

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED INQUIRY*
DALAM MATERI PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM DI MI/SD**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

**Disusun oleh:
Chofifa Nur Laili
NIM 21104080011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chofifa Nur Laili
NIM : 21104080011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi saya ini adalah hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Yang menyatakan



Chofifa Nur Laili

NIM. 21104080011

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Maha Pengasih dan Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Chofifa Nur Laili
NIM : 21104080011
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab atau ijazah strata satu pendidikan saya, seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya serta penuh kesadaran atas ridha Allah SWT.

Yogyakarta, 20 Februari 2025



Chofifa Nur Laili

21104080011

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Chofifa Nur Laili
NIM : 21104080011
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Video Interaktif Berbasis *Guided Inquiry* Dalam Materi Pelestarian Sumber Daya Alam di MI/SD

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Februari 2025
Pembimbing



Anita Ekantini, M.Pd.

NIP. 19921009 201903 2 018

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-760/Un.02/DT/PP.00.9/03/2025

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Video Interaktif Berbasis Guided Inquiry Dalam Materi Pelestarian Sumber Daya Alam di MI/SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CHOFIFA NUR LAILI
Nomor Induk Mahasiswa : 21104080011
Telah diujikan pada : Rabu, 05 Maret 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

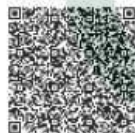
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Anita Ekantini, M.Pd.
SIGNED

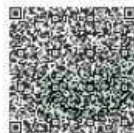
Valid ID: 63222947bb655



Penguji I

Huri Yulfiawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si.
SIGNED

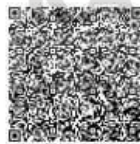
Valid ID: 63d1035822f54



Penguji II

Andhika Yahya Putra, M.Or.
SIGNED

Valid ID: 67d18a548874c



Yogyakarta, 05 Maret 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.L., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 67d22f083c361

HALAMAN MOTTO

“Janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih hati, padahal kamu paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang mukmin.”
(Q.S. Al Imran 3:139)¹

“Nikmati dan syukuri setiap detik dalam hidupmu, karena sejatinya hidup itu hanya menunggu waktu sholat”



¹ ‘Surat Ali ’Imran Ayat 139: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online’, accessed 24 February 2025, <https://quran.nu.or.id/ali-imran/139>.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Almamater tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Chofifa Nur Laili, “Pengembangan Video Interaktif Berbasis *Guided Inquiry* Dalam Materi Pelestarian Sumber Daya Alam di MI/SD”. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2025.

Belum adanya media pembelajaran yang variatif dalam materi pelestarian sumber daya alam dan keterbatasan pelaksanaan kegiatan percobaan yang dilakukan menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Video interaktif berbasis *guided inquiry* dibuat karena produk ini dapat menjadi pendukung sarana pembelajaran peserta didik, produk ini dapat menjadi alternatif dari permasalahan kurangnya media yang variatif di era digital saat ini dan media yang praktis dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik di luar kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD dan mengetahui kelayakan produk video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD berdasarkan penilaian dari validator dan respon peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D Thiagarajan yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara dan angket. Angket yang digunakan dalam mengumpulkan data ada 2 jenis yakni (1) angket penilaian validator menggunakan Skala Likert (2) angket respon keterbacaan oleh peserta didik dengan Skala Guttman dengan dilakukan uji coba kepada 27 peserta didik kelas IV. Adapun data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan produk video interaktif berbasis *guided inquiry* materi pelestarian sumber daya alam untuk kelas IV melalui prosedur penelitian 4D dengan tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *dissemination*. Video memiliki karakteristik produk terdiri dari 3 bagian yang di dalamnya disesuaikan pada sintak *guided inquiry* yaitu merumuskan permasalahan, merumuskan hipotesis, merancang percobaan, melakukan percobaan, mengumpulkan dan menganalisis data, membuat kesimpulan. Selain itu dalam video terdapat tujuan pembelajaran, 2 kegiatan percobaan, kegiatan refleksi, dan kuis. Diperoleh hasil penilaian kelayakan oleh validator terhadap produk video interaktif berbasis *guided inquiry* dengan hasil mendapatkan rata-rata skor 79,5 dengan nilai A termasuk kategori “sangat baik”. Sementara hasil respon peserta didik terhadap produk video interaktif berbasis *guided inquiry* mendapatkan skor 238 dari total skor 270 mendapat kategori respon 100% positif. Hasil tersebut diperoleh dari 27 responden peserta didik kelas IV SDN Caturtunggal 4. Berdasarkan hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran materi pelestarian sumber daya alam.

Kata Kunci : Pengembangan, Video interaktif, *Guided inquiry*, Pelestarian sumber daya alam.

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah memberi taufik, hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif Berbasis *Guided Inquiry* Dalam Materi Pelestarian Sumber Daya Alam di MI/SD”. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah kepada nabi agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang meniti jalannya.

Selama peneliti skripsi ini tentunya kesulitan dan hambatan telah dihadapi peneliti. Dalam mengatasinya penulis tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Atas bantuan yang telah diberikan selama penelitian maupun dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Noorhadi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh studi di kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu peneliti dalam menjalani studi Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Dr. Luluk Mauluah, M.Si. dan Anita Ekantini, M.Pd. selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada peneliti selama menjalani studi program Strata Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Anita Ekantini, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dan ikhlas memberikan bimbingan, arahan, dukungan, dan motivasi dari awal hingga akhir penyusunan skripsi.
5. Fitri Yulawati, S. Pd.Si., M. Pd. Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penelitian skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

6. Izzatin Kamala, M.Pd. selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi serta memberi masukan kepada peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
7. Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi serta memberi masukan kepada peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
8. Nisa Syuhda, S.S., M.Hum. sebagai ahli bahasa yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi serta memberi masukan kepada peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran yang peneliti kembangkan.
9. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan atas didikan, perhatian, pelayanan, serta sikap ramah, dan bersahabat yang telah diberikan.
10. Tim Penguji skripsi yang telah meluangkan waktu serta tenaga untuk menguji peneliti, sehingga peneliti dapat melaksanakan ujian skripsi untuk menyelesaikan studi S1 di bangku perkuliahan.
11. Siswa-siswi kelas IV SDN Caturtunggal 4 yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Sri Astuti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Caturtunggal 4 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
13. Lutfia Dewi, S.Pd. guru wali kelas VI SDN Caturtunggal 4 yang telah memberikan izin, dan meluangkan waktu untuk membantu peneliti menyelesaikan tugas akhir.
14. Abdul Wachid, S.Pd.I. dan Siti Rokanah, yakni orang tua tercinta yang senantiasa memberikan seluruh kasih sayang, doa, dan segala bentuk dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan serta penyusunan skripsi dengan lancar.
15. Aisyah Maulida Rahmawati, S.Hum, selaku kakak peneliti yang telah membantu peneliti dalam menghadapi kehidupan diluar perkuliahan serta telah membantu peneliti dalam menyelesaikan perkuliahan.
16. Dina, Fika sahabat yang selalu membersamai peneliti dari MA hingga menempuh bangku perkuliahan yang selalu memberi motivasi dan menjadi pengingat peneliti apabila peneliti salah melangkah.

17. Fatma, Fathya, Lia, Icik, Qibti, Dini, Caca, Oca, Ainy selaku teman seperjuangan yang telah menemani semasa perkulihan, tempat berbagi cerita, dan memberikan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu.
18. Pelu, Ozin, Risma, Aufa, Rifqi, Nopal, Riska, Satya, Sabiq selaku teman-teman KKN Hura Hura tempat berbagi pengalaman, dukungan, semangat, do'a, serta sebagai partner selama menyelesaikan skripsi.
19. Teman-teman Madakaripura angkatan 2021 yang telah berbagi pengalaman dan berproses bersama di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
20. Terimakasih untuk Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, dan Jung Jungkook yang selalu memberikan hiburan melalui karyanya dan menjadi inspirasi di saat peneliti lelah. Semoga lekas bertemu.
21. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi dan belum bisa disebutkan satu per satu.
22. Kepada diri saya sendiri yang telah bertahan hingga saat ini, terima kasih sudah bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Terima kasih tetap berjuang memilih berusaha sampai titik ini dan tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu apapun kekurangan dan kelebihanmu mari tetap berjuang untuk kehidupan ke depannya.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti dengan tangan terbuka mengharapkan masukan dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini menjadi lebih baik. Tidak lupa peneliti juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan bidang pendidikan.

Yogyakarta, 20 Februari 2025

Peneliti



Chofifa Nur Laili
NIM. 21104080011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan	9
F. Definisi Istilah	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 11
A. Landasan Teori	11
1. Video Interaktif	11
2. Model <i>Guided Inquiry</i>	14
3. Video Interaktif Berbasis <i>Guided Inquiry</i>	18
4. Kriteria Kelayakan Produk.....	19
5. Materi Pelestarian Sumber Daya Alam.....	20
B. Penelitian Sebelumnya yang Relevan	21
C. Kerangka Pikir	25
 BAB III METODE PENELITIAN	 28
A. Model Pengembangan	28
B. Prosedur Pengembangan	29
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	29
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	31
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	33

4. Tahap Penyebaran (<i>Dissemination</i>)	34
C. Uji Coba Produk	34
1. Desain Uji Coba	34
2. Subjek Coba	34
3. Jenis Data	35
4. Instrumen Pengumpulan Data	35
5. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Data Uji Coba	45
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	45
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	48
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	53
4. Tahap Penyebaran (<i>Dissemination</i>)	54
B. Analisis Data	54
1. Hasil Penilaian Produk Berdasarkan Penilaian Ahli	55
2. Hasil Uji Coba Lapangan	57
C. Revisi Produk	61
1. Revisi I.....	61
2. Revisi II.....	63
3. Revisi III.....	70
D. Kajian Produk Akhir	70
BAB V PENUTUP	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Keterbatasan Penelitian	72
C. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Sintak Model Pembelajaran <i>Guided Inquiry</i>	16
Tabel II.2 Indikator Kelayakan Video menurut BSNP	19
Tabel II.3 Pemetaan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Pada Materi Pelestarian Sumber Daya Alam Kelas IV	20
Tabel III.1 Pedoman Wawancara Pra Penelitian.....	36
Tabel III.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	37
Tabel III.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	38
Tabel III.4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel III.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	39
Tabel III.6 Kisi-Kisi Angket Respon Keterbacaan Peserta Didik	40
Tabel III.7 Konversi Data Kuantitatif menjadi Kualitatif.....	41
Tabel III. 8 Konversi Skor Aktual menjadi Nilai Skala Lima	42
Tabel III.9 Pemberian Skor Respon Berdasarkan Skala Guttman	43
Tabel III.10 Kategori Positif Negatif	44
Tabel IV.1 Tujuan Pembelajaran	48
Tabel IV.2 Saran dan Masukan Revisi I	54
Tabel IV.3 Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi	55
Tabel IV.4 Hasil Penilaian Dosen Ahli Media.....	56
Tabel IV.5 Hasil Penilaian Dosen Ahli Bahasa	56
Tabel IV. 6 Hasil Respon Guru.....	57
Tabel IV. 7 Hasil Akhir Penilaian Dosen Ahli dan Guru	58
Tabel IV.8 Hasil Respon Keterbacaan Peserta Didik	59
Tabel IV.9 Hasil Persentase Respon Peserta Didik Positif – Negatif	60
Tabel IV.10 Hasil Revisi I dari Dosen Pembimbing.....	61
Tabel IV.11 Revisi II Saran dan Masukan Ahli Materi	63
Tabel IV.12 Revisi II Saran dan Masukan Ahli Media.....	66
Tabel IV. 13 Revisi II Saran dan Masukan Ahli Bahasa	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Pikir	27
Gambar III.1 Model Pengembangan	29
Gambar III.2 Skema Tahap <i>Define</i>	31
Gambar III.3 Skema Tahap <i>Design</i>	32
Gambar III.4 Skema Tahap <i>Develop</i>	33
Gambar III.5 Desain Uji Coba	34
Gambar IV.1 Peta Konsep Video Interaktif Berbasis <i>Guided Inquiry</i>	48
Gambar IV.2 Pemilihan Animasi Dan Latar Video	50
Gambar IV.3 Penggabungan Dan Pemilihan Video Riil	50
Gambar IV.4 Proses Pembuatan Kuis	51
Gambar IV.5 Fitur Mengatur Kecepatan Video Pada <i>Capcut</i>	52
Gambar IV.6 Fitur Audio dalam <i>Capcut</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Surat Pengajuan Dosen Pembimbing Skripsi.....	82
Lampiran II. Bukti Seminar Proposal (Berita Acara)	83
Lampiran III. Pengesahan Seminar Proposal	84
Lampiran IV. Permohonan Izin Penelitian.....	85
Lampiran V. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	89
Lampiran VI. Kartu Bimbingan	92
Lampiran VII. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Produk.....	93
Lampiran VIII. Instrumen Validasi Produk	93
Lampiran IX. Data Hasil Validasi Produk oleh Dosen Ahli Materi	103
Lampiran X. Data Hasil Validasi Produk oleh Dosen Ahli Media	105
Lampiran XI. Data Hasil Validasi Produk oleh Dosen Ahli Bahasa	107
Lampiran XII. Data Hasil Penilaian dari Respon Guru	108
Lampiran XIII. Kisi-Kisi Angket Respon Keterbacaan	110
Lampiran XIV. Instrumen Angket Respon Keterbacaan	111
Lampiran XV. Data Hasil Angket Respon Keterbacaan.....	112
Lampiran XVI. Analisis Data Hasil Validasi Ahli.....	126
Lampiran XVII. Pedoman Konversi Skor Produk	128
Lampiran XVIII. Analisis Hasil Respon Keterbacaan Peserta Didik	134
Lampiran XIX. Sertifikat PBAK	136
Lampiran XX. Sertifikat User Education.....	137
Lampiran XXI. Sertifikat PLP	138
Lampiran XXII. Sertifikat KKN	139
Lampiran XXIII. Sertifikat TOEFL	140
Lampiran XXIV. Sertifikat IKLA.....	141
Lampiran XXV. Sertifikat ICT	142
Lampiran XXVI. Sertifikat PKTQ.....	143
Lampiran XXVII. Sertifikat Kuliah Umum	144
Lampiran XXVIII. Skrip Video Interaktif Berbasis <i>Guided Inquiry</i>	145
Lampiran XXIX. Produk Pengembangan	152
Lampiran XXX. Dokumentasi Kegiatan	156
Lampiran XXXI. Daftar Riwayat Hidup.....	159

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan tentang perkembangan manusia sangat penting untuk dipahami sebagai pedoman dalam memahami kebutuhan dan karakter individu, termasuk anak usia dasar. Dalam sistem pendidikan anak usia dasar yaitu anak-anak yang berusia antara 7 sampai 12 tahun.² Perkembangan kognitif adalah perkembangan komprehensif yang mencakup kemampuan berpikir, seperti kreativitas, pemecahan masalah, mengingat, menghafal, dan bernalar.³ Kemampuan berpikir anak juga dikaitkan dengan sikap dan tindakan mereka. Maka dari itu, perkembangan kognitif dianggap penting untuk perkembangan non-fisik anak.⁴ Perkembangan kognitif anak usia dasar tentu tidak bisa disamakan dengan kemampuan kognitif anak remaja dan orang dewasa. Anak usia dasar memiliki keterbatasan berpikir terhadap hal yang bersifat abstrak, misalnya ketika anak usia 9 sampai 10 tahun yang memasuki kelas IV diberi pertanyaan tentang mengapa langit berwarna biru. Anak akan mengalami kesulitan bahkan merasa kebingungan untuk menjawab pertanyaan yang demikian secara ilmiah dan ketika dipaksa, justru anak akan merasa stres, karena kemampuan kognitifnya belum sampai pada tahap berpikir yang rumit.⁵

Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting, mereka berperan sebagai pembimbing yang harus menyediakan lingkungan belajar yang dapat mendukung proses mengkonkretkan benda-benda yang abstrak untuk menjadi nyata pada saat kegiatan belajar serta mengajarkan dan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik.⁶ Selain mengajarkan pengetahuan, guru juga perlu memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan karakteristik yang beragam agar dapat membantu mereka mengatasi kesulitan belajar. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat

² Nazilatul Mifroh, 'Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI', *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (5 December 2020): 253–63.

³ Yuliani Nurani Sujiono et al., 'Hakikat Pengembangan Kognitif', *Metod. Pengemb. Kogn.* 2013, 1–35.

⁴ Dian Andesta Bujuri, 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar', *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (24 August 2018): 37–50.

⁵ Utama Diyatmika, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa, 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (30 April 2024): 419–32, <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3160>.

⁶ Nurhasanah Nurhasanah et al., 'Peranan Guru Kelas Sebagai Pembimbing Pada Siswa SD', *Jurnal Suloh* 6, no. 1 (2021): 35–42.

menyediakan serta menggunakan berbagai model serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar proses belajar peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien.⁷

Guru seringkali memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, mempermudah pemahaman materi bagi peserta didik, mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, membuat pembelajaran lebih menarik agar tidak membosankan, serta melibatkan semua indera peserta didik sehingga kelemahan pada satu indera dapat diatasi oleh indera lainnya.⁸ Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat merangsang minat dan motivasi belajar, serta memiliki dampak psikologis yang positif terhadap proses pembelajaran.⁹ Pada awalnya, media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu visual bagi guru dalam proses pengajaran. Namun, seiring dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran telah berkembang menjadi lebih luas dan interaktif dengan dukungan Teknologi Informasi (TI). Media pembelajaran berbasis TI sangat relevan dengan perkembangan zaman, terutama dalam konteks Era Revolusi Industri 4.0 yang menuntut peserta didik untuk responsif terhadap keterbukaan informasi, komputerisasi, komputasi, dan otomatisasi.¹⁰

Seiring dengan hal tersebut, penerapan teknologi dalam dunia pendidikan pun tak ketinggalan digencarkan dengan begitu pembelajaran menjadi lebih inovatif dan kreatif dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.¹¹ Dalam buku media pembelajaran digital oleh Sepling Paling dan kawan-kawan menyatakan bahwa teknologi yang berkembang memungkinkan penggunaan media pembelajaran digital yang efektif, seperti laptop, komputer, dan handphone, dalam bentuk video, game, atau website.¹²

Dari berbagai materi pelajaran yang diajarkan, salah satunya mengenai prosedur dan materi yang rumit adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah

⁷ Ramli Abdullah, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35–49.

⁸ Rohani Rohani, 'Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang', 2019.

⁹ Amelia Putri Wulandari et al., 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.

¹⁰ Laudhira Kinantya Hanannika and Sukartono Sukartono, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6379–86.

¹¹ R Purba, M Taufik, and U Jamaludin, 'Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, no. Query date: 2024-10-26 16:12:38 (2022): 312–14.

¹² Sepling Paling et al., *Media Pembelajaran Digital* (TOHAR MEDIA, 2024).

ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan proses.¹³ Pendidikan IPAS mendorong siswa untuk melakukan inkuiri dan bertindak, sehingga membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Pembelajaran IPAS di tingkat SD tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan kegiatan pengamatan dan percobaan sebagai bagian penting dari pembelajaran.¹⁴

Analisis kebutuhan yang telah dilakukan peneliti melalui wawancara yang dilakukan di empat sekolah dasar di kelurahan Caturtunggal yaitu SDN Caturtunggal 4, SDN Caturtunggal 6, SDN Ambarukmo, dan SDN Nogopuro. Dari hasil wawancara 95% guru mengatakan dalam proses pembelajaran berjalan cukup baik namun masih ada peserta didik yang kurang berminat dan antusias dalam pembelajaran karena merasa kurang tertarik apabila pembelajaran hanya menggunakan penjelasan guru dan belum ada media yang variatif, peserta didik juga terlihat kesulitan membayangkan gambaran tentang kegiatan pelestarian sumber daya alam jika melalui penjelasan guru saja. Berdasarkan wawancara kepada keempat guru di SD kelurahan Caturtunggal mengatakan, dalam pembelajaran telah terdapat sarana prasarana yang tersedia seperti proyektor, komputer, dan lain-lain, namun beberapa guru belum menggunakan secara maksimal dalam pembelajaran IPAS materi pelestarian sumber daya alam. Guru juga mengatakan dalam pelaksanaan kegiatan percobaan dirasa kurang efektif jika hanya dilakukan 1 pertemuan atau 2 jam pembelajaran sehingga kegiatan percobaan belum maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti memfokuskan di SDN Caturtunggal 4 menemukan fakta mengenai kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi pelestarian sumber daya alam, guru mengatakan bahwa belum adanya media pembelajaran yang variatif pada materi pelestarian sumber daya alam. Guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran di beberapa materi IPAS, terkadang juga menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti memanfaatkan platform *YouTube*/internet ataupun

¹³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 'Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)', accessed 8 January 2025, https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%2520CP%2520IPAS.pdf&ved=2ahUKEwj6qNzxn-SKAxXVVWwGHZdSBnMQFnoECBgQAQ&usq=AOvVaw1DubixTh6Ti12o1JOb_GR0.

¹⁴ Fetro Dola Syamsu, 'Pengembangan Penuntun Praktikum Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa Smp Siswa Kelas Vii Semester Genap', *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 4, no. 2 (2018).

guru membuat video pembelajaran sendiri, namun belum diterapkan pada materi pelestarian sumber daya alam yang dapat membantu memberikan gambaran konkret ketika proses pembelajaran. Sedangkan kesadaran tentang menjaga pelestarian sumber daya alam penting ditanamkan sejak dini. Peserta didik juga merasa antusias dalam pembelajaran ketika menggunakan media audio visual. Mengingat pentingnya kegiatan percobaan dalam mata pelajaran IPAS di tingkat SD guru mengatakan keterbatasan waktu yang disebabkan jadwal pembelajaran yang padat juga menjadi kendala dalam hal ini. Guru harus mengalokasikan waktu yang terbatas untuk berbagai mata pelajaran, sehingga waktu yang tersedia untuk melaksanakan kegiatan percobaan menjadi sangat terbatas. Akibatnya, peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang optimal.¹⁵

Dari fakta tersebut masalah yang terjadi adalah belum adanya media pembelajaran yang variatif dalam materi pelestarian sumber daya alam dan keterbatasan pelaksanaan kegiatan percobaan yang dilakukan di dalam kelas sehingga kegiatan percobaan belum bisa dilaksanakan belum maksimal, maka diperlukannya inovasi baru untuk proses pembelajaran agar tidak membosankan dan peserta didik lebih aktif saat belajar di kelas, media yang variatif yang mencakup pembahasan materi pelestarian sumber daya alam serta dapat memandu peserta didik melakukan percobaan secara mandiri yang dapat digunakan secara mandiri di luar jam pembelajaran, namun tetap sesuai dengan desain pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Media ini harus mampu meng *guided* dan memberikan konsep-konsep yang relevan tentang pelestarian sumber daya alam, serta memberikan petunjuk langkah demi langkah dalam pelaksanaan percobaan secara interaktif.

Dari masalah yang ada peneliti memberikan solusi yaitu pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry*. Video interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang kompleks. Melalui video interaktif, para peserta didik dapat tetap terlibat dalam proses pembelajaran secara praktis.¹⁶ Video interaktif berbasis *guided inquiry* dirasa dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan inovatif serta menunjang pelaksanaan kegiatan percobaan secara maksimal. Basis *guided inquiry* digunakan dalam penelitian ini karena dalam pembuatan video didasarkan pada teori dan prinsip *guided inquiry* yaitu sintak *guided inquiry*, selain itu *guided inquiry* dapat memfasilitasi

¹⁵ Luthfia, Pra wawancara pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam kelas IV, Oktober 2024, Ruang Guru SDN Caturtunggal 4.

¹⁶ Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, and Siti Kholifah, 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2322–29.

kegiatan percobaan yang dapat dilakukan di luar pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang ada terkait keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan melaksanakan percobaan secara langsung di dalam kelas. Menurut Zulfa dan Syamsul salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran kognitif anak adalah *Guided Inquiry* atau inkuiri terbimbing yang merupakan salah satu model pembelajaran inkuiri dimana guru menyediakan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada peserta didik. Dalam hal ini peserta didik tidak merumuskan permasalahan, sementara disediakan petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat diberikan oleh guru.¹⁷ Model pembelajaran *guided inquiry* ini adalah salah satu model pembelajaran yang inovatif dan tepat untuk digunakan pada pembelajaran sains, karena model pembelajaran *guided inquiry* ini dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami dan mendapatkan pengetahuan melalui cara berpikir yang sistematis dan ilmiah.¹⁸

Media ini dapat digunakan peserta didik sesuai dengan kecepatan belajarnya, dapat juga digunakan secara mandiri diluar jam pembelajaran sebagai sarana belajar dan menunjang pelaksanaan kegiatan percobaan di dalam kelas yang belum maksimal karena keterbatasan waktu. Materi yang digunakan dalam video interaktif berbasis *guided inquiry* adalah pelestarian sumber daya alam karena materi ini membutuhkan gambaran yang konkret sehingga dibutuhkan media yang dapat membantu proses pembelajaran serta meningkatkan antusias belajar peserta didik. Menurut Ardiman dkk, media video pembelajaran memiliki manfaat bagi peserta didik yaitu peserta didik tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran sehingga media video pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat belajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran lebih efektif.¹⁹ Seperti pada penelitian yang dilakukan Meisa dkk, pemanfaatan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian penggunaan media video pembelajaran berbasis video tutorial dapat mempermudah siswa dalam memahami materi, karena media video ini dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan keinginan siswa sehingga siswa merasa

¹⁷ Zulfa Nadia And Syamsul Hadi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar IPA', *Jurnal Teknodik*, 2014, 141–55, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.119>.

¹⁸ Setyani Wijaya and Sri Lestari Handayani, 'Pengaruh Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2521–29.

¹⁹ Kanisius Ardiman, Maria B Tukan, and Anselmus Boy Baunsele, 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Praktikum Dalam Pembelajaran Daring Materi Titrasi Asam Basa Kelas XI SMAN 5 Pocoranaka', *Jurnal Beta Kimia* 1, no. 1 (2021): 22–28.

lebih mudah dalam melakukan percobaan. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh, dapat dihadirkan melalui media video.²⁰

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar audio visual berbasis *guided inquiry* pada mata pelajaran IPAS yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diambil dari kurikulum merdeka, pada materi pelestarian sumber daya alam untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV SDN Caturtunggal 4. Dengan harapan bahwa produk ini dapat menjadi pendukung sarana pembelajaran peserta didik yang sesuai dengan desain pembelajaran yang dirancang oleh guru serta meningkatkan minat belajar peserta didik. Produk ini diharapkan juga dapat menjadi alternatif dari permasalahan kurangnya media yang variatif di era digital saat ini dan media yang praktis digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yogi, dkk berjudul “Media Video Pembelajaran IPAS Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Materi Perubahan Wujud Zat” Tahun 2024. Video pembelajaran yang Yogi, dkk kembangkan berisi materi dan kegiatan percobaan/eksperimen sederhana serta dilengkapi gambar bergerak. Keterbaruan penelitian Yogi, dkk terletak pada pemberian animasi sesuai materi dan dilengkapi dengan langkah langkah pembelajaran.²¹

Perbedaan atau *novelty* video interaktif berbasis *guided inquiry* yang peneliti kembangkan adalah; (1) adanya animasi yang menarik disertai video nyata, (2) dilengkapi video percobaan, (3) bisa disesuaikan dengan kecepatan belajar anak, (4) meningkatkan minat belajar peserta didik, (5) bersifat fleksibel dapat digunakan di sekolah maupun untuk belajar mandiri di rumah. Video interaktif berbasis *guided inquiry* ini akan memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan percobaan dan keterampilan ilmiah.

Pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* dirasa sangat perlu untuk dikembangkan saat ini, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF BERBASIS *GUIDED INQUIRY* PADA MATERI PELESTARIAN SUMBER DAYA ALAM DI MI/SD”.

²⁰ Meisa Tabita Rogahang, Orbanus Naharia, and Jacklin SS Manoppo, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktikum Biologi Materi Sistem Pencernaan Di Masa Pandemi Covid-19’, *JSPB BIOEDUSAINS* 2, no. 3 (2022): 285–92.

²¹ I. K. N. D. Yogi, I. N. Sudiana, and I. B. Putrayasa, ‘Media Video Pembelajaran Ipas Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Materi Perubahan Wujud Zat’, *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 1 (9 March 2024): 111–23.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD?
2. Apakah produk video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD yang dikembangkan layak menurut penilaian validator?
3. Apakah produk video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari guru dan peserta didik?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan

Terdapat tujuan dari penelitian ini dengan menggunakan pernyataan masalah tersebut sebagai titik acuan sebagai berikut:

- a. Untuk menghasilkan produk pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD
- b. Untuk mengetahui kelayakan produk video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD menurut penilaian validator
- c. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap produk video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam di MI/SD

2. Kegunaan Pengembangan

a. Secara Teoritis

Hasil penelitian sebagai acuan perbandingan dan sebagai referensi untuk pengembangan Video Interaktif Berbasis *Guided Inquiry* pada pembelajaran IPAS.

b. Secara Praktis

1) Kegunaan Bagi Peserta Didik

Kegiatan belajar menjadi inovatif, menarik, dan mudah dipahami serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

2) Kegunaan Bagi Guru

Sebagai sebuah acuan yang inovatif dalam menggunakan bahan ajar video interaktif baik digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas serta untuk mendukung dalam

pembelajaran yang lebih optimal, dengan begitu bertambahnya ketertarikan peserta didik dengan melakukan proses belajar.

3) Kegunaan Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan, pengalaman dalam membuat produk guna mempersiapkan diri menjadi calon guru inovatif dalam proses pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah video interaktif berbasis *guided inquiry* untuk materi pelestarian sumber daya alam.
- b. Perangkat penunjang dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *guided inquiry*, meliputi:
 - a. Penggunaan memori RAM minimal 1 GB
 - b. Dapat diakses melalui *PC* dan *smartphone*
 - c. Dapat diakses melalui *barcode/link YouTube* di buku panduan
- c. Format video interaktif yang didesain adalah *.MP4*
- d. Produk pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* akan berbentuk video pembelajaran yang dilengkapi dengan buku panduan.
- e. Video interaktif berbasis video dirancang menggunakan aplikasi *Capcut*, dan *Canva*.
- f. Video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam videonya memuat materi pelestarian sumber daya alam beserta contoh masalah ketika tidak menjaga pelestarian sumber daya alam dan cara mengatasinya dan terdapat contoh percobaan pada kelas IV MI/SD.
- g. Penggunaan video interaktif berbasis *guided inquiry* disarankan untuk digunakan secara individu maupun dalam kelompok.
- h. Video interaktif ini memiliki 3 bagian, meliputi:

Bagian 1

 - a. Daftar pembahasan video bagian 1
 - b. Sampul video “Pelestarian Sumber Daya Alam”
 - c. Tujuan pembelajaran
 - d. Fase 1 sintak *guided inquiry* “Merumuskan permasalahan”
 - e. Fase 2 sintak *guided inquiry* “Merumuskan Hipotesis”

Bagian 2

 - a. Daftar pembahasan bagian 2
 - b. Fase 3 sintak *guided inquiry* “Merancang percobaan”
 - c. Fase 4 sintak *guided inquiry* “Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi”

- d. Fase 5 sintak *guided inquiry* “Mengumpulkan dan menganalisis data”

Bagian 3

- a. Daftar pembahasan bagian 3
- b. Fase 6 sintak *guided inquiry* “Membuat Kesimpulan”
- c. Kuis
- d. Ucapan terimakasih dan identitas penyusun

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan adalah video interaktif berbasis *guided inquiry* dalam materi pelestarian sumber daya alam untuk peserta didik di MI/SD.
- b. Validator penilai video interaktif berbasis *guided inquiry* yang dikembangkan peneliti adalah dosen ahli di bidangnya.
- c. Harapan dari pengembangan video interaktif berbasis *guided inquiry* ini dapat menjadi bahan ajar pendukung yang menarik sehingga mampu meningkatkan daya tarik, keaktifan, semangat peserta didik dan memaksimalkan kegiatan praktikum IPAS.

2. Batasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa video interaktif yang materinya terbatas pada muatan pembelajaran IPAS (pelestarian sumber daya alam).
- b. Produk pengembangan dilakukan pengujian hanya sebatas pengujian kualitas validitas dari dosen ahli, respon guru, dan uji keterbatasan oleh peserta didik.
- c. Respon terhadap produk pengembangan dilakukan oleh guru kelas dan peserta didik kelas IV SDN Caturtunggal 4.

F. Definisi Istilah

1. Video interaktif

Video interaktif merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar peserta didik tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran, peserta didik nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara peserta didik dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran menggunakan video interaktif.²²

²² Ahmad Maulana Izzudin, Masugino Masugino, and Agus Suharmanto, ‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya’, *Automotive Science and Education Journal* 2, no. 2 (2013).

2. *Guided Inquiry*

Guided inquiry atau inkuiri terbimbing adalah model pembelajaran dimana peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik diajak untuk berpikir kritis, melakukan penyelidikan, dan menemukan konsep-konsep pembelajaran dengan bimbingan guru, sehingga peserta didik lebih percaya diri dan termotivasi karena terlibat langsung dalam pembelajaran.²³



²³ Siti Khomaidah and Henny Dewi Koeswanti, 'Efektivitas Pembelajaran Problem Based Learning Dan Guided Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 371–78.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti merumuskan kesimpulan berdasarkan data penelitian, hasil pengembangan, dan pembahasan dari rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan produk video interaktif berbasis *guided inquiry* materi pelestarian sumber daya alam untuk kelas IV melalui prosedur penelitian 4D dengan tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *dissemination*. Video memiliki karakteristik produk terdiri dari 3 bagian yang di dalamnya disesuaikan pada sintak *guided inquiry* yaitu fase 1 merumuskan permasalahan, fase 2 merumuskan hipotesis, fase 3 merancang percobaan, melakukan percobaan, fase 4 mengumpulkan dan menganalisis data, fase 5 membuat kesimpulan. Selain itu dalam video terdapat tujuan pembelajaran, 2 kegiatan percobaan, kegiatan refleksi, dan kuis.
2. Telah diperoleh produk video interaktif berbasis *guided inquiry* materi pelestarian sumber daya alam yang layak untuk kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan validasi ahli materi, media, dan bahasa dengan hasil mendapatkan rata-rata skor 79,5 dengan nilai A termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan skor yang diperoleh maka video interaktif dinyatakan layak menurut penilaian ahli.
3. Respon guru dan peserta didik terhadap produk video interaktif berbasis *guided inquiry* materi pelestarian sumber daya alam yang layak untuk kelas IV menunjukkan hasil respon guru mendapatkan skor 81 dengan kategori sangat baik dan hasil uji coba peserta didik mendapatkan skor 238 dari total skor 270. Hasil respon peserta didik diperoleh dari 27 responden peserta didik kelas IV SDN Caturtunggal 4. Berdasarkan hasil penilaian uji coba terbatas yang peneliti kembangkan mendapat kategori respon 100% positif.

B. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dilalui peneliti, peneliti menemukan beberapa keterbatasan dalam pengembangan produk video interaktif berbasis *guided inquiry*, yakni keterbatasan penggunaan media, video interaktif berbasis *guided inquiry* yang peneliti kembangkan kurang efektif ketika digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas, karena video interaktif berbasis *guided inquiry* dirancang untuk digunakan mandiri di luar kelas sebagai penunjang melakukan beberapa kegiatan percobaan yang belum mencukupi waktu ketika di dalam kelas.

C. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian, peneliti menyarankan pada penelitian selanjutnya. Dalam mengembangkan produk video interaktif dapat mengembangkan media yang dirancang bisa digunakan di dalam dan di luar kelas sehingga menjadi media yang lebih efektif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran'. *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35–49.
- Adminlp2m. 'Mengenal Skala Guttman: Pengertian, Ciri-Ciri Dan Keuntungannya'. *Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* (blog), 1 April 2022. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/04/01/mengenal-skala-guttman-pengertian-ciri-ciri-dan-keuntungannya/>.
- Ahmadi, Farida, and Hamidulloh Ibda. *Media Literasi Sekolah: Teori Dan Praktik*. CV. Pilar Nusantara, 2018.
- Akbar, J.S., P.A. Dharmayanti, V.A. Nurhidayah, S.I.S. Lubis, R. Saputra, W. Sandy, V. Setyaningrum, L.P.S. Lestari, and W.W. Ningrum. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Panduan Praktis*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Amelia, Deby, and Zaiyasni Zaiyasni. 'Peningkatan Proses Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Media Video Interaktif Pada Siswa Kelas IV SDN 04 Nanggalo'. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2841–50.
- Anam, Khoirul. 'Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode Dan Aplikasi'. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2017, 17.
- Anggraini, K.C.S. *Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan Keterampilan Sosial: Telaah Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Analisis-Sintesis Siswa*. Nawa Litera Publishing, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=NDGuEAAAQBAJ>.
- Ardiman, Kanisius, Maria B Tukan, and Anselmus Boy Baunsele. 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Praktikum Dalam Pembelajaran Daring Materi Titration Asam Basa Kelas XI SMAN 5 Pocoranaka'. *Jurnal Beta Kimia* 1, no. 1 (2021): 22–28.
- Biassari, Icha, and Kharisma Eka Putri. 'Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar', 4:62–74, 2021.
- Biassari, Icha, Kharisma Eka Putri, and Siti Kholifah. 'Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2322–29.
- BSNP. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran*. Jakarta: BSNP, 2008.
- Bujuri, Dian Andesta. 'Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar'. *Literasi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (24 August 2018): 37–50.

- Bujuri, Dian Andesta, and Masnun Baiti. 'Pengembangan Bahan Ajar IPA Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual'. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 5, no. 2 (2019): 184–97.
- 'Bukti Karya - Potensi Sumber Daya Alam Indonesia Kurikulum Merdeka'. Accessed 5 November 2024. <https://guru.kemdikbud.go.id/bukti-karya/video/69563>.
- CA, Jogyanto Hartono M, Prof , Dr , MBA , Ak , CMA. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi, 2018.
- Dewi, Hartina. 'Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Guided Inquiry Sosiokultural Pada Kelas IV Sekolah Dasar'. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 2 (2023): 289.
- Diyatmika, Utama, Ni Ketut Suarni, and I. Gede Margunayasa. 'Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar'. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 10, no. 1 (30 April 2024): 419–32.
- dkk, P.M.Y. *Teori & Praktik Penelusuran Informasi: (Information Retrieval)*. Kencana Prenada Media Group, 2010. <https://books.google.co.id/books?id=XuLODwAAQBAJ>.
- Eko Putro Widoyoko, S. 'Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah'. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2016.
- Fadhallah, RA. *Wawancara*. Unj Press, 2021.
- Fitri, Amalia, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardhani, Kinkin K. Nursya'bani, Kristianti Fatimah, and Nur Ilmi Setianingsih. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Hanannika, Laudhira Kinantya, and Sukartono Sukartono. 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis TIK Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6379–86.
- Haspen, Cici Dwi Tisa, Syafriani Syafriani, and Ramli Ramli. 'Validitas E-Modul Fisika SMA Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Etnosains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik'. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)* 5, no. 1 (30 May 2021): 95–101.
- Ibda, Fatimah. 'Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget'. *Intelektualita* 3, no. 1 (2015).
- Ita, Nuriah. 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III'. *Publisher: UIN RADEN INTAN LAMPUNG*, 2021, 17–18.
- Izzudin, Ahmad Maulana, Masugino Masugino, and Agus Suharmanto. 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya'. *Automotive Science and Education Journal* 2, no. 2 (2013).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 'Ilmu Pengetahuan Alan Dan Sosial (IPAS)'. Accessed 8 January 2025. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%2520CP%2520IPAS.pdf&ved=2ahUKEwj6qNzxn-SKAxXVVWwGHZdSBnMQFnoECBgQAQ&usg=AOvVaw1DubixTh6Ti12o1JOb_GR0.
- Khairani, Miftahul, Sutisna Sutisna, and Slamet Suyanto. 'Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik'. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi* 2, no. 1 (2019): 158–66.
- Khoirul Anam, S.P., M.S. Drs. Tijan, and S.H.M.P. Dr. Triana Rejekiningsih. *MEDIA KUIS INTERAKTIF BERBANTUAN LECTORA INSPIRE Untuk Pembelajaran PPKn*. Cahya Ghani Recovery, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=YwWIEAAAQBAJ>.
- Khomaidah, Siti, and Henny Dewi Koeswanti. 'Efektivitas Pembelajaran Problem Based Learning Dan Guided Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar'. *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 371–78.
- Laksono, Dwi, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana. 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Komponen Ekosistem', 255–62, 2020.
- Lovisia, Endang. 'Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar'. *Science and Physics Education Journal (SPEJ* 2, no. 1 (2018): 1–10.
- Lubis, Asnarni, Nazriani Lubis, and Amanda Syahri Nasution. *Innovative Learning Melalui Integrasi STEAM Multikultural Berbasis Model Pembelajaran*. Jakad Media Publishing, n.d.
- Luthfia. Pra wawancara pengembangan video interaktif berbasis guided inquiry dalam materi pelestarian sumber daya alam kelas IV, Oktober 2024. Ruang Guru SDN Caturtunggal 4.
- Maulida, Maulida. 'Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian'. *Darussalam* 21, no. 2 (2020).
- Mega, Nur Arfah, Hairun Nissa, and Amar Nugraha. 'MEMFASILITASI PEMELAJAR MODERN DENGAN VIDEO PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN MENARIK Facilitating Modern Learners with Effective and Interesting Instructional Video'. *Jurnal Teknodik*, 2019, 137–48. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.518>.

- ‘Mengapa Sumber Daya Alam Perlu Dilestarikan? Materi Kelas 4 SD - Bobo’. Accessed 5 November 2024. <https://bobo.grid.id/read/084029725/mengapa-sumber-daya-alam-perlu-dilestarikan-materi-kelas-4-sd?page=all>.
- Mifroh, Nazilatul. ‘Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI’. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (5 December 2020): 253–63.
- Nadia, Zulfa, and Syamsul Hadi. ‘Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar IPA’. *Jurnal Teknodik*, 2014, 141–55.
- Nuraisyah. ‘Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iii SDN 277 Sambirejo’. *Repositoy IAIN Palopo*, 2024, 78–80.
- Nurhasanah, Nurhasanah, Jamilah Aini Nasution, Zahra Nelissa, and Fitriani Fitriani. ‘Peranan Guru Kelas Sebagai Pembimbing Pada Siswa SD’. *Jurnal Suloh* 6, no. 1 (2021): 35–42.
- Okpatrioka, Okpatrioka. ‘Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan’. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.
- Paling, Sepling, Fatqurhohman, Alfian Makmur, Yati, Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, et al. *Media Pembelajaran Digital*. TOHAR MEDIA, 2024.
- Pembelajaran, Pusat Kurikulum dan. ‘Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka’. Sistem Informasi Kurikulum Nasional. Accessed 31 May 2024. <http://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran>.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. ‘Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online’. *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–37.
- Prastowo, Andi. ‘Memahami Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoritis Dan Praktis’. *Ar-Ruzz Media: Yogyakarta*, 2011, 169–89.
- Purba, R, M Taufik, and U Jamaludin. ‘Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS’. *Pendas: Jurnal Ilmiah ...*, no. Query date: 2024-10-26 16:12:38 (2022): 312–14.
- Pustikayasa, Permana, Kadir, Zebua, Karuru, Husnita, Pinatih, Indrawati, Nindiati, and Yulaini. *Transformasi Pendidikan: Panduan Praktis Teknologi Di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Putranto, R.A., D. Inayati, P. AyuMahardika, R.A. Safira, and B. Wijayama. *Terampil Membaca Dan Menulis Bahasa Indonesia SD*. Cahya Ghani

- Recovery, 2023.
<https://books.google.co.id/books?id=1OnPEAAAQBAJ>.
- Rahman, Luthfan Fadhlur. 'Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Diagram V Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Konsep Sistem Gerak Manusia (Studi Eksperimen Di Kelas XI MAN 3 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)'. *Repositori Universitas Siliwagi*, 2022, 13.
- Rahmawati, Rina, Khaeruddin, and Amri Amal. 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar'. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1, no. 1 (31 December 2021): 29–38.
<https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Rahmawati, Tuti Fatma, E.D. Puspitasari, N. Febrianti, and Y. Hanafi. *Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa Di Masa Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi)*. UAD PRESS, 2021.
- Rajagukguk, Kiki Pratama, Renni Ramadhani Lubis, Jihan Kirana, and Novi Sri Rahayu. 'Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4d Pada Guru Sekolah Dasar'. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 14–22.
- Rochmawati, Nila Oktaviana. 'Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Praktikum Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Darussalam Jatipandak, Sambeng, Lamongan Pada Pembelajaran IPA', 2021.
- Rogahang, Meisa Tabita, Orbanus Naharia, and Jacklin SS Manoppo. 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktikum Biologi Materi Sistem Pencernaan Di Masa Pandemi Covid-19'. *JSPB BIOEDUSAINS* 2, no. 3 (2022): 285–92.
- Rohani, Rohani. 'Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang', 2019.
- Savery, John R, and Thomas M Duffy. 'Problem Based Learning: An Instructional Model and Its Constructivist Framework'. *Educational Technology* 35, no. 5 (1995): 31–38.
- Setyosari, P., D.D. Utami, D.O. AW, Y. Prihatnawati, and N. Nindigraha. *Model Pembelajaran Kolaborasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peer Scaffolding*. Academia Publication, 2023.
- Sudijono, Anas. 'Pengantar Statistik Untuk Pendidikan', 2006.
- Sujiono, Yuliani Nurani, Opih Rofiah Zainal, Rita Rosmala, and E Leony Tampiomas. 'Hakikat Pengembangan Kognitif'. *Metod. Pengemb. Kogn*, 2013, 1–35.

- Sukardi, HM. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara, 2021.
- ‘Surat Ali ‘Imran Ayat 139: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online’. Accessed 24 February 2025. <https://quran.nu.or.id/ali-imran/139>.
- Suvriadi Panggabean, and Rosmala Dewi. *Pengembangan Dan Pengelolaan Sumber Belajar Pendidikan Dasar Di Era Kenormalan Baru*. 1. umsu press, 2022.
- Sya’bania, Nursina, Muhammad Anwar, and Muhammad Wijaya. ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik’. *Chemistry Education Review (CER)* 4, no. 2 (2020): 34–44.
- Syamsu, Fetro Dola. ‘Pengembangan Penuntun Praktikum Ipa Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Siswa Smp Siswa Kelas Vii Semester Genap’. *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 4, no. 2 (2018).
- Syarifuddin, Jamaluddin Bata Ilyas, and Amar Sani. ‘Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar’. *Bata Ilyas Educational Management Review* 1, no. 2 (2021).
- Tegeh, I Made, Alexander Hamonangan Simamora, and Kadek Dwipayana. ‘Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu’. *Mimbar Ilmu* 24, no. 2 (2019): 158–66.
- Thiagarajan, Sivasailam. ‘Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook.’, 1974.
- Triana, J., N. Sismulyasih, A.K. Putri, M.T. Ayuningsih, M.F. Irvan, and B. Wijayama. *Inovasi Media Raih Sukses Mengajar*. Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Widianti, Wilzi. ‘Pengembangan Modul Praktikum Materi Asam Basa Dengan Model Guided Inquiry Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan’. *E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu*, 2021, 16–17.
- Widoyoko, Eko Putro. ‘Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian’, 2012.
- Wijaya, Setyani, and Sri Lestari Handayani. ‘Pengaruh Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar’. *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2521–29.
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. ‘Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar’. *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.

- Yanti, Nora Suci, and Yasdinul Huda. 'Analisis Tingkat Kelayakan Aplikasi Android "Appypie" Sebagai Media Pembelajaran'. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 8, no. 4 (1 December 2020): 114–20.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran Edisi Kedua*. Prenada Media, 2021.
- Yogi, I. K. N. D., I. N. Sudiana, and I. B. Putrayasa. 'Media Video Pembelajaran Ipas Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Materi Perubahan Wujud Zat'. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 1 (9 March 2024): 111–23.
- Zanah, Dhewi Nurul, Cerianing Putri, and Irena Ika Melati. 'Penggunaan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Dengan Model Discovery Learning'. *Journal of Education Research* 4, no. 2 (2023): 592–98.

