

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO INTERAKTIF  
BERBASIS TGT BERBANTUAN CANVA DAN QR CODE PADA  
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD**

Nila Latifaturrohmah<sup>1\*</sup>, Frita Devi Asriyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI

<sup>1</sup>nilalatifat@gmail.com, <sup>2</sup>reyhe.butterfly@gmail.com

*corresponding author\**

**ABSTRACT**

*One of the most efficient ways to improve student engagement and comprehension is through technology-based interactive learning activities. The state of schools that still do not fully employ learning media and the unequal usage of technology to enhance the effectiveness of learning activities are the driving forces behind this study. As a result, creating technology-based educational materials specifically, interactive videos is essential. This study intends to characterize the applicability and validity of interactive video learning materials based on TGT that are aided by QR Codes and Canva. Development research (R&D) is the term for this kind of study. The present study used the ADDIE model, which has the following components: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Fifteen fifth-grade students from SDN 3 Mojosari served as the research subjects. Validation sheets for media and material experts as well as observation sheets are the research tools utilized. Both qualitative and quantitative data kinds were acquired. Media experts gave the TGT-based interactive video learning materials, which were made using Canva and QR Code, an average percentage of 92.8%, and material experts gave them an average percentage of 91.6%, indicating that they were legitimate. The overall proportion of findings qualified as applicable without adjustments. Based on the findings of the data analysis, the TGT-based interactive video learning resources for grade V SD that were produced using Canva and QR Codes are judged to be extremely valid and relevant.*

**Keywords:** *IPAS, Learning Media, QR Code, Interactive Video*

**ABSTRAK**

Salah satu cara yang paling efisien untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa adalah melalui kegiatan pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Kondisi sekolah yang masih belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran dan belum meratanya penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran menjadi faktor pendorong di balik penelitian ini. Oleh karena itu, pembuatan materi pembelajaran berbasis teknologi-khususnya video interaktif-menjadi sangat penting. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan dan validitas materi pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan QR Code dan Canva. Penelitian pengembangan (R&D) adalah istilah untuk jenis penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang memiliki komponen-komponen sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan lima belas siswa kelas lima SDN 3 Mojosari. Sebagai instrumen

penelitian, digunakan lembar observasi dan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Materi pembelajaran video interaktif berbasis TGT yang dibuat dengan Canva dan QR Code dinilai sangat valid oleh ahli media dengan persentase rata-rata 92,8% dan ahli materi dengan persentase rata-rata 80,9%. Selain itu, hasil presentase secara keseluruhan berada pada kategori hasil yang dapat diterapkan tanpa ada perubahan.

**Kata Kunci:** IPAS, Media Pembelajaran, QR Code, Interaktif

## **A. Pendahuluan**

Keberhasilan dalam pembelajaran tidak lepas dari peran guru yang merancang desain pembelajaran. Rencana pembelajaran, materi pembelajaran, dan silabus merupakan beberapa contoh dari desain pembelajaran. Menurut (Renggani & Priyanto, 2023) media pembelajaran merupakan instrumen yang berharga untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Pemanfaatan media di dalam kelas sangat penting bagi peserta didik untuk mempelajari konsep dan informasi yang relevan. Inovasi pembelajaran dibutuhkan beriringan dengan berkembangnya teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan pemahaman belajar IPAS peserta didik seperti dengan adanya media pembelajaran yang digunakan.

IPAS adalah serangkaian ilmu yang mengkaji benda mati dan benda

hidup di semesta, interaksi mereka, termasuk kehidupan sosial serta bagaimana ia berinteraksi dengan lingkungan (Hasanah et al., 2023). Dalam pembelajaran IPAS, terdapat konsep konsep yang bersifat abstrak, sehingga guru perlu menggunakan media yang tepat agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran IPAS diperlukan media pembelajaran untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan beragam jenis media, seperti video, gambar dan alat peraga fisik, seorang guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif serta menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yuanta, 2020) bahwa video pembelajaran berfungsi sebagai dasar untuk pembelajaran campuran, sebuah komponen penting dalam pembelajaran konvensional, dan alat yang berguna untuk menyampaikan materi selama proses pembelajaran.

Salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik adalah video interaktif, yang mencakup gambar animasi bergerak dan simulasi yang menarik (Haliza et al., 2024). Video pembelajaran interaktif memungkinkan peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam pendidikan mereka dengan menemukan pengetahuan atau konsep mereka sendiri, daripada hanya mendengarkan ceramah atau mengawasi seluruh aktivitas kelas (Putri Zai et al., 2021). Video interaktif dapat dirancang melalui berbagai aplikasi, diantaranya menggunakan Canva yang memiliki berbagai pilihan filter didalamnya.

Canva adalah program desain yang memungkinkan pengguna untuk membuat foto dan media lainnya menggunakan PC atau laptop. Media ini dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk melibatkan peserta didik dan membantu mereka memahami materi yang diajarkan (Agustin & Basri, 2024). Selain itu, (Azmi et al., 2024) mengemukakan bahwa Canva menyediakan berbagai templat siap pakai yang dapat dengan mudah disesuaikan dengan

kebutuhan pengguna untuk berbagai keperluan, termasuk media sosial, presentasi, poster, dan undangan. Canva memberikan akses ke jutaan komponen desain gratis dan premium, seperti font, ikon, dan gambar, serta QR Code maker sehingga meningkatkan kreativitas dan fleksibilitas desain, sehingga Canva dianggap sebagai media interaktif yang sesuai untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Menurut Widayati (2017) dalam (Wulandari & Sayekti, 2020) QR Code adalah kode batang yang telah diperluas dari satu dimensi menjadi dua dimensi. Dalam beberapa publikasi, QR Code telah digunakan secara luas untuk menyimpan URL. Dalam penelitiannya, (Dynawantika et al., 2023) mengemukakan bahwa Kemampuan *smartphone* untuk membaca QR Code memungkinkan alat akses data yang lebih cepat dan mudah serta mendukung integrasi pembelajaran ke dalam kurikulum. Dalam hal ini QR Code sebagai jembatan pembelajar dalam pemanfaatan media teknologi.

Salah satu jenis media yang dapat digunakan di dalam kelas adalah video interaktif yang memiliki QR Code yang dapat dipindai oleh

peserta didik untuk mengakses situs web pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Diharapkan dengan adanya sumber belajar berbasis *QR Code* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari IPAS dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri dari mana saja dan kapan saja dengan menggunakan *smartphone* untuk memindai kode tersebut. Mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dasar siswa tentang fenomena sosial dan alam di lingkungan mereka dalam kerangka pendidikan Indonesia.

Salah satu materi yang diajarkan dalam IPAS adalah tentang gerakan bumi, mencakup konsep-konsep seperti rotasi, revolusi dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari. Namun, tantangan yang dihadapi dalam mengajarkan materi ini adalah bagaimana langkah yang tepat dalam menyalurkan informasi yang kompleks dengan cara menarik dan mudah untuk dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Mojosari menunjukkan kondisi sekolah masih belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, sehingga proses belajar

mengajar belum sepenuhnya efektif dalam penyampaian materi secara menarik serata mudah untuk dipahami. Penggunaan media pembelajaran di SDN 3 Mojosari bisa dikatakan belum merata, dimana sebagian guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah ataupun papan tulis dalam menyampaikan materi. Sementara itu, media yang dapat membantu memvisualisasikan konsep atau materi pembelajaran yang sulit dipahami seperti halnya video interaktif masih belum digunakan. Video pembelajaran yang digunakan sebatas video yang didapatkan dari YouTube dimana mencakup materi materi saja. Antusiasme peserta didik dalam belajar juga dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitiannya, Puspita menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan strategi untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan peserta didik di dalam kelas (Puspita et al.,

2024). Hal serupa juga dikemukakan oleh (Gabriela & Wahyudi, 2024) yakni TGT sebagai model pembelajaran yang mengkombinasikan elemen permainan, pertandingan, dan pemberian penghargaan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan sejak usia dini, khususnya di sekolah dasar, adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Peserta didik kelas V SD berada pada fase perkembangan tahap operasional konkrit yang aktif, di mana mereka akan dapat menalar dengan benar tentang peristiwa dunia nyata dan mengklasifikasikan objek ke dalam berbagai jenis. Mereka belum dapat menanggapi masalah yang abstrak, tetapi mereka akan dapat mengkategorikan hal-hal yang saat ini ada (Marinda, 2020).

Selain itu, peserta didik kelas V SD cenderung lebih terbuka terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Dengan bantuan platform desain grafis seperti Canva yang dikemas dengan kuis, guru dapat dengan mudah membuat konten visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui model pembelajaran *Team*

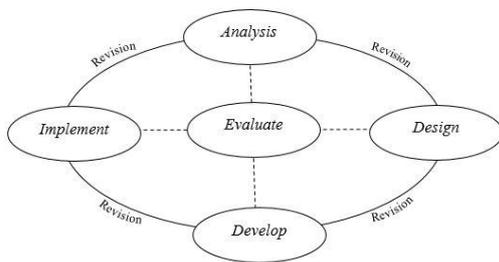
*Games Tournament* (TGT), proses pembelajaran akan dikemas dengan lebih menyenangkan dan diharapkan dapat memberikan kemudahan pada peserta didik untuk memahami konsep konsep abstrak pada mata pelajaran IPAS seperti pada materi gerakan bumi dengan baik

Hasil penelitian sebelumnya oleh (Putri Zai et al., 2021) menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan, dengan hasil validasi ahli materi mencapai 91% pada revisi akhir, dan validasi ahli bahasa mencapai 92%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif tersebut memenuhi kebutuhan siswa dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D). R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah salah satu metode penelitian

yang digunakan untuk merancang dan memvalidasi produk (Rahmawati et al., 2021). Menurut Branch (2009) pendekatan model ADDIE terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE  
 Sumber: (Huzaifah, 2023)

Subjek penelitian ini adalah 15 siswa kelas V SDN 3 Mojosari, 10 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan. Jenis data menggunakan data kualitatif dari hasil observasi penelitian serta wawancara kepada wali kelas V dengan media yang digunakan serta masukan dari validator ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif dari hasil penilaian validator ahli materi dan ahli media serta hasil observasi keterterapan media pada proses pembelajaran.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, dokumentasi, dan kuesioner. Sebagai instrumen

penelitian, digunakan lembar observasi dan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi. Penggunaan instrumen-instrumen tersebut untuk mengevaluasi keluasan informasi yang disajikan dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai maka diberikan lembar validasi ahli materi. Sedangkan untuk mengetahui kevalidan media video interaktif berbasis *QR Code* dalam kegiatan dan proses pembelajaran maka akan disediakan instrumen penelitian kepada ahli media. Lembar observasi nantinya digunakan untuk mengetahui keterterapan media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan *QR Code*. Nilai akhir yang didapatkan akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat kevalidan mencakup validasi media dan validasi materi dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Presentase

Presentase	Bobot	Keterangan
0% - 25%	Tidak valid	Revisi total
26% - 50%	Kurang valid	Sebagian besar revisi
51% - 75%	Valid	Sebagian kecil revisi
76% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi

Sumber: (Salsabela & Oktaviarini, 2024)

Sedangkan tingkat keterterapan disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kategori Penilaian Observasi

Presentase	Kategori	Keterangan
0% - 49,99%	Tidak dapat diterapkan	Revisi total
50% - 59,99%	Kurang dapat diterapkan	Sebagian besar revisi
60% - 79,99%	Cukup dapat diterapkan	Sebagian kecil revisi
80% - 100%	Dapat diterapkan	Tidak revisi

Sumber: (Silmi & Rachmadyanti, 2018)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan *QR Code* pada materi Gerakan Bumi dengan model penelitian jenis ADDIE yang terdiri dari lima tahapan berikut:

#### **Analisis (*Analysis*)**

Tahap ini merupakan langkah awal dalam pengembangan media video interaktif berbasis TGT menggunakan Canva dan *QR Code*. Peneliti menganalisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kondisi teknologi di SDN 3 Mojosari.

##### **1. Analisis Kurikulum**

Analisis dilakukan dengan merujuk pada Kurikulum Merdeka. Materi yang dikembangkan adalah

“Gerakan Bumi” untuk kelas V pada mata pelajaran IPAS. Dalam kurikulum tersebut telah ditetapkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sebagai dasar penyusunan konten media.

##### **2. Analisis Karakteristik Peserta Didik**

Peserta didik kelas V berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, yang memungkinkan mereka berpikir logis terhadap hal-hal nyata, namun masih kesulitan memahami konsep abstrak. Mereka lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan visual. Salah satu kendala yang ditemukan adalah kesulitan memahami konsep rotasi dan revolusi bumi akibat keterbatasan media visual. Maka, diperlukan media yang mampu menjelaskan konsep tersebut secara konkret dan menarik, agar peserta didik lebih aktif dan memahami materi dengan baik.

##### **3. Analisis Teknologi**

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah masih terbatas. Pembelajaran masih

didominasi metode ceramah dan hanya mengandalkan buku Cerdas Tangkas sebagai sumber utama. Meskipun guru sesekali menggunakan video dari YouTube, interaksi peserta didik masih pasif. Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi juga terbatas. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran. Video interaktif dinilai mampu membantu peserta didik lebih fokus, meningkatkan daya ingat, serta merangsang pemikiran dan imajinasi mereka.

### **Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan merupakan proses awal dalam merancang media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan *QR Code* untuk materi gerakan bumi. Perancangan ini terdiri dari beberapa tahapan berikut.

1. Rancangan isi video interaktif

Rancangan isi video interaktif bertujuan menyusun konten pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Peneliti

terlebih dahulu merumuskan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) berdasarkan Kurikulum Merdeka. CP menekankan pada pemahaman peserta didik terhadap sistem tata surya serta kaitannya dengan rotasi dan revolusi bumi. Tujuan pembelajaran difokuskan pada kemampuan menjelaskan pengertian rotasi dan revolusi bumi, mengidentifikasi dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, serta menganalisis keterkaitannya dengan fenomena alam melalui diskusi dan permainan berbasis model TGT. Selanjutnya, peneliti menyusun materi pembelajaran berdasarkan buku referensi "Cerdas Tangkas Kelas 5 Semester 2" terbitan Alim's Publishing tahun 2024. Agar alur video lebih terstruktur dan mudah dipahami, peneliti juga menyusun storyboard dan naskah video yang berisi narasi pembelajaran sesuai dengan urutan materi. Selain itu, peneliti menyusun instrumen penilaian berupa angket validasi media yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli media dengan skala

Likert, serta lembar observasi keterterapan yang digunakan saat implementasi media kepada peserta didik. Semua instrumen kemudian dikonsultasikan dan divalidasi oleh dosen pembimbing.

## 2. Rancangan tampilan video interaktif

Rancangan tampilan video interaktif dirancang untuk mendukung keterbacaan dan ketertarikan visual peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti menetapkan beberapa perangkat lunak pendukung, yaitu Canva untuk desain visual dan pembuatan *QR Code*, CapCut untuk mengedit video dan suara, serta Kahoot sebagai media kuis interaktif berbasis game. Dari segi visual, peneliti menggunakan gambar-gambar yang relevan dari Canva serta karakter visual yang menarik dan sesuai dengan isi materi. Tema tampilan video disesuaikan dengan langit senja, karena memiliki keterkaitan dengan konsep siang-malam dalam gerakan bumi. Warna yang digunakan antara lain ungu, kuning, hitam, dan putih. Ungu menggambarkan langit senja, kuning mewakili cahaya matahari,

hitam melambangkan ruang angkasa, dan putih digunakan agar teks lebih mudah dibaca. Font yang digunakan adalah *Funtastic* dan *Open Sans*, karena mudah dibaca oleh anak-anak SD, dengan ukuran huruf yang cukup besar agar tetap terbaca di layar HP maupun laptop. Video disimpan dalam format MP4 berdurasi 9 menit 25 detik dengan resolusi 1440p agar tampil jernih saat diputar di berbagai perangkat. Peneliti juga merancang *QR Code* menggunakan Canva, yang ditautkan langsung ke kuis Kahoot, sehingga peserta didik cukup memindai kode untuk mengakses evaluasi secara cepat, mudah, dan interaktif.

## **Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan merupakan proses perubahan desain menjadi produk nyata berupa media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan *QR Code* pada materi IPAS kelas V SD. Media ini terdiri dari beberapa tampilan penting yang dirancang untuk menunjang interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Dalam tahapan pengembangan memerlukan

pemeriksaan dari validator ahli media dan ahli materi, sehingga dapat menjadikan produk yang siap diujicobakan.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses penilaian kevalidan melalui uji validasi oleh dua ahli media dan dua ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen Universitas Bhinneka PGRI, Ibu Dya Ayu Agustiana Putri, M.Pd. dan Ibu Alik Musfidatal Laili, M.Pd. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Leny Suryaning Astutik, M.Pd. serta satu guru kelas V SDN 3 Mojosari.

Kevalidan media pembelajaran video interaktif didapatkan dengan melakukan validasi dengan adanya saran dan perbaikan dari validator. Berikut data hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli sebagai validator:

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Validator		Rata-rata presentase	Kategori kevalidan
	1	2		
Desain tampilan media	35	30	92,8 %	Sangat valid
Isi tampilan media	57	54	92,5%	Sangat valid
Keefektifan media	9	10	95%	Sangat valid
<b>Jumlah Skor</b>	<b>101</b>	<b>94</b>	<b>92,8%</b>	<b>Sangat valid</b>

Tabel 4 Hasil validasi ahli materi

Aspek	Validator		Rata-rata	Kategori kevalidan
	1	2		

			presen tase	
Kualitas Materi	74	73	81,6 %	Sangat valid
Penyajian Materi	12	11	95,8%	Sangat valid
<b>Jumlah Skor</b>	<b>86</b>	<b>84</b>	<b>80,9%</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan hasil validasi ahli media, aspek desain tampilan, isi media, dan keefektifan memperoleh rata-rata presentase 92,8% dengan kategori "Sangat Valid". Sementara itu, validasi ahli materi menunjukkan rata-rata presentase sebesar 80,9%, juga dengan kategori "Sangat Valid". Dengan temua ini, media dianggap sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi tambahan.

### **Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan proses uji coba lapangan terhadap media pembelajaran video interaktif yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Tujuan dari implementasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas dan memberikan dampak terhadap keterlibatan serta pemahaman peserta didik. Uji coba media dilakukan pada tanggal 24 April 2025 di SDN 3 Mojosari dengan

melibatkan seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 15 orang.

Selama pembelajaran, peserta didik menyimak video interaktif yang disisipkan QR Code untuk mengakses kuis, game, dan tournament. Ketika sesi kuis dimulai, peserta menggunakan handphone masing-masing untuk memindai kode tersebut. Pembagian kelompok dilakukan menggunakan aplikasi *Spinner Wheel* dan menghasilkan tiga kelompok belajar yang terdiri dari lima peserta didik tiap kelompok.

Selama proses implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan QR Code dengan beberapa indikator didalamnya. Hasil rekapitulasi observasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Observasi

No.	Indikator	Butir Pernyataan	Skor
1.	Keaktifan peserta didik	1	0
		2	1
		3	1
		4	1
		5	1
2.	Minat peserta didik	6	1
		7	1
		8	1
		9	1
3.	Pemahaman	10	1
		11	1
		12	1
<b>Total Skor</b>			<b>11</b>

Hasil observasi menunjukkan bahwa dari total 12 butir pernyataan, 11 butir memperoleh skor maksimal, menghasilkan total skor 11. Berdasarkan perhitungan, presentase keterterapan media mencapai 91,6% yang tergolong dalam kategori “dapat diterapkan tanpa adanya revisi”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif di dalam kelas dan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermanfaat bagi peserta didik.

### **Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan QR Code yang dikembangkan telah melalui proses validasi dan revisi pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi IPAS karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Untuk itu, peneliti melakukan observasi dan wawancara

dengan guru guna mengidentifikasi kebutuhan serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Pada tahap perancangan, ditemukan ketidaksesuaian rancangan media dengan karakteristik peserta didik.

Evaluasi dilakukan dengan melibatkan rekan sejawat agar diperoleh masukan yang relevan untuk menyempurnakan desain media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media yang telah dirancang dilakukan evaluasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan perlunya penyesuaian teknis dan penambahan keterangan agar media lebih informatif dan layak untuk diuji coba. Pada tahap implementasi, media diterapkan dalam kelas, namun ditemukan kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat. Solusi yang diberikan adalah penyediaan tautan alternatif selain *QR Code* agar seluruh peserta didik tetap dapat mengakses kuis dan permainan secara interaktif. Evaluasi akhir dilakukan dengan menilai kevalidan dan keterterapan media secara keseluruhan. Hasilnya menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dan dapat diterapkan tanpa perlu revisi lebih lanjut,

sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran mengenai gerakan bumi IPAS memungkinkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berupa media video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan *QR Code*. Kevalidan pengembangan media video interaktif ini ditentukan dari hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi. Penilaian dari ahli media dan ahli materi secara berturut-turut mendapatkan presentase rata-rata yaitu 92,8% dan 80,9% dengan kategori sangat valid.

Hasil implementasi media pembelajaran menunjukkan bahwa tingkat keterterapan media mencapai 91,6% yang menunjukkan bahwa media dapat diterapkan tanpa melakukan revisi. Media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan *QR Code* mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme dalam proses belajar. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran serta kemampuan dalam memahami dan

menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan. Sehingga, media pembelajaran video interaktif berbasis TGT berbantuan Canva dan QR Code ini dapat menjadi alternatif media untuk mendukung pembelajaran IPAS yang memanfaatkan teknologi dan pembelajaran kolaboratif di sekolah dasar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Basri, A. (2024). Pengembangan Model Numbered Head Together Berbantuan Media Canva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sd Muhammadiyah 25. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 295–301. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1461>
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 384–399. <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Dynawantika, R., Ambarwati, R., & Putri, C. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 252–261. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Gabriela, N. D. P., & Wahyudi. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas 1 Sekolah Dasar Menggunakan Model Pembelajaran Tgt(Team Games Tournament). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 6062–6072.
- Haliza, V. N., Dewi, D. A., & Mulyana, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
- Hasanah, A., Fitriani, A., Mardianah, D., Salam, F., Mutia, N. A., & Nopasari, D. (2023). ANALISIS BUKU IPAS KELAS 5 KURIKULUM MERDEKA. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Huzaifah, H. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Sistem Gerak Manusia. In *FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72236>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Puspita, R., Lokaria, E., & Hanjani, T. J. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (COOPERATIF TYPETEAMS GAMES

- TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 44 LUBUKLINGGAU. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 4(1). <https://doi.org/10.55526/ljese.v4i1.655>
- Putri Zai, Y., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 3(2), 407–417.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Salsabela, Y., & Oktaviarini, N. (2024). *Pengembangan Media Lift The Flap Book pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi untuk Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Wajak Lor Boyolangu Tulungagung*. 07(01), 2604–2614.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V. *Jpgsd*, 6, 486–495.
- Wulandari, D. T., & Sayekti, I. C. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Kartu pada Materi Ekosistem Berbasis Qr-Code untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>