

Puji Hermiati. 2019. *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif KD 2.1. Mengenal Aturan-Aturan yang Berlaku di Lingkungan Masyarakat Sekitar pada Siswa Kelas 3 SDN 2 Banaran Wetan Nganjuk*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing I: Mujtahidin, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II: Indah Setyo Wardhani S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan video pembelajaran interaktif yang layak. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi model *Kemp and Dayton* oleh Ramansyah. Tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tujuan umum pembelajaran, tujuan khusus pembelajaran, karakteristik *audiens*, isi materi (*content outline*), *treatment*, *storyboard*, naskah (*script*), *developing*, *editing*, *mixing*, dan *testing and revising*. Produk video pembelajaran interaktif pada penelitian ini telah dilakukan validasi oleh ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli bahasa. Produk video pembelajaran interaktif ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Berdasarkan persentase gabungan kevalidan video pembelajaran interaktif sebesar 91,8% (sangat valid). Keefektifan ditinjau dari persentase aktivitas guru pada kelompok kecil 92,5%, pada kelompok besar 92,5%, aktivitas siswa pada kelompok kecil 91,6%, pada kelompok besar 95%, dan hasil tes pada kelompok kecil 100%, pada kelompok besar 90% (sangat efektif). Kemenarikan ditinjau dari angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 94,2%, pada kelompok besar 98,3% (sangat menarik). Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif KD 2.1. Mengenal Aturan-Aturan yang Berlaku di Lingkungan Masyarakat Sekitar pada Siswa Kelas 3 SDN 2 Banaran Wetan Nganjuk sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: *Video Pembelajaran Interaktif, Aturan yang Berlaku di Masyarakat, Model Pengembangan Kemp and Dayton.*

ABSTRACT

The main purpose of this research and development is to determine about worthiness, interestedness, and effectiveness of suitable interactive learning video. This research procedures and development use Kemp and Dayton model modification. The steps that used in this research are common purpose of learning, specific purpose of learning, characteristics of audiences, content outline, treatment, storyboard, script, developing, editing, mixing, and testing and revising. The product of interactive learning video in this research were done validation by learning media experts, learning design experts, material experts, and linguists. The product of interactive learning video is done small group test and big group test. Based on validity combination percentage of interactive learning video is 91,8% (very valid), The effectiveness observed from teacher's activity on small group is 92,5%, on big group is 92,5%, Student's activity on small group is 91,6%, Student's activity on big group is 95%, and the result of small group test is 100%, big group test is 90% (very valid). The interestedness observed from student questionnaire responses on the small test is 94,2%, on the big group is 98,3% (very interesting). Based on the results of the data, it can be concluded that the development of interactive learning video KD 2.1. Recognize the rules that obtained in society area on the 3rd students degree in SDN 2 Bancaran Wetan, Nganjuk is very suitable to be used.

Keywords: *Interactive learning video, the rules that obtained in society area, Kemp and Dayton development model.*