

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
INTERAKTIF *EDPUZZLE* PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP KELAS X SMA HANG TUAH 4 SURABAYA**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
Indri Widyawati
NPM. 20640004**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS BAHASA DAN SAINS
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2024**

JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASISI VIDEO
INTERAKTIF EDPUZZLE PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP KELAS X SMA HANG TUAH 4 SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Biologi Fakultas Bahasa Dan Sains

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

OLEH :

INDRI WIDYAWATI

NPM : 20640004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS BAHASA DAN SAINS
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh , Indri Widyawati 20640004, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Edpuzzle Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya*. telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 17 Januari 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Marmi, M.Si

Pembimbing II



Pramita Laksitarahmi I., S.Si., M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi : Indri Widyawati
NPM : 20640004
Judul : Pengembangan Media pembelajaran Berbasis video Interaktif Edpuzzle
Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Hang Tuah 4
Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada tanggal 22 Januari 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat.

Penguji

Tanda tangan

Penguji I

Dra. Marmi, M.Si
NIK. 196510101992032001
Penguji II



Pramita Lasitarahmi I.,S.Si.,M.Si
NIK. 14730-ET
Penguji III



Dina Chamidah, S.pd.,S.H.,M.Si.,M.Kn
NIK. 20538-ET



Mengetahui,
Dekan fakultas Bahasa Dan Sains



Dr.Drs. Kaswadi, Mm.Hum
NIK. 91122-ET

SURAT PERNYATAAN KEORISINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indri Widyawati

NPM : 20640004

Jurusan : Pendidikan Biologi

Alamat : Jln. Dukuh Kupang Barat Gg IX No.27, Kec. Dukuh
Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang diujikan ini benar – benar hasil kerja keras saya sendiri
(bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan,
saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi
Pendidikan Biologi Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya
Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya.

Surabaya, 18 Januari 2023

Indri Widyawati

NPM 20640004

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al – Baqarah, 2 : 286)

“Untuk masa – masa sulitmu , biar lah Allah yang menguatkanmu. Tugasmu hanya berusaha agar jarak antara kamu dan Allah tidak pernah jauh”

“orang lain ga akan bisa paham *straggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingintahu hanya bagian *success storiesnya*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini”.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang pertama puji syukur kepada Allah SWT atas nikmat, kemudahan rejeki dan bimbingan-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan segala kemudahan-Nya. Atas nikmat ilmu yang telah diberikan dan pula jalan kemudahan yang telah dilancarkan.

karya ini kupersembakan kepada Ibu dan Ayah sebagai bentuk tanda bakti dan rasa hormat saya kepada orang tua, yang telah mampu menyelesaikan amanah besar ini. Terima kasih untuk segala dukungan dan doa yang tidak pernah henti dilanturkan untuk kesuksesan anak-anaknya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpah rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, penulis dapat menyusun Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif *Edpuzzle* Pada Materi Klasifikasi Makhluk hidup Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya” ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Semoga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabat yang telah menjadi suri tauladan bagi kami di dunia maupun di akhirat kelak.

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tahapan penyusunan skripsi pada jenjang sarjana Pendidikan Biologi. Penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik karena adanya bantuan dari berbagai pihak, dengan ini disampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Dr. H. Widodo Ario Kentjono, Sp. THT-KL(K), FICS. Selaku Rektor Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Dr. Drs. Kaswadi, M.Hum. Selaku Dekan Fakultas Bahasa Dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang telah memberi izin penelitian ini.
3. Pramita Laksitarahmi Isrianto, S.Si.,M.Si, Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Wijaya Kusuma Surabaya sekaligus dosen pembimbing II, yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.
4. Dra. Marmi, M.Si, Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan waktunya untuk bimbingan, nasehat dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu dosen yang telah membimbing, memberikan ilmu dan kesempatan waktunya selama proses perkuliahan.
6. Ibu Koniko Supriani dan kakakku Indra Jaya Subakti yang telah memberikan

dukungan baik berupa moril dan material, serta doa yang selalu menjadi sumber motivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Vito Secunda Theodora yang telah turut membantu dan menemani selama pembuatan skripsi ini berlangsung.
8. Teman teman seperjuangan Pendidikan Biologi Angkatan 2020, Khususnya Fuadatun Nisa, rizkiyanti Syamsiatul Nuzul, Muhammad Sahrul Gunawan, Achmad Firmansyah, Martha Kue, dan Deny Supriyanto yang telah membantu dan saling memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Rezaldi Annur Muhammad, S.Pd, selaku Guru pamong biologi saat PLP di SMA Hang Tuah 4 Surabaya yang telah membantu dan membimbing saya saat masa pelaksanaan PLP.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Diharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini.

semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, 17 Januari 2024



Indri Widyawati

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEORINISILAN.....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	4
2.2. Video Interaktif.....	6
2.3. Aplikasi Edpuzzle.....	8
2.4. Pengertian Bhaan Ajar.....	9
2.5. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.....	10
2.6. Hasil Belajar Siswa.....	13
2.7. Kerangka Berfikir.....	17
BAB II METODE PENELITIAN.....	18
3.1. Jenis, Objek Dan Lokasi Penelitian.....	18
3.1.1. Jenis Penelitian.....	18
3.1.2. Objek Penelitian.....	18
3.1.3. Lokasi Penelitian.....	18
3.2. Rancangan Penelitian.....	18
3.3. Populasi Dan Sampel.....	19
3.4. Pembatasan Masalah.....	20
3.5. Prosedur Penelitian.....	20
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7. Instrumen Penelitian.....	28
3.8. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1. Kelayakan Rancangan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Edpuzzle.....	36
4.2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Video Interaktif Edpuzzle.....	39
4.3. Pengujian Prasyarat Analisis.....	40
4.3.1. Uji Normalitas.....	40
4.3.2. Uji Independent Sampel T-Test.....	42
4.3.3. Analisis Data Angket.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	48
5.1. Kesimpulan.....	48
5.2. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah Pembuatan Video.....	22
Tabel 3.2 Langkah Penggunaan Media.....	23
Tabel 3.3 Kisi Kisi Soal.....	28
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Berdasarkan Skala Likert.....	29
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Media Oleh Para Ahli.....	36
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Materi Oleh Para Ahli.....	38
Tabel 4.3 Ringkasan Data Hasil Penilaian Siswa.....	39
Tabel 4.4 Uji Normalitas.....	41
Tabel 4.5 Uji Independen Sampel T-Test.....	42
Tabel 4.6 Hasil Pengolahan Data Angket Respon Siswa.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar validasi modul ajar.....	50
Lampiran 2 modul ajar.....	52
Lampiran 3 lembar validasi media oleh para ahli.....	59
Lampiran 4 lembar validasi materi oleh para ahli.....	63
Lampiran 5 surat izin penelitian.....	67
Lampiran 6 soal post-test.....	68
Lampiran 7 lembar jawaban siswa.....	71
Lampiran 8 hasil angket respon siswa.....	76
Lampiran 9 diagram angket respon siswa.....	77
Lampiran 10 dokumentasi.....	78

ABSTRAK

Widyawati, Indri. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Edpuzzle Pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA Hang Tuah 4 Surabaya*. Pembimbing : (I) Dra. Marmi, M.Si, (II) Pramita Laksitarahmi Isrianto, S.Si.,M.Si

Pada zaman saat ini, media teknologi dalam media pembelajaran berkembang sangat pesat. Seiring zaman berkembang, Pendidikan mulai berkembang akibat dari adanya teknologi, dimulai dengan kegiatan belajar mengajar yang esensinya lebih aktif dan kreatif. Guru harus memiliki media pembelajaran yang tepat dan dapat membantu siswa mengoptimalkan kegiatan belajarnya sehingga dapat dilakukan dengan baik, benar, tepat, dan berhasil optimal. Penelitian terdahulu pada mengembangkan media pembelajaran video interaktif *edpuzzle*, mendapatkan hasil yang bagus dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, akan tetapi penelitian ini melihat hasil belajar siswa dalam materi klasifikasi makhluk hidup dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif *edpuzzle*. Penelitian ini dilakukan di SMA Hang Tuah 4 Surabaya kelas X-1 dengan materi klasifikasi makhluk hidup. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan suasana belajar dikelas. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) analisis, 2) perancangan, 3) pengembangan, 4) implementasi, 5) evaluasi. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif yang selanjutnya dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif untuk membahas permasalahan yang diusulkan. Hasil studi menunjukkan bahwa rancangan pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* yang telah didesain oleh peneliti memiliki hasil yang valid sehingga layak untuk diterapkan. Hasil validasi menunjukkan rata rata aspek penilaian materi 87,5% dan media 87,5%. Hasil pengembangan pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* yang telah diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil rata rata 93,06 dan dan media pembelajaran berbasis video interaktif *edpuzzle* juga dapat meningkatkan suasana belajar yang baru di kelas X-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

Kata Kunci: *media pembelajaran, video interaktif edpuzzle dan hasil belajar siswa.*

ABSTRACT

Widyawati, Indri. 2024. *Development of interactive video-based learning media Edpuzzle on Class X Class X SMA Hang Tuah 4 Surabaya*. Supervisor: (I) Dra. Marmi, M.Si, (II) Pramita Laksitarahmi Isrianto, S.Si., M.Si.

In this day and age, technological media in learning media is developing very rapidly. As time progresses,. Education is starting to develop due to technology, starting with teaching and learning activities which are essentially more active and creative. Teachers must have the right learning media and be able to help students optimize their learning activities so that they can be carried out well, correctly, precisely and with optimal success. Previous research on developing interactive video learning media edpuzzle, obtained good results and is suitable for use in teaching and learning activities, but this research looks at student learning outcomes in the material of classification of living creatures using interactive video learning media edpuzzle.

This research was conducted at SMA Hang Tuah 4 Surabaya class X-1 with material on the classification of living creatures. The aim of this research is to determine the effectiveness of interactive video-based learning media Edpuzzle in improving student learning outcomes and the learning atmosphere in the classroom. The development model used is the ADDIE model which consists of five stages, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, 5) evaluation. The data obtained is in the form of quantitative data which is then carried out descriptive qualitative analysis to discuss the proposed problems.

The results of the research show that the design for developing interactive video-based learning media, edpuzzle, which has been designed by researchers, has valid results and is therefore suitable for implementation. The validation results show that the average material assessment aspect is 87.5% and the media is 87.5%. The results of the development of edpuzzle interactive video-based learning that have been implemented can improve student learning outcomes with an average result of 93.06 and the edpuzzle interactive video-based learning media can also improve a new learning atmosphere in class X-1 SMA Hang Tuah 4 Surabaya.

Keywords: *learning media, interactive edpuzzle videos and student learning outcomes.*