

Pengembangan Video Pembelajaran Berpendekatan *Experiential Learning* pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan Model ADDIE untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Okti Nia Ramdani¹, Desak Putu Parmiti², I Nyoman Jampel³

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: ¹oktinia01@gmail.com, ²dp-parmiti@undiksha.ac.id, ³jampel81119@undiksha.ac.id

Abstrak

Rendahnya hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, serta belum optimalnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berpendekatan *Experiential Learning* pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli isi pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, satu guru kelas VI sebagai praktisi pembelajaran, tiga siswa pada uji perorangan, sembilan siswa pada uji kelompok kecil, dan tiga belas siswa kelas V pada uji efektivitas. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase validitas sebesar 92,00% dari ahli isi pembelajaran, 94,67% dari ahli desain pembelajaran, dan 97,00% dari ahli media pembelajaran dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 97,33% dari guru, 92,33% pada uji perorangan, dan 91,00% pada uji kelompok kecil dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 56,54 meningkat menjadi 63,85 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,17 yang termasuk kategori rendah. Meskipun demikian, hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian, video pembelajaran berpendekatan *Experiential Learning* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, konkret, dan bermakna dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: *ADDIE, Experiential Learning, Hasil Belajar, IPAS, Video Pembelajaran*

Abstract

The low science and social studies (IPAS) learning outcomes of elementary school students are influenced by the use of less engaging learning media, teacher-centered instruction that is still dominated by the lecture method, and the lack of optimal student involvement in the learning process. This study aimed to develop an *Experiential Learning*-based instructional video on the topic of the human digestive system to improve the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SDN 3 Kampung Anyar. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of one subject matter expert, one instructional design expert, one instructional media expert, one sixth-grade teacher as a practitioner, three students in the individual trial, nine students in the small-group trial, and thirteen fifth-grade students in the effectiveness test. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques and a paired sample t-test. The results showed that the developed instructional video obtained validity percentages of 92.00% from the subject matter expert, 94.67% from the instructional design expert, and 97.00% from the instructional media expert, all categorized as very valid. The practicality test results showed percentages of 97.33% from the teacher, 92.33% in the individual trial, and 91.00% in the small-group trial, all categorized as very practical. The effectiveness test indicated that the students' mean pre-test score of 56.54 increased to 63.85 in the post-test, with an N-Gain score of 0.17, which falls into the low category. Nevertheless, the paired sample t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a

statistically significant improvement in students' learning outcomes after using the instructional video. Therefore, the Experiential Learning-based instructional video developed in this study is considered valid, practical, and effective and can serve as an alternative learning medium that promotes more active, concrete, and meaningful learning experiences in elementary school IPAS instruction.

Keywords: ADDIE Model, Experiential Learning, Instructional Video, Learning Outcomes, Science And Social Studies (IPAS)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang mendukung. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu, kreativitas, serta mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Anggraena et al,2022; Anis et al 2021). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya secara mandiri dan kontekstual.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir ilmiah peserta didik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan memecahkan masalah melalui pendekatan ilmiah (Anggraena et al., 2022). Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya serta mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 3 Kampung Anyar, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran belum optimal, keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah, serta fokus dan konsentrasi siswa selama pembelajaran belum maksimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan membantu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak. Media video pembelajaran merupakan media berbasis audio visual yang menggabungkan unsur suara, gambar, teks, maupun animasi sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik dalam belajar (Lahulima et al,2020). Video pembelajaran memiliki berbagai keunggulan, antara lain mampu menjelaskan proses secara lebih jelas, memberikan pengalaman belajar yang lebih realistis, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa (Munadi,2013, Putra et al., 2023). Penelitian Maulani dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, penggunaan video pembelajaran perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pengalaman peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Experiential Learning. Menurut Kolb(1984), Experiential Learning merupakan model pembelajaran yang mengaktifkan peserta didik untuk membangun pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman langsung. Pendekatan ini terdiri atas empat tahapan, yaitu concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation (Kolb, 1984). Melalui tahapan tersebut, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami, mengamati, merefleksikan, memahami, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Experiential Learning mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Penelitian suryantin et al (2021) menunjukkan bahwa model Experiential Learning memberikan pengaruh sebesar 62,5% terhadap

motivasi dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian Aini dan Untari (2022) juga menemukan bahwa pendekatan Experiential Learning mampu meningkatkan minat belajar IPAS siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Suryantini et al (2021) membuktikan bahwa model Experiential Learning berbantuan video memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi video pembelajaran dengan pendekatan Experiential Learning berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Anis et al., 2021; Putra et al., 2023). Penelitian lain menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Experiential Learning mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS (Aini & Untari, 2024; Wadu et al., 2024). Akan tetapi, penelitian yang secara khusus mengembangkan video pembelajaran berpendekatan Experiential Learning pada materi sistem pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan video pembelajaran yang mengintegrasikan tahapan Experiential Learning ke dalam materi sistem pencernaan manusia untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan video pembelajaran berpendekatan Experiential Learning pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Melalui pengembangan ini diharapkan dihasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan video pembelajaran berpendekatan *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan efektif.

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tahapan pengembangan yang sistematis sehingga banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran (Izzaturahma et al., 2021).

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli isi pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, satu ahli media pembelajaran, satu guru kelas VI sebagai praktisi pembelajaran, tiga siswa pada uji coba perorangan, sembilan siswa pada uji coba kelompok kecil, dan tiga belas siswa kelas V pada uji efektivitas produk. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Instrumen yang digunakan angket validitas ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes objektif untuk mengukur hasil belajar siswa.

Pada tahap *analysis* dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi melalui observasi serta wawancara dengan guru kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran belum optimal, dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Tahap *design* meliputi penyusunan flowchart, storyboard, materi pembelajaran, penyusunan instrumen penelitian, serta perancangan aktivitas pembelajaran berdasarkan tahapan Experiential Learning. Tahap *development* dilakukan dengan membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan CapCut. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Angket validitas ahli media mencakup aspek video, audio, teks, gambar, dan animasi, sedangkan angket validitas ahli desain pembelajaran mencakup aspek tampilan, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk, meliputi perbaikan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, penyempurnaan penggunaan bahasa, perbaikan tampilan teks dan gambar, peningkatan kualitas audio dan animasi, serta penyempurnaan penyajian tahapan Experiential Learning dalam video pembelajaran.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji perorangan terhadap tiga siswa, uji kelompok kecil terhadap sembilan siswa, serta uji efektivitas terhadap tiga belas siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar. Tahap *evaluation* dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan untuk memperbaiki kekurangan produk sehingga diperoleh video pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif.

Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, sederhana, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran (Tegeh & Kirna, 2013).

Data hasil observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai dasar pengembangan produk. Data validitas dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berupa persentase. Sementara itu, data hasil belajar dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, perhitungan N-Gain, dan uji paired sample t-test untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Tabel 1. Ringkasan Kisi-Kisi Instrumen

Instrumen	Aspek yang Dinilai
validitas ahli media	Video, audio, teks, gambar, dan animasi
validitas ahli desain pembelajaran	Tampilan, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi
Ahli Isi Pembelajaran	Kurikulum, materi, kebahasaan dan evaluasi
kepraktisan	Kemudahan penggunaan, kelancaran penggunaan, efisiensi waktu, dan kemandirian siswa
Tes hasil belajar	Organ pencernaan, fungsi organ pencernaan, proses pencernaan, dan gangguan sistem pencernaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran Berpendekatan *Experiential Learning*

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berpendekatan *Experiential Learning* pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada tahap *analysis* (Analisis) dilakukan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, analisis kurikulum, serta analisis materi dan analisis lingkungan belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran belum optimal, dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Selain itu, siswa mengalami kesulitan memahami materi sistem pencernaan manusia karena materi tersebut bersifat abstrak.

No	Visual	Narasi	Music
1.		Hallo anak-anak jadi materi yang akan kita pelajari pada kali ini yakni materi tentang sistem pencernaan pada manusia	Background Video Pembelajaran
2.		Sebelum kita masuk ke materi adapun tujuan pembelajarannya yakni: a. siswa dapat Menjelaskan pengertian sistem pencernaan manusia. b. siswa mampu Mengidentifikasi organ-organ sistem pencernaan dan fungsinya. c. siswa dapat Menjelaskan proses pencernaan makanan secara berurutan.	Background Video Pembelajaran
3.		Anak sedang Makan nasi dan minum air putih	Background Video Pembelajaran
4.		Apa yang terjadi pada makanan setelah kita telan?	Background Video Pembelajaran
5.		Aduh perut aku kesusang banget setelah makan tadi tapi aku tetap di meja aja deh	Background Video Pembelajaran

Gambar 1. Story board video pembelajaran

Tahap *design* Pada tahap ini dilakukan perancangan berbagai kebutuhan dalam pengembangan video pembelajaran berpendekatan *experiential learning*. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi, Menentukan Software dan Hardware pembuatan flowchart dan storyboard, Penyusunan Materi serta penyusunan instrumen penilaian produk rancangan aktivitas pembelajaran berdasarkan tahapan *Experiential Learning*.

Selanjutnya pada tahap *development* video pembelajaran berbasis *experiential learning* dibuat dan disunting menggunakan Canva untuk desain visual serta penyajian materi, dan CapCut untuk proses editing serta penyusunan video. Selain itu, dilakukan uji ahli yang meliputi uji ahli isi, media, dan desain pembelajaran untuk menilai kelayakan produk serta memperoleh masukan guna menyempurnakan video agar lebih efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Awal Video Pembelajaran

Concrete Experience Reflective Observation Abstract Conceptualization



Active Experimentation



Gambar 3. Tampilan Tahapan *Experiential Learning*

Pada tahap *implementasi*, video pembelajaran berbasis *experiential learning* diterapkan kepada 13 siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar untuk menguji penggunaannya dalam kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Tahap ini berfokus pada uji efektivitas video dalam pembelajaran IPAS dengan menilai respons siswa serta peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil *evaluasi* pada setiap tahapan model ADDIE (*analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi*), dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis pendekatan *experiential learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Pada tahap analisis ditemukan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Tahap desain menunjukkan bahwa rancangan video, materi, dan instrumen penilaian telah sesuai dengan tujuan pembelajaran serta

karakteristik peserta didik. Pada tahap pengembangan, hasil validasi oleh para ahli serta uji kepraktisan menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat baik dan layak digunakan. Selanjutnya, pada tahap implementasi, penggunaan video pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, video pembelajaran berbasis *experiential learning* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

3.2. Hasil Uji Validitas Produk

Validitas produk dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Penilaian validitas dilakukan melalui proses *expert judgment* yang melibatkan ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari aspek materi, desain pembelajaran, tampilan media, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil penilaian dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga video pembelajaran yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil penilaian validitas oleh para ahli disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Produk

No	Validator	Persentase (%)	Kualifikasi
1	Ahli Isi Pembelajaran	92,00	Valid
2	Ahli Desain Pembelajaran	94,67	Valid
3	Ahli Media Pembelajaran	97,00	Valid

Berdasarkan Tabel 1, video pembelajaran memperoleh persentase validitas sebesar 92,00% dari ahli isi pembelajaran, 94,67% dari ahli desain pembelajaran, dan 97,00% dari ahli media pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berada pada kategori Valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Selain itu, kombinasi gambar, animasi, audio, dan penyajian materi dinilai mampu membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia secara lebih konkret.

3.3. Hasil Uji Kepraktisan Produk

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan, keterlaksanaan, dan keterterimaan video pembelajaran yang dikembangkan saat digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui evaluasi oleh guru kelas VI sebagai praktisi pembelajaran yang berperan menilai kesesuaian dan kemudahan penggunaan produk dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, uji kepraktisan juga dilakukan melalui uji perorangan terhadap tiga siswa dan uji kelompok kecil terhadap sembilan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, daya tarik tampilan, serta respons siswa terhadap video pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan

No	Responden	Persentase (%)	Kualifikasi
1	Guru Kelas VI	97,33	Sangat Praktis
2	Uji Perorangan (3 siswa)	92,33	Sangat Praktis
3	Uji Kelompok Kecil (9 siswa)	91,00	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, video pembelajaran memperoleh persentase sebesar 97,33% dari guru kelas VI, 92,33% pada uji perorangan, dan 91,00% pada uji kelompok kecil. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tingkat kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa video mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa. Pengintegrasian tahapan Experiential Learning juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, merefleksi, dan melakukan eksperimen sederhana.

3.4. Hasil Efektivitas Produk

Efektivitas video pembelajaran berpendekatan *Experiential Learning* diuji terhadap 13 siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Pre-test dan Post-test

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pre-test	56,54
Rata-rata Post-test	63,85
Selisih	7,31
N-Gain	0,17
Kategori	Rendah

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 7,31 poin setelah menggunakan video pembelajaran. Berdasarkan perhitungan N-Gain, peningkatan hasil belajar berada pada kategori rendah dengan nilai sebesar 0,17.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data

Data	Sig. Shapiro-Wilk	Keterangan
Pre-test	0,352	Normal
Post-test	0,566	Normal

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk sebesar 0,352 untuk data pre-test dan 0,566 untuk data post-test. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik berupa Paired Sample t-Test. Hasil uji *Pretest* dan *Posttest* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-Test

t	df	Sig. (2-tailed)
-6,006	12	0,000

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran berpendekatan Experiential Learning.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia. Efektivitas produk didukung oleh penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan narasi yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Selain itu, penerapan tahapan Experiential Learning yang meliputi concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, dan active experimentation memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dan penerapan pendekatan Experiential Learning mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, serta hasil belajar. Dengan demikian, video pembelajaran berpendekatan Experiential Learning yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 3 Kampung Anyar.

3.5. Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kategori valid. Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa materi, desain, dan tampilan video telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Anis et al. (2021) yang menyatakan bahwa video pembelajaran yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi.

Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat praktis. Video pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi, dan audio membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Anggrayni et al. (2023) yang menyatakan bahwa video pembelajaran IPAS mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari penerapan tahapan Experiential Learning dalam video pembelajaran. Pada tahap concrete experience, siswa diberikan pengalaman awal melalui penyajian fenomena mengenai sistem pencernaan manusia sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Pada tahap reflective observation, siswa mengamati dan mendiskusikan fenomena yang ditampilkan sehingga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis. Pada tahap abstract conceptualization, siswa membangun pemahaman konsep melalui penjelasan materi dan animasi yang disajikan dalam video. Selanjutnya, pada tahap active experimentation, siswa menerapkan konsep yang diperoleh melalui kegiatan latihan dan pemecahan masalah.

Meskipun nilai N-Gain sebesar 0,17 menunjukkan kategori termasuk rendah, hasil paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berpendekatan Experiential Learning mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aini dan Untari (2024) serta Wadu et al. (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan Experiential Learning mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan video pembelajaran berpendekatan Experiential Learning pada materi sistem pencernaan manusia yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase sebesar 92,00% dari ahli isi pembelajaran, 94,67% dari ahli desain pembelajaran, dan 97,00% dari ahli media pembelajaran dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 97,33% dari guru, 92,33% pada uji perorangan, dan 91,00% pada uji kelompok kecil dengan kategori sangat praktis. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 56,54 pada pre-test menjadi 63,85 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,17 dan nilai signifikansi *paired sample t-test* sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, video pembelajaran berpendekatan *Experiential Learning* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena uji efektivitas hanya melibatkan 13 siswa dan dilaksanakan pada satu sekolah, sehingga penelitian selanjutnya disarankan mengimplementasikan produk pada jumlah responden dan materi IPAS yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., & Untari, M. F. A. (2024). Keefektifan model experiential learning terhadap minat belajar IPAS kelas IV SD Negeri Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14766–14775.

- Anggraena, Y., Suliyana, S., & Misbah, M. (2022). Implikasi Kurikulum Merdeka terhadap pembelajaran IPAS pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5983–5992. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3122>
- Anggrayni, M., Putri, S. R., & Fitriani. (2023). Pengembangan video pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di kelas IV SDN 09 Sitiung. *Dharmas Education Journal*, 4(2), 631–637. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.995>
- Anis, A., Susanto, H., & Fathurrahman, M. (2021). Pengembangan media video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 61–70.
- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2023). Video pembelajaran berbasis microlearning pada muatan IPAS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Febriyanti, N. K. I., & Agung, A. A. G. (2023). Video pembelajaran berbasis proyek mata pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.75216>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 Cuaca untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2016). *Pembelajaran berbasis video untuk anak generasi Z*. Dalam Prosiding Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan Aspek Psikologinya.
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. GP Press Group.
- Putra, H. P., Marzuki, M., & Suyatno, S. (2023). Efektivitas media video dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 88–95.
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(8), 506–516.
- Suryantini, N. L. I., Ardana, I. K., & Asri, I. A. S. (2021). Model experiential learning berbantuan video berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 22–29.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan model ADDIE. *Jurnal IKA*, 11(1).
- Wadu, E. N., Nitte, Y. M., Nahak, K. E. N., & Tanggur, F. S. (2024). Pengaruh penerapan model pembelajaran experiential learning dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Inpres Oesapa Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 660–672.

Halaman Ini Dikosongkan