informasi baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Dalam konteks pembelajaran IPA, video interaktif memberikan stimulasi visual dan auditori yang membantu siswa membentuk skema pengetahuan baru serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pada siklus 1 pertemuan 1, jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas hanya 5 siswa dengan persentase ketuntasan 27,7% dan 13 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 72,3% dan nilai rata-rata 62,2. Dalam pertemuan ini menunjukkan bahwa guru belum maksimal dalam mengajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran interaktif. Di dalam kelas masih banyak siswa yang tidak paham mengenai materi yang diajarkan melalui video interaktif pembelajaran, banyak siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran, dan banyak siswa yang tidak menjawab kuis yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu untuk memaksimalkan pembelajaran berikutnya, proses pembelajaran harus diperbaiki pada siklus 1 pertemuan ke 2.

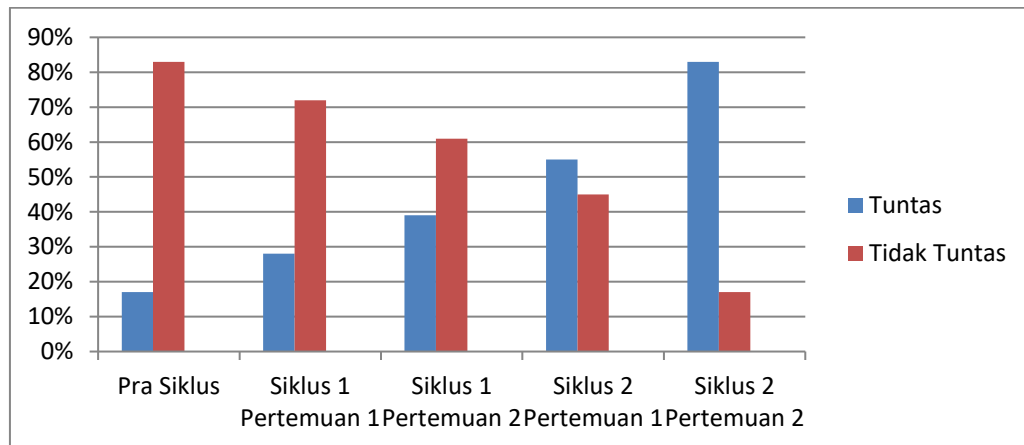
Pada siklus 1 pertemuan 2, jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas ada 7 siswa dengan persentase ketuntasan 38,8% dan 11 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 72,3% dan nilai rata-rata 68,8. Pada pertemuan ke 2, siswa belum mampu memahami materi dengan baik, sehingga ketika guru memberikan kuis kepada siswa masih banyak yang salah dalam menjawabnya, serta masih banyaknya hasil belajar siswa yang rendah dalam pengerjaan soal tes. Dengan penggunaan video interaktif pembelajaran

dapat disimpulkan bahwa hasil pemahaman siswa meningkat dari siklus 1 pertemuan 1 dan siklus 1 pertemuan 2. Namun, masih belum mencapai indikator keberhasilan tindakan sehingga pertemuan akan dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus 2 pertemuan 1, jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas ada 10 siswa dengan persentase ketuntasan 55,5% dan 8 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 44,5% dan nilai rata-rata 75,5. Pada pertemuan ini, masih ada siswa yang belum percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas dan tidak terlalu aktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus 2 pertemuan 1 lebih meningkat dari pada hasil belajar pada pertemuan sebelumnya, tetapi masih kurang maksimal dan butuh dilakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Pada siklus 2 pertemuan 2, jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas ada 14 siswa dengan persentase ketuntasan 75,6% dan 4 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 16,7% dan nilai rata-rata 82,2. Pada pertemuan ini, siswa sudah mampu memahami materi dengan baik, sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa sudah percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA meningkat setelah melakukan pembelajaran selama 2 siklus.

### Persentase Hasil Belajar Siswa yang Tuntas Dari Pra Siklus Hingga Siklus II Pertemuan II



**Gambar 4.6**  
**Diagram Batang Hasil Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

Dari diagram batang diatas, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kegiatan pra siklus, siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II. Sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPA melalui video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu yang juga memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Nanik Nofriyanti, Zumrotun Lutfiah, dan Dwi Novri Asmara (2023) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SDN 06 Timpeh Kabupaten Dharmasraya* menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa.

Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media video interaktif pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Namun, perbedaannya terletak pada subjek dan metode penelitian, di mana penelitian terdahulu berfokus pada siswa kelas V dengan pendekatan pengembangan media (model ADDIE), sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan lebih menitikberatkan pada peningkatan pemahaman konsep.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian sebelumnya dalam hal pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. Akan tetapi, penelitian ini memiliki keunikan tersendiri karena menggunakan video pembelajaran interaktif pada siswa kelas IV dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model John Elliot serta menekankan pada aspek peningkatan pemahaman konsep, bukan hanya hasil belajar secara kuantitatif.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Setiap penelitian tentu memiliki tujuan dan harapan untuk memberikan hasil yang bermanfaat dan bermakna. Keterbatasan ini bukan dimaksudkan untuk melemahkan hasil penelitian, melainkan menjadi bahan refleksi dan dasar perbaikan bagi penelitian selanjutnya. Namun demikian, dalam pelaksanaannya, tidak dapat dimungkiri bahwa terdapat berbagai

kendala dan tantangan yang mungkin memengaruhi proses maupun hasil penelitian. Kendala ini bisa berasal dari faktor internal maupun eksternal yang berada di luar kendali peneliti. Oleh sebab itu, peneliti merasa perlu untuk menyampaikan beberapa keterbatasan yang ditemui selama pelaksanaan penelitian ini. Berikut adalah beberapa keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Diantaranya, penelitian hanya dilakukan di satu kelas yaitu kelas 4 MIN 2 Tapsel. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini belum bisa mewakili seluruh siswa kelas 4 di sekolah lain, karena setiap sekolah memiliki kondisi yang berbeda-beda. Selama pelaksanaan tindakan, ditemukan bahwa tidak semua siswa menunjukkan respon yang sama terhadap penggunaan video interaktif.

Beberapa siswa lebih cepat memahami isi video karena memiliki kemampuan visual yang baik, sementara siswa lain memerlukan penjelasan tambahan. Hal ini menunjukkan bahwa gaya belajar siswa yang beragam (visual, auditori, kinestetik) dapat memengaruhi tingkat efektivitas media. Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih mudah memahami isi tayangan, sedangkan siswa dengan gaya belajar auditori atau kinestetik membutuhkan penjelasan tambahan.

Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak dapat dipukul rata bagi semua peserta didik, karena setiap individu memiliki cara yang berbeda dalam menyerap dan mengolah informasi. Dengan kata

lain, video interaktif mungkin sangat efektif bagi sebagian siswa, tetapi tidak sepenuhnya optimal bagi semua. Selain itu, masih ada keterbatasan alat dan fasilitas di sekolah, seperti proyektor dan speaker yang tidak selalu tersedia atau kurang memadai. Hal tersebut kadang menyulitkan saat menayangkan video pembelajaran interaktif.

Keterbatasan dalam aspek waktu belajar siswa di rumah. Peneliti tidak mengontrol aktivitas belajar siswa di luar sekolah, sehingga kemungkinan terdapat faktor eksternal seperti bantuan orang tua, kegiatan belajar tambahan, atau penggunaan media lain yang ikut memengaruhi peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, variabel luar tersebut tidak sepenuhnya dapat dihilangkan dalam penelitian ini.

Meskipun penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, peneliti tetap berharap bahwa hasil yang diperoleh dapat memberikan manfaat bagi pengembangan proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Keterbatasan yang ada justru menjadi bahan refleksi untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel, penggunaan video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas 4 MIN 2 Tapanuli Selatan. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pra siklus dengan jumlah 18 siswa terdapat ketuntasan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 4 MIN 2 Tapanuli Selatan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Pada prasiklus, dari 18 siswa, hanya 3 siswa (16,6%) yang mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata 55,5.

Setelah penerapan video pembelajaran interaktif pada siklus I pertemuan pertama, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 5 siswa (27,7%) dengan rata-rata 62,2, dan pada siklus I pertemuan kedua meningkat lagi menjadi 7 siswa (38,8%) dengan rata-rata 68,8. Selanjutnya, pada siklus II pertemuan pertama, jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 10 siswa (55,5%) dengan rata-rata 75,5, dan pada siklus II pertemuan kedua meningkat signifikan menjadi 14 siswa (83,3%) dengan rata-rata 75,6.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA melalui video pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman dan ketuntasan belajar siswa kelas IV di MIN 2 Tapanuli Selatan. Selain itu, media ini juga membantu guru mengatasi keterbatasan metode konvensional yang cenderung monoton, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif layak diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA di sekolah dasar.

## **B. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPA dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menyajikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Visualisasi yang ditampilkan melalui video interaktif mampu membantu siswa menghubungkan konsep dengan contoh nyata, sehingga memudahkan proses mengingat dan memahami. Selain itu, peningkatan keaktifan siswa selama pembelajaran mengindikasikan bahwa penggunaan media ini dapat memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang menekankan keterlibatan aktif siswa dan

pengembangan keterampilan berpikir kritis.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memperluas penggunaan media video interaktif pada mata pelajaran lain, khususnya yang memerlukan visualisasi konsep seperti matematika, sains, dan IPS. Dengan demikian, inovasi pembelajaran yang memadukan teknologi tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman.

### **C. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan untuk guru, untuk siswa, untuk sekolah, dan untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut.

#### **a. Untuk guru**

Disarankan untuk memanfaatkan video pembelajaran interaktif sebagai salah satu alternatif media dalam mengajarkan materi IPA, khususnya pada topik yang bersifat abstrak. Penggunaan media ini perlu dipadukan dengan penjelasan yang jelas, diskusi kelompok, serta latihan soal agar siswa dapat memahami materi secara menyeluruh.

#### **b. Untuk siswa**

Disarankan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, baik saat menonton video interaktif maupun dalam sesi diskusi kelompok. Keaktifan dalam bertanya dan mengemukakan pendapat akan membantu memperdalam pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Dengan adanya dukungan tersebut, diharapkan kualitas proses pembelajaran dapat meningkat serta berdampak positif terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

c. Untuk sekolah

Disarankan untuk mendukung penyediaan fasilitas teknologi seperti proyektor, komputer, atau layar LCD yang memadai, sehingga guru dapat lebih mudah mengimplementasikan pembelajaran berbasis media interaktif. Sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan video pembelajaran secara kreatif.

d. Untuk peneliti selanjutnya

Disarankan untuk menguji efektivitas video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mempertimbangkan variasi fitur interaktif yang lebih beragam. Hal ini akan memperluas temuan penelitian dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memperluas temuan penelitian sebelumnya serta memberikan kontribusi yang lebih signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi pembelajaran di dunia pendidikan

## DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A., Simanjuntak, J. N., Jusnita, A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal On Education, Vol. 05 No. 04*.
- Arikunto, S. (2018). Penelitian Tindakan Kelas. Edisi ke-10. Jakarta: Rineka Cipta.
45. Arikunto, S. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi ke-10. Jakarta: Rineka Cipta. 60-65.
- Aulia, A., Rahmi, & Jufri, L. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1 Kinali. *Vol. 6 No. 2*.
- Biassari, Icha., Kharisma Eka Putri, dan Siti Kholifah. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kecepatan Menggunakan Video Pembelajaran Interaktif*. 2021.
- Creswell, John W. (2018). *Research Design: Qulitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Edisi ke-5. Thousand Oaks: Publications. 190-195.
- Creswell, John W. (2018). *Research Design: Qulitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Edisi ke-5. Thousand Oaks: Publications. 203.
- Dimiyanti, & Mudjiono. (2006). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud berkerjasama dengan Rineka, 5.
- Fauzan, Syafrilianto, & Maulana Arafat Lubis. *Microteaching di SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Hamid, Herliana. *Peningkatan Minat dan Pemahaman Siswa Melalui Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif*. 2022.
- Harahap, A., Hasibuan, S. E., & Delfianis. (2021). Upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa pada pokok bahasan multikultural menggunakan media video di SD. *Dirasatul Ibtidaiyah, 1(2), 277–288*.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2000). *The Action Research Planner*. Edisi ke-3 (Melbourne: Deakin University Press). 75.
- Khoiroh, N., & Dalimunthe, M. W. (2022). Analisis Penggunaan dan Manfaat Media Pembelajaran IPA di Kelas 4 SD Muhammadiyah 32. *Education Journal Of Elementary School, Vol. 3 No. 3, 102*.
- Kusumawati, L. D., Sugito, n., & Mustadi, A. (2021). *Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika*

(Vol. 9 No. 1).

- M, R. C., Batrisyia, Z. M., Hidayatusholihah, A., & Kurniawati, W. (2024). Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Gerak IPA. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin, Vol. 1 No. 3*.
- Maesaroh, S., Purnamasari, V., & Mudzanatun. (2023). Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Energi dan Perubahannya Kelas 3A. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Vol. 09 No. 02*, 4382.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, Vol. 4 No. 3*.
- Nasution, Abdusima. (2022). *Filsafat Pendidikan Islam*. Cetakan ke-2. Makassar: Nas Media Pustaka.
- Nofriyanti, N., Lutfiah, Z., & Asmara, D. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di SDN 06 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal IKA: IKATAN ALUMNI PGSD, Vol. 13 No. 1*.
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 9 No. 2*.
- Prastowo, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik. *Prenadamedia Group*.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, Vol. 1 No. 1*.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media, 2016.
- Russell, H. (2020). *Educational Psychology*. New York: Harper & Row.
- Safitri, A., Putri, F. S., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2021). Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Penerapan Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu, Vol. 5 No. 6*.
- Sagala, S. (2010). Konsep Dasar IPA Sekolah Dasar. 61.

- Sigalingging, Devi Masittah, Fery Kurniawan, dan Misahradarsi Dongoran. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Materi Sistem Saraf Manusia." *Eksakta: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran MIPA* 10, no. 1 (2025): 25–31.
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan, *Jurnal Pengabdian Masyarakat. Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 16 No. 2.*
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi ke-14. Bandung: Alfabeta. 83.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Edisi ke-14. Bandung: Alfabeta. 88-92.
- Sugiyono. (2020). *Statistik untuk Penelitian*. Edisi ke-9. Bandung: Alfabeta. 150-155.
- Sukmawati, Wati., dkk. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda Melalui Media Video Pembelajaran*. 2023.
- Wulandari, A. P. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal on Education*. Vol. 05 No. 02

## Lampiran 1

### RPP 1 Siklus I Pertemuan I

#### A. IDENTITAS

Nama Madrasah	: MIN 2 Tapsel Sipagimbar
Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester	: IV/II
Tema/Subtema	: Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya
Alokasi Waktu	: 2×35 menit

#### B. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, bertanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis.

#### C. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.5 Menganalisis hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya
- 4.5 Menyajikan hasil analisis tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

#### D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Mengidentifikasi contoh hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.
2. Menjelaskan keterkaitan makhluk hidup dengan komponen biotik dan abiotik.
3. Mengemukakan hasil analisis sederhana tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungan.

## E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu mengidentifikasi contoh hubungan makhluk hidup dengan lingkungan (biotik–abiotik) dengan benar.
2. Siswa mampu menjelaskan hasil pengamatan terhadap video interaktif tentang hubungan makhluk hidup dan lingkungan dengan kalimat sendiri.
3. Siswa mampu menyajikan hasil analisis sederhana secara lisan/tertulis dengan percaya diri.

## F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam dan berdoa Bersama yang dipimpin oleh ketua kelas atau yang mewakili</li><li>2. Guru menanyakan kabar peserta didik</li><li>3. Guru mengabsen peserta didik</li><li>4. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: “Apa saja yang kalian butuhkan untuk hidup, seperti makanan dan udara?”</li><li>5. Guru menyampaikan materi pembelajaran</li><li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li></ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memutar video pembelajaran interaktif tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya <a href="https://www.canva.com/design/DAGnzdHcZYk/a8YPzpI_zdsgS_mwJ82mKA/edit">https://www.canva.com/design/DAGnzdHcZYk/a8YPzpI_zdsgS_mwJ82mKA/edit</a> </li><li>2. Guru menjelaskan materi</li><li>3. Siswa mencatat poin-poin penting dari video</li><li>4. Guru menunjukkan gambar atau video tentang hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya</li><li>5. Guru menjelaskan contoh interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya</li><li>6. Guru membagi kelompok</li><li>7. Hasil diskusi ditulis di kertas dan setiap</li></ol>	45 menit

	kelompok mempresentasikan hasil diskusi 8. Guru memberikan umpan baik dan memperkuat pemahaman siswa	
Penutup	1. Guru mengulas Kembali materi yang telah dipelajari hari ini 2. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam	15 menit

## G. MATERI PEMBELAJARAN

### 1. Pengertian lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar makhluk hidup dan memengaruhi kehidupannya. Lingkungan mencakup makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan) dan benda tak hidup (air, udara, cahaya, tanah). Lingkungan berperan penting untuk memenuhi kebutuhan makhluk hidup seperti makanan, tempat tinggal, udara, dan air.

### 2. Komponen biotik dan abiotik

#### a. Komponen Biotik (Makhluk Hidup)

Komponen biotik adalah bagian lingkungan yang terdiri dari makhluk hidup, seperti: Manusia, hewan (kucing, burung, ayam, ikan), tumbuhan (pohon, rumput, bunga), dan mikroorganisme (bakteri, jamur). Komponen biotik saling berinteraksi, misalnya tumbuhan sebagai penghasil makanan, hewan sebagai konsumen, dan manusia sebagai pengelola lingkungan.

#### b. Komponen Abiotik (Benda Tak Hidup)

Komponen abiotik adalah bagian lingkungan yang tidak hidup, tetapi sangat memengaruhi kehidupan makhluk hidup. Contohnya: Air, udara, cahaya matahari, tanah, suhu, batu, kelembapan.

Komponen abiotik menentukan tempat hidup makhluk, misalnya tumbuhan membutuhkan sinar matahari untuk fotosintesis, ikan membutuhkan air sebagai tempat hidup.

### 3. Contoh hubungan makhluk hidup dengan lingkungan

#### a. Hubungan Makhluk Hidup dengan Komponen Biotik

- Tumbuhan – Hewan: Hewan memakan tumbuhan untuk hidup, tumbuhan dibantu hewan dalam penyerbukan.
- Hewan – Manusia: Manusia memelihara hewan, hewan membantu manusia (kuda sebagai alat transportasi, ayam sebagai sumber makanan).
- Manusia – Tumbuhan: Manusia menanam dan merawat tumbuhan; tumbuhan menyediakan oksigen dan makanan.

#### b. Hubungan Makhluk Hidup dengan Komponen Abiotik

- Manusia membutuhkan air untuk minum dan mandi.
- Hewan membutuhkan udara untuk bernapas.
- Tumbuhan membutuhkan cahaya matahari untuk fotosintesis.
- Ikan hidup di air, tidak bisa hidup di darat karena insangnya membutuhkan air.

#### c. Hubungan Saling Ketergantungan (Ekosistem)

- Pohon membutuhkan tanah, air, dan cahaya untuk tumbuh.
- Burung membutuhkan pohon untuk berteduh dan membuat sarang.
- Rumput sebagai makanan sapi, sapi menghasilkan kotoran yang menyuburkan tanah.

## **H. METODE PEMBELAJARAN**

1. Ceramah
2. Diskusi kelompok
3. Observasi

4. Presentasi kelompok

**I. ALAT DAN BAHAN**

1. Gambar rantai makanan atau interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya
2. Video pendek tentang ekosistem
3. Kertas untuk diskusi kelompok
4. Spidol atau alat tulis lainnya

**J. PENILAIAN**

1. Penilaian Spritual

No	Tanggal	Nama Siswa	Kriteria (Berdoa, Syukur, Toleransi)	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1						
2						
Dst						

2. Penilaian Sosial

No	Tanggal	Nama Siswa	Belum Terlihat	Catatan Perilaku	Tindak Lanjut
1					
2					
Dst					

3. Penilaian Pengetahuan

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1				
2				
Dst				

4. Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria (Praktik, Produk, Presentasi)	Skor	Catatan
1				
2				

Dst				
-----	--	--	--	--

Sipagimbar, Juni 2025

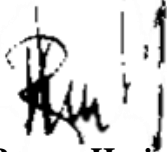
Peneliti



**Sulis Nur Afni**

**NIM. 2120500222**

Wali Kelas



**Bertua Hasiholan Simatupang, S.Pd**

**NIP. 198801272025211001**

Mengetahui:

Mengajar  
Kepala Madrasah



**Bertua Hasiholan Simatupang, S.Pd**  
**NIP. 198801272025211002**

## Lampiran 2

### RPP 2 Siklus I Pertemuan II

#### A. IDENTITAS

Nama Madrasah	: MIN 2 Tapsel Sipagimbar
Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester	: IV/II
Tema/Subtema	: Hubungan Makhluk Hidup dengan lingkungannya/ Beberapa Jenis Hubungan Antarmakhluk Hidup
Alokasi Waktu	: 2×35 menit

#### B. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, bertanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis.

#### C. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.5 Menganalisis hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya
- 4.5 Menyajikan hasil analisis tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

#### D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI


1. Mengidentifikasi jenis hubungan antar makhluk hidup (mutualisme, parasitisme, komensalisme, kompetisi, predasi).
2. Menjelaskan ciri setiap jenis hubungan.

- Menentukan contoh hubungan antar makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari.

#### E. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis hubungan antar makhluk hidup.
- Siswa mampu memberikan contoh nyata dari setiap hubungan makhluk hidup.
- Siswa mampu menyimpulkan perbedaan antar jenis hubungan makhluk hidup.

#### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam dan berdoa Bersama yang dipimpin oleh ketua kelas atau yang mewakili</li> <li>Guru menanyakan kabar peserta didik</li> <li>Guru mengabsen peserta didik</li> <li>Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: “Apakah kalian pernah melihat kupu-kupu hinggap di bunga? Apa yang terjadi?”</li> <li>Guru menyampaikan materi pembelajaran</li> <li>Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memutar video pembelajaran interaktif tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya  <a href="https://www.canva.com/design/DAGnzbuYsBk/BNppKCCe8JOuZF_2LNbR8A/edit">https://www.canva.com/design/DAGnzbuYsBk/BNppKCCe8JOuZF_2LNbR8A/edit</a>  </li> <li>Guru menjelaskan materi</li> <li>Siswa mencatat poin-poin penting dari video</li> <li>Guru menunjukkan gambar atau video tentang hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya</li> <li>Guru menjelaskan contoh interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya</li> </ol>	45 menit

	6. Guru membagi kelompok 7. Hasil diskusi ditulis di kertas dan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi 8. Guru memberikan umpan baik dan memperkuat pemahaman siswa	
Penutup	1. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari hari ini 2. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam	15 menit

## G. MATERI PEMBELAJARAN

### 1. Pengertian Hubungan Antar-Makhluk Hidup

Hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya adalah interaksi atau keterkaitan antara makhluk hidup (biotik) dengan komponen lingkungan di sekitarnya (abiotik dan biotik lainnya) yang membentuk keseimbangan ekosistem. Jenis-Jenis Hubungan Antar-Makhluk Hidup

- 1) Simbiosis: Hubungan erat antara dua makhluk hidup.
    - Mutualisme: Saling menguntungkan (Contoh: Lebah dan bunga).
    - Parasitisme: Satu diuntungkan, satu dirugikan (Contoh: Kutu di tubuh hewan).
    - Komensalisme: Satu diuntungkan, satu tidak terpengaruh (Contoh: Anggrek di pohon).
  - 2) Predasi: Hubungan pemangsa dan mangsa (Contoh: Singa memakan rusa).
  - 3) Kompetisi: Persaingan antar makhluk hidup untuk sumber daya (Contoh: Tumbuhan berebut sinar matahari).
  - 4) Netralisme: Hubungan di mana kedua makhluk hidup tidak saling memengaruhi (Contoh: Burung dan kelinci di habitat yang sama).
2. Contoh Hubungan Antar-Makhluk Hidup di Lingkungan Sekitar

- 1) Semut dan kutu daun (mutualisme)
- 2) Burung jalak dan kerbau (mutualisme)
- 3) Ikan remora yang menempel pada hiu (komensalisme)
- 4) Cacing pita di tubuh manusia (parasitisme)

#### H. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Diskusi kelompok
3. Observasi
4. Presentasi kelompok

#### K. ALAT DAN BAHAN

1. Video Interaktif
2. Kertas untuk diskusi kelompok
3. Spidol atau alat tulis lainnya

#### L. PENILAIAN

##### 1. Penilaian Spritual

No	Tanggal	Nama Siswa	Kriteria (Berdoa, Syukur, Toleransi)	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1						
2						
Dst						

##### 2. Penilaian Sosial

No	Tanggal	Nama Siswa	Belum Terlihat	Catatan Perilaku	Tindak Lanjut
1					
2					
Dst					

##### 3. Penilaian Pengetahuan

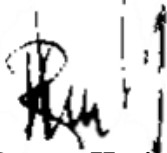
No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1				
2				

Dst				
-----	--	--	--	--

4. Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria (Praktik, Produk, Presentasi)	Skor	Catatan
1				
2				
Dst				

Wali Kelas



**Bertua Hasinolan Simatupang, S.Pd**  
**NIP. 198801272025211001**

Sipagimbar, Juni 2025  
 Peneliti



**Sulis Nur Afni**  
**NIM. 2120500222**

Mengetahui:

Mengajar

Kelas Madrasah



Karlina Hasinolan Dewata, S.Pd

NIP. 19780100214121002

## Lampiran 3

### RPP 3 Siklus II Pertemuan I

#### A. IDENTITAS

Nama Madrasah	: MIN 2 Tapsel Sipagimbar
Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester	: IV/II
Tema/Subtema	: Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya/ Mata Rantai
Alokasi Waktu	: 2×35 menit

#### B. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, bertanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis.

#### C. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.5 Menganalisis hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya
- 4.5 Menyajikan hasil analisis tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.


#### D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Mengidentifikasi komponen rantai makanan: produsen, konsumen 1, konsumen 2, predator.
2. Menjelaskan alur energi pada rantai makanan.
3. Membuat diagram rantai makanan sederhana.

#### E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menentukan posisi makhluk hidup dalam rantai makanan.
2. Siswa dapat menjelaskan aliran energi melalui contoh yang ada dalam video.
3. Siswa dapat membuat satu diagram rantai makanan lengkap.

#### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengucapkan salam dan berdoa Bersama yang dipimpin oleh ketua kelas atau yang mewakili</li> <li>2. Guru menanyakan kabar peserta didik</li> <li>3. Guru mengabsen peserta didik</li> <li>4. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: “Pernahkah kalian melihat hewan memakan tumbuhan atau hewan lain?”</li> <li>5. Guru menyampaikan materi pembelajaran</li> <li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li> </ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memutar video pembelajaran interaktif tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya  <a href="https://www.canva.com/design/DAGny1Px_U0/dEY6cGi9gNQwwtGTJoWkew/edit">https://www.canva.com/design/DAGny1Px_U0/dEY6cGi9gNQwwtGTJoWkew/edit</a>  </li> <li>2. Guru menjelaskan materi komponen dalam mata rantai makanan, seperti produsen, konsumen, dan pengurai dengan contoh-contoh sederhana</li> <li>3. Guru memperkenalkan contoh mata rantai makanan yang ada di lingkungan sekitar</li> <li>4. Siswa mencatat poin-poin penting dari video</li> <li>5. Guru menunjukkan gambar atau video tentang hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya</li> <li>6. Guru membagi kelompok</li> <li>7. Hasil diskusi ditulis di kertas dan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi</li> <li>8. Guru memberikan umpan baik dan</li> <li>9. memperkuat pemahaman siswa</li> </ol>	45 menit

Penutup	1. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari hari ini 2. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam	15 menit
---------	---	----------

## G. MATERI PEMBELAJARAN

### 1. Pengertian Mata Rantai Makanan

Mata rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan antar- makhluk hidup dalam suatu ekosistem, dimana energi berpindah dari satu organisme ke organisme lain.

### 2. Komponen dalam Mata Rantai Makanan

#### 1) Produsen (Penghasil)

#### 2) Konsumen (Pemakan)

Organisme yang mendapatkan energi dengan memakan organisme lain.

- Konsumen Tingkat 1: Pemakan tumbuhan (herbivora), misalnya kelinci
- Konsumen Tingkat 2: Pemakan hewan (karnivora), misalnya ular
- Konsumen Tingkat 3: Pemakan karnivora (karnivora puncak), misalnya elang

#### 3) Dekomposer (Pengurai)

### 3. Contoh Mata Rantai Makanan

Padi (Produsen) → Tikus (Konsumen Primer) → Ular (Konsumen Sekunder)

→ Elang (Konsumen Tersier) → Pengurai (Jamur/Bakteri)

### 4. Manfaat Memahami Mata Rantai Makanan

- 1) Mengetahui pentingnya keseimbangan ekosistem
- 2) Memahami ketergantungan antar-makhluk hidup

## H. METODE PEMBELAJARAN

### 1. Ceramah

2. Diskusi kelompok
3. Observasi
4. Presentasi kelompok

**I. ALAT DAN BAHAN**

1. Video Interaktif
2. Kertas untuk diskusi kelompok
3. Spidol atau alat tulis lainnya

**J. PENILAIAN**

1. Penilaian Spritual

No	Tanggal	Nama Siswa	Kriteria (Berdoa, Syukur, Toleransi)	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1						
2						
Dst						

2. Penilaian Sosial

No	Tanggal	Nama Siswa	Belum Terlihat	Catatan Perilaku	Tindak Lanjut
1					
2					
Dst					

3. Penilaian Pengetahuan

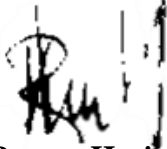
No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1				
2				
Dst				

4. Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria (Praktik, Produk, Presentasi)	Skor	Catatan
1				
2				

Dst				
-----	--	--	--	--

Wali Kelas



**Bertua Hasinolan Simatupang, S.Pd**  
NIP. 198801272025211001

Sipagimbar, Juni 2025  
Peneliti



**Sulis Nur Afni**  
NIM. 2120500222

Mengetahui:

Mengajar  
Kelas Madrasah



**Karlina Hasinolan Simatupang, S.Pd**  
NIP. 197808021984121002

## Lampiran 4

### RPP 4 Siklus II Pertemuan II

#### A. IDENTITAS

Nama Madrasah	: MIN 2 Tapsel Sipagimbar
Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester	: IV/II
Tema/Subtema	: Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya/ Perubahan Lingkungan
Alokasi Waktu	: 2×35 menit

#### B. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, bertanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan, dan kegiatannya.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis.

#### C. KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.5 Menganalisis hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya
- 4.5 Menyajikan hasil analisis tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya.

#### D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Mengidentifikasi jenis perubahan lingkungan alami dan buatan.
2. Menjelaskan dampak perubahan lingkungan terhadap makhluk hidup.
3. Menyimpulkan cara menjaga keseimbangan lingkungan.


#### E. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan contoh perubahan lingkungan (banjir, kebakaran, erosi).
2. Siswa dapat menghubungkan perubahan lingkungan dengan kelangsungan

hidup makhluk hidup.

3. Siswa dapat menyimpulkan pentingnya menjaga lingkungan.

#### F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengucapkan salam dan berdoa Bersama yang dipimpin oleh ketua kelas atau yang mewakili</li><li>2. Guru menanyakan kabar peserta didik</li><li>3. Guru mengabsen peserta didik</li><li>4. Guru memberikan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan: “Apakah kalian pernah melihat banjir atau longsor? Apa penyebabnya?”</li><li>5. Guru menyampaikan materi pembelajaran</li><li>6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li></ol>	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memutar video pembelajaran interaktif (<a href="https://www.canva.com/design/DAGnyHe4BxE/LVRqGQDwSp23Lw4dXdZY8A/edit">https://www.canva.com/design/DAGnyHe4BxE/LVRqGQDwSp23Lw4dXdZY8A/edit</a>) </li><li>2. Guru menjelaskan materi</li><li>3. Guru memperkenalkan contoh dampak perubahan lingkungan terhadap kehidupan makhluk hidup</li><li>4. Siswa mencatat poin-poin penting dari video</li><li>5. Guru membagi kelompok</li><li>6. Hasil diskusi ditulis di kertas dan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi</li><li>7. Guru memberikan umpan baik dan memperkuat pemahaman siswa</li></ol>	45 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari hari ini</li><li>2. Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam</li></ol>	15 menit

#### G. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Perubahan Lingkungan

Perubahan lingkungan adalah perubahan yang terjadi pada kondisi

fisik, kimia, atau biologis di sekitar makhluk hidup yang memengaruhi ekosistem secara keseluruhan.

## 2. Jenis Perubahan Lingkungan

### 1) Perubahan Lingkungan Alami

Terjadi secara alami tanpa campur tangan manusia. Contoh:

- Gempa bumi – Mengubah struktur permukaan tanah.
- Gunung meletus – Menyebabkan kerusakan ekosistem di sekitarnya.
- Banjir – Mengubah struktur tanah dan merusak habitat.
- Angin topan – Merusak tumbuhan dan bangunan.

### 2) Perubahan Lingkungan Buatan (Akibat Aktivitas Manusia) Disebabkan

oleh kegiatan manusia yang memengaruhi ekosistem. Contoh:

- Deforestasi (penebangan hutan) – Mengurangi keanekaragaman hayati.
- Pencemaran (udara, air, tanah) – Merusak lingkungan dan kesehatan.
- Urbanisasi – Mengubah lahan menjadi kawasan permukiman.
- Pemanasan global – Meningkatkan suhu bumi akibat gas rumah kaca.

## 3. Dampak Perubahan Lingkungan terhadap Makhluk Hidup

### 1) Kehilangan habitat bagi hewan dan tumbuhan

### 2) Menurunnya kualitas udara, tanah, dan air

### 3) Punahnya spesies tertentu akibat kerusakan lingkungan

## 4. Cara Mengurangi Dampak Perubahan Lingkungan

### 1) Melakukan reboisasi atau penanaman pohon Kembali

### 2) Mengurangi penggunaan plastik

### 3) Mendaur ulang sampah

## **H. METODE PEMBELAJARAN**

### 1. Ceramah

### 2. Diskusi kelompok

### 3. Observasi

4. Presentasi kelompok

**I. ALAT DAN BAHAN**

1. Video Interaktif
2. Kertas untuk diskusi kelompok
3. Spidol atau alat tulis lainnya

**J. PENILAIAN**

1. Penilaian Spritual

No	Tanggal	Nama Siswa	Kriteria (Berdoa, Syukur, Toleransi)	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1						
2						
Dst						

2. Penilaian Sosial

No	Tanggal	Nama Siswa	Belum Terlihat	Catatan Perilaku	Tindak Lanjut
1					
2					
Dst					

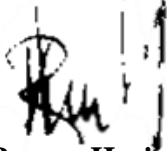
3. Penilaian Pengetahuan

No	Kriteria	Terlihat	Belum Terlihat	Catatan
1				
2				
Dst				

4. Penilaian Keterampilan

No	Nama Siswa	Kriteria (Praktik, Produk, Presentasi)	Skor	Catatan
1				
2				
Dst				

Wali Kelas



**Bertua Hasinolan Simatupang, S.Pd**  
**NIP. 198801272025211001**

Sipagimbar, Juni 2025

Peneliti



**Sulis Nur Afni**  
**NIM. 2120500222**

Mengetahui:

Mengajar  
Kepala Madrasah



**Bertua Hasinolan Simatupang, S.Pd**  
**NIP. 198801272025211001**

Lampiran 5

KISI-KISI TES

Aspek yang Diuji	Level Kognitif	Indikator Soal (Tujuan)	Kriteria Stimulus Soal (S)	Nomor Soal (Total)
Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya	C1 (Pengetahuan)	Siswa dapat menyebutkan, mengingat, dan mendefinisikan konsep dasar dalam ekosistem (misalnya, pengertian simbiosis, rantai makanan, atau lingkungan).	Tidak memerlukan stimulus, atau menggunakan stimulus gambar sederhana yang fungsinya hanya ilustrasi.	1, 2, 3, 11, 12, 13, 21, 22, 30, 32, 33 <b>(11)</b>
	C2 (Pemahaman)	Siswa dapat menjelaskan, menginterpretasikan, atau membandingkan konsep dasar.	Menggunakan stimulus berupa narasi pendek atau deskripsi fakta yang relevan.	4, 6, 9, 15, 16, 19, 23, 24, 25, 28, 39 <b>(11)</b>
	C3 (Penerapan)	Siswa dapat menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk memecahkan masalah dalam konteks baru (kehidupan sehari-hari).	Menggunakan stimulus berupa skenario atau kasus sederhana kehidupan sehari-hari yang harus diselesaikan.	7, 17, 18, 38 <b>(4)</b>
	C4 (Analisis)	Siswa dapat menganalisis dan menguraikan informasi, membedakan sebab-akibat, atau mengidentifikasi hubungan antar-konsep.	Wajib menggunakan Stimulus kompleks seperti: grafik, tabel data, ilustrasi rantai makanan/jaring-jaring makanan, atau kasus lingkungan yang menuntut analisis.	5, 10, 14, 20, 27, 29, 31, 34, 40 <b>(9)</b>
	C5 (Evaluasi)	Siswa dapat menilai, menyimpulkan, atau memberikan justifikasi terhadap suatu informasi atau solusi berdasarkan	Menggunakan stimulus berupa hasil eksperimen, kesimpulan/nyataan orang lain, atau kasus yang meminta	8, 36, 37 <b>(3)</b>

		kriteria tertentu.	siswa menilai kebenaran suatu hipotesis	
	C6 (Kreasi)	Siswa dapat merumuskan, merancang, atau menciptakan solusi baru dari berbagai elemen.	Menggunakan stimulus terbuka yang meminta siswa menyusun langkah-langkah, merancang model, atau membuat prediksi solusi inovatif.	26,35 (2)
<b>Total</b>				40

## Lampiran 6

### SOAL KOGNITIF SISWA

Nama :

Kelas : 4

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

#### a. Petunjuk Soal

- a. Tulislah terlebih dahulu Identitas Anda yang tertera di atas.
- b. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum Anda menjawabnya.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (×) pada salah satu jawaban a, b, c, d.

#### Soal Pilihan Berganda

( Pertemuan Ke-1)

1. Lingkungan tempat makhluk hidup tinggal disebut ...
  - a. Habitat
  - b. Hewan
  - c. Hutan
  - d. Gunung
2. Yang termasuk makhluk hidup adalah ...
  - a. Air
  - b. Batu
  - c. Pohon
  - d. Udara
3. Contoh makhluk hidup yang hidup di air adalah ...
  - a. Kucing

- b. Ikan
- c. Burung
- d. Kuda

4. Mengapa tumbuhan disebut produsen dalam rantai makanan?

- a. Karena tumbuhan menghasilkan oksigen
- b. Karena tumbuhan bisa bergerak
- c. Karena tumbuhan membuat makanan sendiri
- d. Karena tumbuhan memakan hewan

5. Apa yang terjadi jika tidak ada cacing tanah di dalam tanah?

- a. Tanah menjadi lebih subur
- b. Tidak ada air di tanah
- c. Tanah menjadi keras dan kurang subur
- d. Hewan tidak bisa hidup

6. Mengapa manusia tidak dapat hidup tanpa tumbuhan?

- a. Karena tumbuhan bisa berbicara
- b. Karena tumbuhan menghasilkan air
- c. Karena tumbuhan menghasilkan makanan dan oksigen
- d. Karena tumbuhan bisa bergerak

7. Rina melihat tanaman di kebunnya layu karena tidak disiram. Apa yang sebaiknya

Rina lakukan?

- a. Membiarkannya sampai mati
- b. Memotong semua daun tanaman
- c. Menyiram tanaman secara rutin
- d. Memindahkan tanaman ke rumah

8. Jika kamu melihat seekor burung terluka di halaman sekolah, tindakan yang tepat

adalah ...

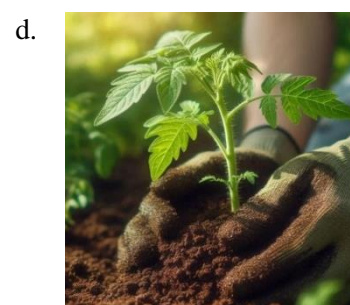
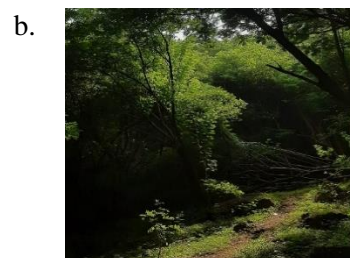
- a. Menangkap dan memeliharanya
- b. Membiarkannya tergeletak
- c. Mengejeknya bersama teman
- d. Merawatnya dan melapor ke guru



9. Gambar di atas menunjukkan contoh hubungan antara dua makhluk hidup. Apa nama hubungan tersebut?

- a. Persaingan
- b. Simbiosis mutualisme
- c. Simbiosis parasitisme
- d. Rantai makanan

10. Pabrik mengeluarkan asap tebal dan sungai dipenuhi limbah. Apa dampaknya terhadap lingkungan?



Nama :  
Kelas : 4  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

**a. Petunjuk Soal**

- a. Tulislah terlebih dahulu Identitas Anda yang tertera di atas.
- b. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum Anda menjawabnya.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (×) pada salah satu jawaban a, b, c, d.

**Soal Pilihan Berganda**

( Pertemuan Ke-2)

1. Komponen abiotik di bawah ini adalah ...
  - a. Manusia
  - b. Kucing
  - c. Tanah
  - d. Rumput
2. Makhhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri adalah ...
  - a. Ayam
  - b. Manusia
  - c. Harimau
  - d. Tumbuhan
3. Tumbuhan memerlukan ... untuk berfotosintesis.
  - a. Garam dan gula
  - b. Udara dan air
  - c. Makanan dan minuman

d. Daging dan susu

4. Jika tumbuhan di sebuah hutan habis ditebang, apa dampaknya bagi hewan yang hidup di sana?

- a. Hewan menjadi lebih sehat
- b. Hewan pindah ke laut
- c. Hewan kehilangan tempat tinggal dan makanan
- d. Hewan menjadi lebih banyak

5. Apa hubungan antara air dan makhluk hidup?

- a. Air hanya dibutuhkan oleh tumbuhan
- b. Air hanya dibutuhkan oleh hewan laut
- c. Air tidak terlalu penting bagi makhluk hidup
- d. Air dibutuhkan oleh semua makhluk hidup untuk bertahan hidup

6. Mengapa cacing termasuk makhluk hidup yang bermanfaat bagi tanah?

- a. Karena bisa memakan tumbuhan
- b. Karena membuat tanah menjadi lebih subur
- c. Karena bisa berubah menjadi kupu-kupu
- d. Karena bisa terbang

7. Saat musim kemarau, tanaman sering kekurangan air. Apa yang bisa dilakukan untuk membantu tanaman tetap hidup?

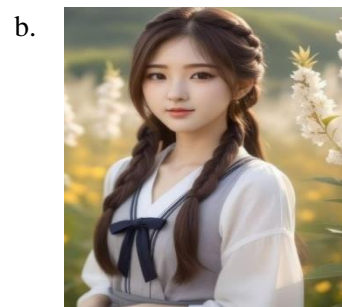
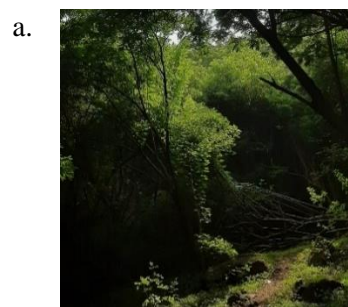
- a. Menyemprot tanaman dengan pewangi
- b. Menyiram tanaman secara teratur
- c. Menebang semua tanaman
- d. Membiarkan tanaman kering

8. Bagaimana cara menjaga hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya di rumah?

- a. Membuang sampah sembarangan
- b. Merawat tanaman dan hewan peliharaan
- c. Menebang pohon di halaman
- d. Menyiram tanaman dengan sabun

9. Makhluk hidup memerlukan makanan agar dapat tumbuh dan berkembang.

Contoh makhluk hidup yang membuat makanannya sendiri adalah...



10. Perhatikan rantai makanan berikut!



Jika jumlah ular berkurang, maka kemungkinan yang terjadi adalah...

- a. Elang akan bertambah banyak
- b. Katak menjadi lebih sedikit
- c. Belalang akan berkurang
- d. Rumput cepat habis

Nama :  
Kelas : 4  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

**a. Petunjuk Soal**

- a. Tulislah terlebih dahulu Identitas Anda yang tertera di atas.
- b. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum Anda menjawabnya.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (×) pada salah satu jawaban a, b, c, d.

**Soal Pilihan Berganda**

( Pertemuan Ke-3)

1. Makhluk hidup yang membantu menguraikan sisa-sisa organisme mati adalah ...
  - a. Katak
  - b. Ulat
  - c. Jamur
  - d. Elang
2. Dalam rantai makanan, tumbuhan berperan sebagai ...
  - a. Konsumen
  - b. Pengurai
  - c. Produsen
  - d. Pemangsa
3. Hubungan saling menguntungkan antara dua makhluk hidup disebut...
  - a. Parasitisme
  - b. Komensalisme
  - c. Simbiosis mutualisme

d. Predasi

4. Mengapa kita harus menjaga keseimbangan antara makhluk hidup dan lingkungannya?

- a. Agar lingkungan menjadi sepi
- b. Agar tumbuhan cepat layu
- c. Agar ekosistem tetap berjalan dengan baik
- d. Agar hewan mudah diburu

5. Mengapa manusia disebut makhluk hidup?

- a. Karena bisa berbicara dan tertawa
- b. Karena bisa bergerak dan tumbuh
- c. Karena bisa membuat rumah
- d. Karena memakai pakaian

6. Jika kamu diminta membuat taman sekolah yang ramah lingkungan, tindakan apa yang paling tepat?

- b. Menebang pohon untuk membuat lapangan luas
- c. Menanam berbagai jenis tanaman dan menyediakan tempat sampah
- d. Membiarkan sampah berserakan agar menjadi pupuk alami
- e. Menangkap burung untuk menjaga keseimbangan ekosistem

7. Ketika hujan turun, banyak cacing muncul di tanah. Apa yang bisa kamu pelajari dari kejadian itu?

- a. Cacing suka mandi
- b. Cacing takut pada air
- c. Cacing membutuhkan udara dan keluar saat tanah basah
- d. Cacing sedang mencari makanan

8. Ketika hujan turun, banyak cacing muncul di tanah. Apa yang bisa kamu pelajari

dari kejadian itu?

- a. Cacing suka mandi
- b. Cacing takut pada air
- c. Cacing membutuhkan udara dan keluar saat tanah basah
- d. Cacing sedang mencari makanan

9. Perhatikan gambar berikut!



Jika populasi rumput di padang rumput habis karena kemarau panjang, apa yang kemungkinan besar terjadi pada hewan pemakan rumput?

- a. Hewan pemakan rumput akan bertambah banyak
- b. Hewan pemakan rumput akan kekurangan makanan dan berkurang
- c. Hewan pemakan rumput menjadi karnivora
- d. Hewan pemakan rumput tidak terpengaruh

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Katak biasanya hidup di tempat yang lembap seperti sawah atau rawa. Tempat hidup katak disebut...

- a. Sarang
- b. Habitat
- c. Koloni
- d. Rantai

Nama :  
Kelas : 4  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

**a. Petunjuk Soal**

- a. Tulislah terlebih dahulu Identitas Anda yang tertera di atas.
- b. Periksa dan bacalah soal-soal dengan teliti sebelum Anda menjawabnya.
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (×) pada salah satu jawaban a, b, c, d.

**Soal Pilihan Berganda**

( Pertemuan Ke-4)

1. Jika populasi ular di hutan berkurang drastis, maka yang akan terjadi adalah...
  - a. Populasi tikus akan menurun
  - b. Populasi tikus akan meningkat
  - c. Populasi tumbuhan akan habis
  - d. Tidak ada perubahan di ekosistem
2. Komponen abiotik di bawah ini adalah ...
  - a. Manusia
  - b. Kucing
  - c. Tanah
  - d. Rumput
3. Yang termasuk makhluk hidup adalah ...
  - a. Air
  - b. Batu
  - c. Pohon

d. Udara

4. Jika tumbuhan di sebuah hutan habis ditebang, apa dampaknya bagi hewan yang hidup di sana?

- a. Hewan menjadi lebih sehat
- b. Hewan pindah ke laut
- c. Hewan kehilangan tempat tinggal dan makanan
- d. Hewan menjadi lebih banyak

5. Jika kamu diminta membuat taman sekolah yang ramah lingkungan, tindakan apa yang paling tepat?

- a. Menebang pohon untuk membuat lapangan luas
- b. Menanam berbagai jenis tanaman dan menyediakan tempat sampah
- c. Membiarkan sampah berserakan agar menjadi pupuk alami
- d. Menangkap burung untuk menjaga keseimbangan ekosistem

6. Tindakan manusia yang dapat merusak keseimbangan lingkungan adalah...

- a. Menanam kembali hutan yang gundul
- b. Melakukan daur ulang sampah plastic
- c. Menangkap ikan dengan bahan peledak
- d. Menjaga kebersihan sungai

7. Bagaimana kamu bisa membantu menjaga populasi hewan di lingkunganmu?

- a. Berburu hewan liar
- b. Merusak sarang burung
- c. Tidak merusak habitat hewan
- d. Mengambil anak hewan untuk peliharaan

8. Di sekolah, kamu diminta membuat taman kecil. Apa yang harus kamu lakukan terlebih dahulu?

- a. Mencari tanaman dan air
- b. Membakar rumput liar
- c. Membeli makanan hewan
- d. Menebang pohon besar

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Hubungan antara nyamuk dan manusia disebut simbiosis parasitisme

karena...

- a. Nyamuk dan manusia saling menguntungkan
- b. Nyamuk tidak merugikan manusia
- c. Nyamuk mendapat makanan, manusia dirugikan
- d. Nyamuk membantu manusia tidur

10. Perhatikan gambar di bawah ini!



Di musim kemarau panjang, banyak tumbuhan layu dan mati.

Apa dampak dari kondisi ini terhadap makhluk hidup lain?

- a. Hewan menjadi lebih sehat

- b. Makanan untuk hewan berkurang
- c. Air di sungai melimpah
- d. Semua makhluk hidup tumbuh lebih cepat



6	Kesesuaian langkah-langkah Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran sistematis dan runtut				
7	Evaluasi Pembelajaran	Evaluasi sesuai dengan indicator pencapaian				
8	Inovasi pembelajaran	Adanya inovasi dalam penggunaan video interaktif				
9	Bahasa dan penyajian	Bahasa jelas dan mudah dipahami				
10	Kesesuaian alokasi waktu	Waktu pembelajaran realistis dan efisien				

Penilaian:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

**Catatan**

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 2025  
Tes akan di validasikan ke ahli

**Himsar, M.Pd**  
**NIDN. 2011048501**



Penilaian:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

**Catatan**

.....

.....

.....

Padangsidempuan, 2025  
Tes akan di validasikan ke ahli

**Himsar, M.Pd**  
**NIDN. 2011048501**

## Lampiran 9

### LEMBAR OBSERVASI GURU

#### Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPA dengan jelas kepada siswa		×
2	Guru menggunakan video pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran IPA	√	
3	Guru menjelaskan isi video pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami siswa	√	
4	Guru memberikan panduan kepada siswa sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Guru memberikan contoh nyata yang relevan dengan materi dari video pembelajaran		×
6	Guru memfasilitasi siswa yang berdiskusi terkait isi video pembelajaran		×
7	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap video	√	
8	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban atau pendapat siswa setelah pembelajaran		×
9	Guru menggunakan video pembelajaran secara efektif untuk mengelola waktu belajar	√	
10	Guru menutup pembelajaran dengan merangkum materi dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		6	4
<b>Persentase Aktivitas</b>		60%	
<b>Kategori</b>		Cukup Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

#### Konversi Kategori Aktivitas

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik

61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Rasyid Husein Hutagaol, S.Pd

## Lampiran 10

### LEMBAR OBSERVASI SISWA Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah :  
Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Siswa memahami tujuan pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru		×
2	Siswa menyimak dan terlibat aktif saat video pembelajaran interaktif ditayangkan	√	
3	Siswa memahami isi video pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	√	
4	Siswa mengikuti panduan guru sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Siswa dapat mengaitkan isi video dengan contoh nyata yang relevan		×
6	Siswa berdiskusi secara aktif dengan teman atau guru mengenai isi video pembelajaran		×
7	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru untuk menguji pemahaman terhadap isi video	√	
8	Siswa menerima dan memahami umpan balik dari guru setelah proses pembelajaran		×
9	Siswa menggunakan waktu dengan baik selama kegiatan pembelajaran dengan video	√	
10	Siswa menyimak dan memahami rangkuman materi yang disampaikan guru dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		6	4
<b>Nilai Aktivitas</b>		60%	
<b>Kategori</b>		Cukup Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

#### Konversi Kategori Aktivitas

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik

61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Almita Wiguna

## Lampiran 11

### LEMBAR OBSERVASI GURU Siklus I Pertemuan II

Nama Sekolah :  
Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPA dengan jelas kepada siswa	√	
2	Guru menggunakan video pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran IPA	√	
3	Guru menjelaskan isi video pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami siswa	√	
4	Guru memberikan panduan kepada siswa sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Guru memberikan contoh nyata yang relevan dengan materi dari video pembelajaran		×
6	Guru memfasilitasi siswa yang berdiskusi terkait isi video pembelajaran		×
7	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap video	√	
8	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban atau pendapat siswa setelah pembelajaran		×
9	Guru menggunakan video pembelajaran secara efektif untuk mengelola waktu belajar	√	
10	Guru menutup pembelajaran dengan merangkum materi dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		7	3
<b>Persentase Aktivitas</b>		70%	
<b>Kategori</b>		Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

#### Konversi Kategori Aktivitas

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik

61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Rasyid Husein Hutagaol, S.Pd

## Lampiran 12

### LEMBAR OBSERVASI SISWA

#### Siklus I Pertemuan II

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Siswa memahami tujuan pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru	√	
2	Siswa menyimak dan terlibat aktif saat video pembelajaran interaktif ditayangkan	√	
3	Siswa memahami isi video pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	√	
4	Siswa mengikuti panduan guru sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Siswa dapat mengaitkan isi video dengan contoh nyata yang relevan		×
6	Siswa berdiskusi secara aktif dengan teman atau guru mengenai isi video pembelajaran		×
7	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru untuk menguji pemahaman terhadap isi video	√	
8	Siswa menerima dan memahami umpan balik dari guru setelah proses pembelajaran		×
9	Siswa menggunakan waktu dengan baik selama kegiatan pembelajaran dengan video	√	
10	Siswa menyimak dan memahami rangkuman materi yang disampaikan guru dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		7	3
<b>Nilai Aktivitas</b>		70%	
<b>Kategori</b>		Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

#### Konversi Kategori Aktivitas

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik

61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Almita Wiguna

### Lampiran 13

#### LEMBAR OBSERVASI GURU

##### Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPA dengan jelas kepada siswa	√	
2	Guru menggunakan video pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran IPA	√	
3	Guru menjelaskan isi video pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami siswa	√	
4	Guru memberikan panduan kepada siswa sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Guru memberikan contoh nyata yang relevan dengan materi dari video pembelajaran		×
6	Guru memfasilitasi siswa yang berdiskusi terkait isi video pembelajaran		×
7	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap video	√	
8	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban atau pendapat siswa setelah pembelajaran		×
9	Guru menggunakan video pembelajaran secara efektif untuk mengelola waktu belajar	√	
10	Guru menutup pembelajaran dengan merangkum materi dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		7	3
<b>Persentase Aktivitas</b>		70%	
<b>Kategori</b>		Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

### Konversi Kategori Aktivitas

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
80-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Rasyid Husein Hutagaol, S.Pd

## Lampiran 14

### LEMBAR OBSERVASI SISWA

#### Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Siswa memahami tujuan pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru	√	
2	Siswa menyimak dan terlibat aktif saat video pembelajaran interaktif ditayangkan	√	
3	Siswa memahami isi video pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	√	
4	Siswa mengikuti panduan guru sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Siswa dapat mengaitkan isi video dengan contoh nyata yang relevan		×
6	Siswa berdiskusi secara aktif dengan teman atau guru mengenai isi video pembelajaran		×
7	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru untuk menguji pemahaman terhadap isi video	√	
8	Siswa menerima dan memahami umpan balik dari guru setelah proses pembelajaran		×
9	Siswa menggunakan waktu dengan baik selama kegiatan pembelajaran dengan video	√	
10	Siswa menyimak dan memahami rangkuman materi yang disampaikan guru dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		7	3
<b>Nilai Aktivitas</b>		70%	
<b>Kategori</b>		Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

#### Konversi Kategori Aktivitas

Rentang Skor	Kategori
80-100	Sangat Baik

61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Almita Wiguna

## Lampiran 15

### LEMBAR OBSERVASI GURU Siklus II Pertemuan II

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran IPA dengan jelas kepada siswa	√	
2	Guru menggunakan video pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran IPA	√	
3	Guru menjelaskan isi video pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami siswa	√	
4	Guru memberikan panduan kepada siswa sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Guru memberikan contoh nyata yang relevan dengan materi dari video pembelajaran	√	
6	Guru memfasilitasi siswa yang berdiskusi terkait isi video pembelajaran		×
7	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap video	√	
8	Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban atau pendapat siswa setelah pembelajaran	√	
9	Guru menggunakan video pembelajaran secara efektif untuk mengelola waktu belajar	√	
10	Guru menutup pembelajaran dengan merangkum materi dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		9	1
<b>Persentase Aktivitas</b>		90%	
<b>Kategori</b>		Sangat Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

### Konversi Kategori Aktivitas

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
80-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



Rasyid Husein Hutagaol, S.Pd

## Lampiran 16

### LEMBAR OBSERVASI SISWA Siklus II Pertemuan II

Nama Sekolah :

Kelas :

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Siswa memahami tujuan pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru	√	
2	Siswa menyimak dan terlibat aktif saat video pembelajaran interaktif ditayangkan	√	
3	Siswa memahami isi video pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru	√	
4	Siswa mengikuti panduan guru sebelum dan sesudah menonton video	√	
5	Siswa dapat mengaitkan isi video dengan contoh nyata yang relevan	√	
6	Siswa berdiskusi secara aktif dengan teman atau guru mengenai isi video pembelajaran		×
7	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru untuk menguji pemahaman terhadap isi video	√	
8	Siswa menerima dan memahami umpan balik dari guru setelah proses pembelajaran	√	
9	Siswa menggunakan waktu dengan baik selama kegiatan pembelajaran dengan video	√	
10	Siswa menyimak dan memahami rangkuman materi yang disampaikan guru dari video interaktif	√	
<b>Jumlah Skor</b>		9	1
<b>Nilai Aktivitas</b>		90%	
<b>Kategori</b>		Sangat Baik	

Keterangan:

$$\text{Persentase Ya} = \frac{\text{Jumlah Ya}}{\text{Jumlah Total Pengamat}} \times 100$$

### Konversi Kategori Aktivitas

<b>Rentang Skor</b>	<b>Kategori</b>
80-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
$\leq 40$	Kurang Baik

Sipagimbar, Juni 2025  
Observer



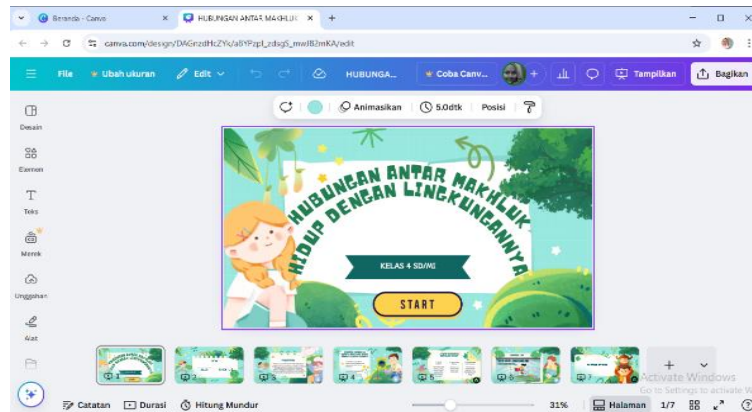
Almita Wiguna

## Lampiran 17

### DOKUMENTASI PENELITIAN



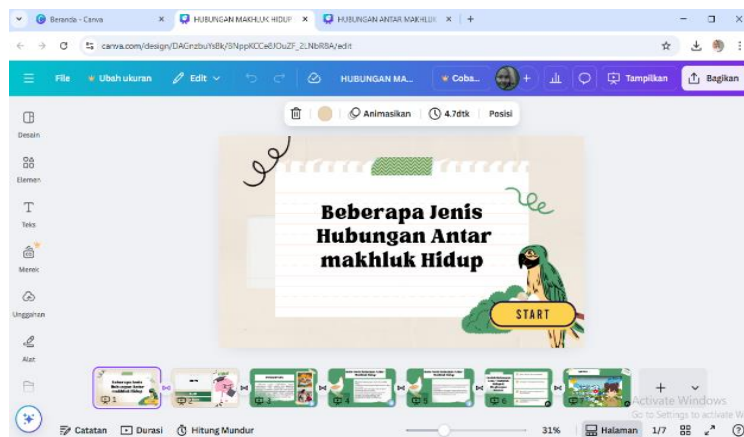
**Gambar 1 Menjelaskan Materi Mengenai Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya  
Siklus I Pertemuan I**



**Gambar 2 Tampilan Materi Siklus I Pertemuan I**



**Gambar 3 Menjelaskan Materi Tentang Beberapa Jenis Hubungan Antarmakhluk Hidup  
Siklus I Pertemuan II**



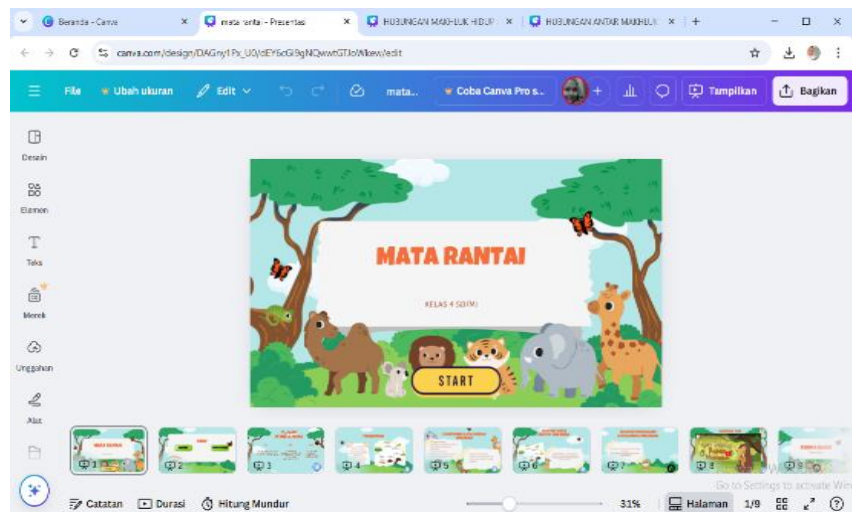
**Gambar 4 Tampilan Materi Siklus I Pertemuan II**



**Gambar 5 Guru Membagikan Lembar Tes**



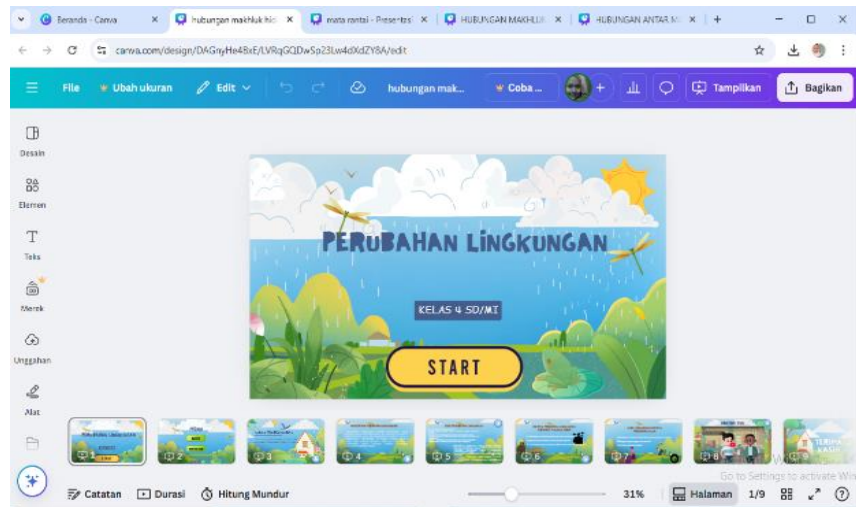
**Gambar 6 Menjelaskan Materi Tentang Mata Rantai  
Siklus II Pertemuan I**



**Gambar 7 Tampilan Materi Siklus I Pertemuan II**



**Gambar 8 Guru Menjelaskan Materi Tentang Perubahan Lingkungan  
Siklus II Pertemuan II**



**Gambar 9 Tampilan Materi Siklus II Pertemuan II**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Pribadi**

1. Nama : Sulis Nur Afni
2. Nim : 2120500222
3. Jurusan : PGMI
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Tempat tanggal lahir : Jambi, 07 Juni 2003
6. Agama : Islam
7. Alamat : Pasar Sipagimbar, Kec.Saipar Dolok Hole,  
Kab.Tapanuli selatan
8. E-mail : [sulisnurafni07@gmail.com](mailto:sulisnurafni07@gmail.com)

### **B. Pendidikan**

1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal : Tahun 2008
2. SD Negeri 101001 Sipagimbar : Tahun 2009-2015
3. MTsN 2 Tapanuli Selatan : Tahun 2015-2018
4. SMA Negeri 1 Saipar Dolok Hole : Tahun 2018-2021
5. UIN Syahada Padangsidempuan : Tahun 2021-2025

### **C. Identitas Orang Tua**

1. Nama Ayah : Rois
2. Nama Ibu : Erlina Pasaribu
3. Pekerjaan  
Ayah : Petani  
Ibu : Ibu rumah tangga
4. Alamat : Pasar Sipagimbar, Kec.Saipar Dolok Hole, Kab.Tapanuli  
Selatan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733  
Telepon (0634) 22080 Faksimile (0634) 24022

Nomor : 2186 /Un.28/E.1/TL.00.9/05/2025

26 Mei 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala MIN 2 Tapsel Sipagimbar

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Sulis Nur Afni

NIM : 2120500222

Fakultas : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Pasar Sipagimbar, Kec. Saipar Dolok Hole Kab. Tapanuli Selatan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV SD/MI di MIN 2 Tapsel Sipagimbar"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang akademik dan  
Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP 19801224 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**MIN 2 TAPANULI SELATAN**  
RAMBA PADANG  
Kecamatan Aek Bilah, Kabupaten Tapanuli Selatan - Sumatera Utara

**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN**  
Nomor : B-201/MI.02.10.02/KP.05.7/6/2025

bertanda tangan dibawah ini:

: **KALI JUNGJUNG DAULAY, S.Pd**

: **197903042014121002**

in : Kepala Sekolah

l Kerja : MIN 2 Tapsel

sarkan surat dari Wakil Dekan Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan No. Un.28/E.1/TL.00.9/05/2025 Tanggal 26 Mei 2025 tentang permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk san Skripsi dari Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan arnya:

: **SULIS NUR AFNI**

: **2120500222**

am Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

melakukan penelitian di MIN 2 Tapsel mulai tanggal 20 Mei 2025 s.d. tanggal 20 Juni 2025 untuk uan skripsi dengan judul "Pembelajaran IPA Melalui Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan amanan Siswa Kelas 4 SD/MI di MIN 2 Tapsel"

ian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Ramba Padang, 29 Juni 2025  
Kepala Madrasah,

**Kali Jungjung Daulay, S.Pd**  
NIP. 197903042014121002

