

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI BENTANG ALAM DAERAH KU UNTUK
SISWA KELAS IV SD HIKARI**



Oleh:

NADIA RIEZKY SHALIHA

1101622051

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Judul Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada
Mata Pelajaran IPAS Materi Bentang Alam
Daerahku untuk Siswa Kelas IV SD Hikari

Nama Mahasiswa : Nadia Riezky Shaliha

NIM : 1101622051

Program Studi : Teknologi Pendidikan

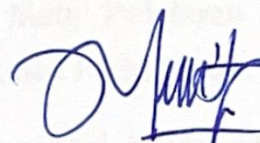
Tanggal Ujian : 15 Juli 2026

Pembimbing I



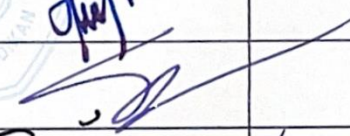
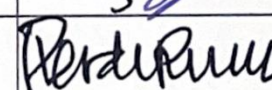
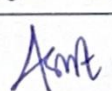
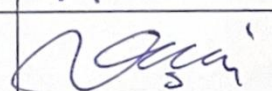
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd.
NIP. 197403112002121001

Pembimbing II



Dr. Mita Septiani, M.Pd.
NIP. 198809042022032007

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
Karta Sasmita, S.Pd, M.Si., Ph.D (Wakil Penanggung Jawab)**		
Retno Widyaningrum S.Kom, M.M (Ketua Penguji)***		22.07.2026
Greria Tensa Novela, M.Pd. (Penguji I)****		27-07-26
Mulyadi, M.Pd. (Penguji II)*****		27-7-26

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Nadia Riezky Shaliha

NIM : 1101622051

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bentang Alam Daerahku untuk Siswa Kelas IV SD Hikari”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober 2025 hingga Maret 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 3 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,



Nadia Riezky Shaliha



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nadia Riezky Shaliha
NIM : 1101622051
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Alamat email : nadiarzkys@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bentang

Alam Daerahku untuk Siswa Kelas IV SD Hikari

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 10 Agustus 2026

Penulis

(Nadia Riezky Shaliha)

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPAS MATERI BENTANG ALAM DAERAH KU
UNTUK SISWA KELAS IV SD HIKARI**

(2026)

Nadia Riezky Shaliha

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Video Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam Daerahku untuk siswa kelas IV SD Hikari. Pengembangan ini mengacu pada model Hannafin dan Peck yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu Needs Assessment, Design, serta Development and Implementation. Hasil pengembangan berupa video pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan Lumi Education dengan memanfaatkan teknologi H5P, sehingga menghasilkan media yang memadukan animasi, narasi, serta berbagai aktivitas interaktif. Produk video pembelajaran interaktif ini telah melalui tahap evaluasi formatif yang melibatkan ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta pengguna, yaitu siswa kelas IV SD Hikari. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai rata-rata 3,75 dari ahli materi, 3,81 dari ahli desain pembelajaran, dan 3,94 dari ahli media, yang seluruhnya berada pada kategori Sangat Baik. Selanjutnya, uji coba pengguna dilakukan melalui *one-to-one* dan *small group*. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa Video Pembelajaran Interaktif materi Bentang Alam Daerahku memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD Hikari.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Pembelajaran Interaktif, Bentang Alam Daerah, Model Hannafin & Peck

**DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING VIDEO FOR THE
NATURAL SCIENCE SUBJECT ON THE “MY REGION'S LANDFORMS”
TOPIC FOR FOURTH-GRADE STUDENTS OF SD HIKARI**

(2026)

Nadia Riezky Shaliha

ABSTRACT

This development research aims to produce an Interactive Learning Video for the Natural Science subject on the My Region's Landforms topic for fourth-grade students of SD Hikari. The development process adopted the Hannafin and Peck model, which consists of three main stages: Needs Assessment, Design, and Development and Implementation. The product developed is an interactive learning video created using Lumi Education with H5P technology, integrating animations, narration, and various interactive learning activities. The interactive learning video was evaluated through formative evaluation involving a subject matter expert, an instructional design expert, a media expert, and users, namely fourth-grade students of SD Hikari. The validation results showed that the product obtained average scores of 3.75 from the subject matter expert, 3.81 from the instructional design expert, and 3.94 from the media expert, all of which were categorized as Very Good. Furthermore, user evaluations were conducted through one-to-one and small-group evaluations. The formative evaluation results indicate that the Interactive Learning Video on the My Region's Landforms topic has very good quality and is suitable for use as a learning medium to support Natural Science instruction for fourth-grade students of SD Hikari.

Keywords: *Development, Interactive Learning Video, My Region's Landforms, Hannafin and Peck Model*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dipersembahkan kepada Ayah, Mama, dan Nenek tercinta, yang senantiasa menjadi sumber kasih sayang, doa, dan kekuatan dalam setiap langkah. Serta kepada kakak, adik, dan teman-teman terkasih yang telah menemani perjalanan ini dengan kebersamaan, dukungan, dan harapan.



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridha-Nya, sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bentang Alam Daerahku untuk Siswa Kelas IV SD Hikari" dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi beserta produk yang dikembangkan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Proses penyusunan skripsi ini bukanlah perjalanan yang mudah. Berbagai tantangan, hambatan, serta rasa lelah dan keraguan sempat menjadi bagian dari proses yang harus dilalui. Namun, berkat doa, semangat, serta dukungan dari berbagai pihak, setiap tantangan tersebut dapat dihadapi hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis. Terima kasih atas setiap ketetapan, kemudahan, kekuatan, serta pelajaran berharga yang diberikan, sehingga penulis mampu melewati setiap proses dan bertumbuh menjadi pribadi yang lebih baik hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

2. Kedua orang tua penulis, Ayah Irwan dan Bunda Lia Virka Yunita, serta Nenek Yuniarti tercinta. Terima kasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan, semangat, serta dukungan yang tidak pernah putus dalam setiap langkah kehidupan penulis. Cinta dan ketulusan yang selalu diberikan menjadi sumber kekuatan terbesar bagi penulis untuk terus berjuang, melewati setiap proses, hingga akhirnya mampu menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
3. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Bapak Karta Sasmita, M.Si., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan dukungan melalui kebijakan dan fasilitas akademik sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan penyusunan skripsi ini dengan baik.
4. Ibu Diana Ariani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta membantu berbagai keperluan akademik penulis selama menjalani perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. dan Ibu Dr. Mita Septiani, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, ilmu, serta masukan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan ketulusan dalam membimbing

penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga Bapak dan Ibu senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, serta mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT atas segala kebaikan yang telah diberikan.

6. Seluruh dosen dan staf Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, bimbingan, serta pelayanan akademik kepada penulis selama menempuh perkuliahan. Terima kasih atas segala dedikasi yang telah diberikan. Semoga ilmu yang penulis peroleh dapat menjadi bekal untuk berkarya, memberikan manfaat bagi masyarakat, serta turut mengharumkan nama Program Studi Teknologi Pendidikan di dunia kerja.
7. Keluarga besar Sekolah Hikari Tangerang, khususnya Ibu Nida selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian, serta Ibu Anita Rahayu selaku guru kelas IV yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, membantu proses pengambilan data, serta mendukung berbagai kebutuhan penulis selama pelaksanaan penelitian. Semoga Ibu senantiasa diberikan kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, serta memperoleh balasan terbaik dari Allah SWT atas segala kebaikan yang telah diberikan.
8. Sahabat-sahabat terdekat penulis, yaitu Dafik Rizqa Alkautsar, Rina, Santa, Fanta, Adriene, Amelia, Nanas, Aza, Deswita, dan Lava yang

senantiasa hadir memberikan doa, dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan keluh kesah selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menemani setiap proses hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan perjalanan ini. Serta, kepada Kak Haliza atas segala bantuan, masukan, pengalaman, serta berbagai tips yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini.

9. Teman-teman semasa SMA, yaitu Ulfa, Afya, Khairunnisa, dan Hendry, yang senantiasa memberikan semangat, doa, serta dukungan di tengah kesibukan masing-masing. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan penulis dan tetap menjaga kebersamaan hingga saat ini.
10. Teman-teman semasa SMP, yaitu Elvina, Nurika, Khansa, Fira, Lutfia, Nadya, Amanda, Ica, Christy, dan Eka, yang telah memberikan doa, dukungan, serta menjadi bagian dari perjalanan dan kenangan yang berharga bagi penulis. Terima kasih atas kebersamaan yang tetap terjalin hingga hari ini.
11. Kakak-kakak dan adik-adik keluarga besar Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, serta berbagai masukan, pengalaman, dan pembelajaran yang telah diberikan kepada penulis

selama menjalani perkuliahan. Semoga tali silaturahmi dan semangat untuk terus berkarya senantiasa terjaga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan, serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi Sekolah Hikari, Program Studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan para pembaca.

Jakarta, 3 Agustus 2026

Penulis,

Nadia Riezky Shaliha

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA	
UJIAN SKRIPSI	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	16
C. Ruang Lingkup	17
D. Tujuan Pengembangan	18
E. Kegunaan Pengembangan	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Hakikat Pengembangan Pembelajaran	20
1. Definisi Pengembangan	20
2. Definisi Pembelajaran	24
3. Definisi Pengembangan Pembelajaran	29
4. Model Pengembangan Pembelajaran	36
5. Model Pengembangan Produk	40
B. Hakikat Media Pembelajaran	58

1. Pengertian Media Pembelajaran	58
2. Fungsi Media Pembelajaran	62
C. Hakikat Video Pembelajaran Interaktif	68
1. Pengertian Video Pembelajaran	68
2. Tujuan Video Pembelajaran.....	72
3. Karakteristik Video Pembelajaran	75
4. Kelebihan dan Keterbatasan Video Pembelajaran	82
5. Indikator Video Pembelajaran yang Efektif.....	89
6. Jenis-Jenis Video Pembelajaran.....	91
7. Pengertian Video Pembelajaran Interaktif.....	95
8. Karakteristik Video Pembelajaran Interaktif.....	97
9. Prinsip Desain Pesan	101
D. Hakikat Mata Pelajaran IPAS	103
1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	103
2. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI.....	105
3. Materi Mengenal Peta dan Bentang Alam Daerah	107
E. Hakikat Profil Sekolah Hikari.....	108
1. Visi dan Misi Sekolah Hikari.....	108
2. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Hikari	109
F. Penelitian Relevan	112
G. Rasional Pengembangan.....	115
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	120
A. Tujuan Khusus Pengembangan	120
B. Prosedur Pengembangan	121

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	148
A. Nama dan Karakteristik Produk.....	148
B. Deskripsi Hasil Pengembangan	151
C. Prosedur Pemanfaatan Produk	229
D. Keterbatasan Pengembangan.....	231
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	233
A. Kesimpulan	233
B. Implikasi.....	239
C. Saran	240
DAFTAR PUSTAKA.....	242
LAMPIRAN.....	248
Lampiran 1. Surat Penelitian Penulisan Skripsi	249
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Pra-Penelitian dengan Guru	250
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Pra-Penelitian dengan Siswa.....	258
Lampiran 4. GBIM & Jabaran Materi.....	261
Lampiran 5. Storyboard dan Naskah Video Interaktif	261
Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Penelitian.....	262
Lampiran 7. Hasil Review Ahli	265
Lampiran 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	266
Lampiran 9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran	270
Lampiran 10. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	275
Lampiran 11. Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i>	279
Lampiran 12. Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	280
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Pengguna	281
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	282

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Pembelajaran sebagai Suatu Sistem	25
Gambar 2.2. Ruang Lingkup Teknologi Pembelajaran berdasarkan Definisi AECT 1994	33
Gambar 2.3 Model 4D	41
Gambar 2.4 Model Hannafin dan Peck	49
Gambar 2.5 Model Konseptual	119
Gambar 3.1 Model Hannafin dan Peck	121
Gambar 4.1 Tujuan Pembelajaran	158
Gambar 4.2 Peta Konsep	159
Gambar 4.3 Visualisasi Proses dalam Bentuk Animasi	164
Gambar 4.4 Alur <i>Scene</i> Kuis Interaktif	164
Gambar 4.5 Halaman 1 GBIM	165
Gambar 4.6 Halaman 2 GBIM	166
Gambar 4.7 Halaman 3 GBIM	166
Gambar 4.8 Halaman 1 Naskah	168
Gambar 4.9 Halaman 2 Naskah	169
Gambar 4.10 Halaman 3 Naskah	170
Gambar 4.11 Halaman 4 Naskah	171
Gambar 4.12 Halaman 5 Naskah	172
Gambar 4.13 Contoh Scene Penerapan “Distributing Emphasis During Lesson”	174
Gambar 4.14 Contoh Scene Penerapan “Distributing Emphasis During Lesson”	174

Gambar 4.15 Contoh Scene Penerapan “Making CAI Lesson Meaningful and Interactive”	176
Gambar 4.16 Contoh Scene Penerapan “Making CAI Lesson Meaningful and Interactive”	176
Gambar 4.17 Contoh Scene Penerapan “Obtaining and Managing Students Responses”	177
Gambar 4.18 Tampilan Visual	180
Gambar 4.19 Desain Konten Pembelajaran	180
Gambar 4.20 Tahap Pembuatan dan <i>Editing Voice Over</i>	181
Gambar 4.21 Produksi dan Penyuntingan Video	182
Gambar 4.22 Unggah Video pada Lumi Education.....	184
Gambar 4.23 Menambahkan Interaktivitas I	185
Gambar 4.24 Menambahkan Interaktivitas II	185
Gambar 4.25 Menambahkan Interaktivitas III	185
Gambar 4.26 Menambahkan Interaktivitas IV.....	186
Gambar 4.27 Poster Video Interaktif Topik 1	230
Gambar 4.28 Poster Video Interaktif Topik 2	230
Gambar 4.29 Poster Video Interaktif Topik 3	230

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rata-Rata Nilai Tes Formatif Siswa	4
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Model Pengembangan	56
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran IPAS.....	105
Tabel 3.1 Alat Pengumpulan Data	143
Tabel 3.2 Definisi Operasional	147
Tabel 3.3 Kategori Hasil Uji Kelayakan	147
Tabel 4.1 QR Code Produk Video Pembelajaran Interaktif	151
Tabel 4.2 Revisi Tahap Analisis Kebutuhan.....	162
Tabel 4.3 Revisi Tahap Desain	178
Tabel 4.4 Revisi tahap pengembangan ukuran dan warna <i>font</i>	187
Tabel 4.5 Revisi tahap pengembangan <i>highlight</i> pada bagian judul.....	187
Tabel 4.6 Hasil Review Ahli Materi	190
Tabel 4.7 Saran dan Perbaikan dari Ahli Materi.....	192
Tabel 4.8 Revisi Ahli Materi Mengganti Visual Laut	193
Tabel 4.9 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran.....	194
Tabel 4.10 Saran dan Perbaikan dari Ahli Desain Pembelajaran	197
Tabel 4.11 Revisi dari Ahli Desain Pembelajaran	198
Tabel 4.12 Hasil Review Ahli Media.....	199
Tabel 4.13 Saran dan Perbaikan dari Ahli Media	202
Tabel 4.14 Revisi dari Ahli Media Penyesuaian Fitur Kuis	202
Tabel 4.15 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	204
Tabel 4.16 Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran.....	208
Tabel 4.17 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	213
Tabel 4.19 Hasil uji coba pengguna <i>small group</i>	225

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian Penulisan Skripsi.....	249
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Pra-Penelitian dengan Guru	250
Lampiran 3. Transkrip Wawancara Pra-Penelitian dengan Siswa	258
Lampiran 4. GBIM & Jabaran Materi.....	261
Lampiran 5. Storyboard dan Naskah Video Interaktif	261
Lampiran 6. Lembar Validasi Instrumen Penelitian	262
Lampiran 7. Hasil Review Ahli	265
Lampiran 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	266
Lampiran 9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran.....	270
Lampiran 10. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	275
Lampiran 11. Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i>	279
Lampiran 12. Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	280
Lampiran 13. Dokumentasi Uji Coba Pengguna	281

