



Pengembangan Video Pembelajaran IPA Tema Teknologi Kehidupanku Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Dan Literasi Digital Siswa



Koimah^{*}, Liska Berlian, R. Ahmad Zaky El Islami

Prodi Pendidikan IPA, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

*Email: iniikoiii@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.33369/pendipa.10.1.223-230>

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of use of learning media, especially audio-visual media that is more interesting, so that students have difficulty in understanding the material on the theme of my life Technology and the lack of digital literacy. The purpose of the study is to describe the level of validity of the Science Learning video on the theme of my life technology in fostering students' interest in learning and digital literacy and to describe the level of student response related to the Science learning video on the theme of my life Technology in fostering students' interest in learning and digital literacy. The method used is research and development (ADDIE). The research instruments used in this study are interviews, validation sheets and student response level instruments. In this development, it is limited only to development. The results of the study show the level of validity of the Science Learning video on the theme of my life technology in fostering students' interest in learning and digital literacy with a very valid category, amounting to 93.53% with details, from media expert validators of 92.5% with a very valid category, material expert validators of 90.41% with a very valid category science teacher expert validators of 95.83% with a very valid category and student response level of 91.9% with the strongly agree category. The learning interest indicator scored 94.5% with the very good category, and digital literacy scored 93.76% with the very good category.

Keywords: Science Learning Video; My Life Technology; Digital Literacy.

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari masih minimnya penggunaan media pembelajaran, khususnya yang berbasis audio visual yang lebih menarik, sehingga siswa menemui kesulitan dalam memahami materi terkait tema Teknologi Kehidupanku serta masih kurangnya literasi digital. Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan tingkat validitas video Pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam Menumbuhkan Minat Belajar dan Literasi Digital Siswa serta untuk mendeskripsikan tingkat respon siswa terkait video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa. Metode yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (ADDIE). Alat yang dipakai dalam penelitian ini Adalah wawancara, lembar validasi dan instrumen tingkat respon siswa. Pada pengembangan ini dibatasi hanya sampai pengembangan atau *development*. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa dengan kategori sangat valid, sebesar 93,53% dengan rincian, dari validator ahli media sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, validator ahli materi sebesar 90,41% dengan kategori sangat valid, validator ahli guru IPA sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid dan tingkat respon siswa sebesar 91,9% dengan kategori sangat setuju. Indikator minat belajar memperoleh skor 94,5% dengan kategori sangat baik dan literasi digital mendapatkan skor 93,76% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Video Pembelajaran IPA; Teknologi Kehidupanku; Literasi Digital.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA merupakan salah satu ilmu dasar yang berfokus pada IPTEK. Sesuai dengan jenjang pendidikan formal saat ini, pembelajaran IPA adalah ilmu yang berfokus pada tingkah laku manusia dengan lingkungannya, baik alam sekitar maupun masyarakat, dan kemajuan teknologi. Tujuan utama pembelajaran IPA adalah pengembangan dan menanamkan ide. Semua pihak, termasuk sekolah, pemerintah, dan masyarakat, bertanggung jawab pada keberhasilan pendidikan di sekolah yang berbasis pembelajaran di kelas. Pemerintah membuat kebijakan, sekolah menyelenggarakan pendidikan, dan masyarakat memberikan dukungan untuk sumber daya sekolah. Secara khusus, guru dan kepala sekolah memegang lebih banyak tanggung jawab untuk mencapai tujuan pendidikan. Siswa mengalami kekurangan dalam pengetahuan dan pemahaman mengenai materi IPA terpadu di tingkat SMP, khususnya dalam hal materi tersebut. Ada banyak faktor yang berkontribusi terhadap masalah ini, salah satunya adalah bahan ajar.

Berdasarkan bahwa ketertarikan belajar siswa dipengaruhi oleh metode dan media yang diterapkan oleh guru, maka peran guru sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam menumbuhkan minat belajar pada siswa selain dibutuhkan faktor dalam diri masing-masing individu, tetapi minat belajar siswa juga akan muncul karena adanya pengaruh ataupun faktor dari luar seperti kontribusi seorang guru Indra (2017) dalam Solihatin & Wirdati, (2021), sedangkan menurut Wildanun (2019) dalam Solihatin & Wirdati, (2021), menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh cara pengajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru yang bersifat menarik, maka dari itu guru memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar dan kemampuan literasi digital pada siswa. Berdasarkan pernyataan Wildanun, (2019) maka pada penelitian kali ini, peneliti akan berfokus pada minat belajar dan literasi digital siswa yang dipengaruhi oleh media pembelajaran. Sejalan dengan pernyataan dari (Septiyani, Lestari & Legini, 2022) bahwa untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, perlunya inovasi dalam

penggunaan media pembelajaran sebagai dukungan. Media pembelajaran itu sendiri adalah alat yang digunakan untuk proses pendidikan agar mencapai tujuan belajar dengan efektif dan optimal (Kustandi dan Sutjipto, 2019). Sejalan dengan perkembangan teknologi, proses pembelajaran perlu diperbarui dengan memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas belajar membantu pengajar jika ada keterbatasan baik dalam penyampaian materi maupun waktu belajar di kelas (Yektyastuti (2016), Suhailiah, Berlian & Islami (2024)).

Menurut Muthahara *et al.* (2018) literasi digital siswa merupakan suatu hal yang sangat penting bagi siswa, terutama dalam pembelajaran IPA karena dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Selain itu, kemampuan literasi digital dapat membantu siswa untuk membuat pendapat atau solusi untuk memecahkan masalah dengan berbagai cara. Kemampuan literasi digital penting untuk Pendidikan dan untuk menghadapi masa yang akan datang. Selain itu kemampuan literasi digital sangat penting untuk saat ini maupun masa depan, terutama dalam dunia yang selalu berubah.

Selain itu Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti di beberapa sekolah dan menilai hasil belajar siswa kelas IX, dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan sejumlah masalah saat proses pembelajaran berlangsung. Masalah-masalah ini bisa menjadi hambatan dalam proses pengajaran. Beberapa permasalahan tersebut antara kurangnya minat belajar dan kemampuan literasi digital siswa, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran IPA agar lebih menarik untuk bisa meningkatkan literasi digitalnya. Siswa sering mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi yang memiliki beragam bacaan yang luas, khususnya pada pelajaran IPA. Hal ini sejalan dengan (Smaldino S. E., 2012 dalam (Ridwan, Berlian & Nestiadi A, 2023)) bahwa Motivasi merupakan faktor penting. Siswa dengan prestasi rendah sering kali merupakan akibat dari

minimnya dorongan untuk mempelajari pelajaran yang menghalangi mereka untuk mencoba mengembangkan semua potensi mereka. Karena siswa menganggap IPA sebagai pengetahuan yang abstrak, mereka mengalami kesulitan terhadap materi. Selain itu, ditemukan bahwa siswa kurang tertarik dalam membaca materi yang mereka pelajari, terutama dalam IPA yang memiliki berbagai cabang. Hal ini terlihat bukan hanya dari inisiatif siswa untuk membaca, tetapi juga dari kreativitas guru di dalam kelas (Hidayat & Rohati, 2020 dalam (Rahmawati & Atmojo, 2021)). Adapun yang akan peneliti lakukan adalah Mengembangkan Video Pembelajaran IPA Tema Teknologi KehidupanKu dalam Menumbuhkan Minat Belajar dan Literasi Digital Siswa. Tema teknologi kehidupanku ini untuk kelas IX yang membahas materi terkait Teknologi yang ramah lingkungan, penggunaan aplikasi teknologi ramah lingkungan dalam kehidupan sehari-hari, serta teknologi yang tidak ramah lingkungan.

Selanjutnya berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh peneliti yang berhubungan dengan masalah yang ada dilapangan. Adapun tujuan penelitian kali ini yaitu Untuk mendeskripsikan tingkat validitas Video Pembelajaran IPA Tema Teknologi KehidupanKu dalam Menumbuhkan Minat Belajar dan Literasi Digital Siswa. Untuk mendeskripsikan tingkat respon siswa terhadap Video Pembelajaran IPA Tema Teknologi KehidupanKu dalam Menumbuhkan Minat Belajar dan Literasi Digital Siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian kali ini dilakukan pada tiga sekolah menengah pertama yang lokasinya berada di Kabupaten dan Kota Serang pada periode agustus samapai dengan oktober tahun 2025. Pada pelaksanaannya, masing masing sekolah berjumlah 15 sehingga total dari tiga kelas berjumlah 45 orang. Pemilihan kelas berdasarkan hasil diskusi dengan guru serta pertimbangan jadwal dan ketersediaan waktu luang di sekolah tersebut.

Informasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan berbagai alat, seperti

wawancara, observasi, kuesioner, dan analisis dokumen, sehingga mendapatkan gambaran yang komprehensif. Wawancara dilakukan pada tahap awal guna mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan siswa di lapangan. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung dalam pelaksanaan penelitian. Ketiga sekolah berpartisipasi pada pembelajaran uji coba video pembelajaran IPA tema teknologi kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa. Pada saat siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditayangkan siswa juga harus mengingat materi yang tertuang dalam video pembelajaran tersebut, karena akan ada *Quizizz* yang soalnya dari materi video pembelajaran. Hal tersebut dapat menambah minat belajar siswa karena pembelajaran disajikan menggunakan video dan bisa menambah literasi digital karena siswa akan mengoperasikan *Quizizz*.

Sebelum penggunaan perangkat pembelajaran dilakukan, validasi oleh para ahli perlu dilakukan untuk menjamin kelayakannya. Instrumen divalidasi oleh tiga ahli yaitu, ahli materi oleh dosen fisika FKIP UNTIRTA. Kemudian ahli media dilakukan oleh tiga ahli dari dosen PVTE dan biologi FKIP UNTIRTA. setelah itu ahli guru IPA berjumlah tiga orang yang berasal dari sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Serang dan Kota Serang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video pembelajaran merupakan salah satu media berbasis audio-visual, umumnya terdiri dari kombinasi suara dengan gambar statis, teks, gambar bergerak, atau adegan (Purbayanti Ponoarjo dan Oktaviani, 2020). Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan, di mana guru dapat menciptakan metode pembelajaran yang inovatif menggunakan media pembelajaran dengan teknologi canggih saat ini, membuat proses pembelajaran dapat dilakukan dari lokasi yang berbeda. (Pangestu, Leksono, & Berlian, 2024). Setelah produk video pembelajaran IPA selesai dibuat oleh peneliti, maka tahap berikutnya adalah melakukan uji validitas untuk menilai keabsahan video pembelajaran yang dibuat sebelum diuji coba oleh peneliti Validasi ini melibatkan tiga

ahli materi, tiga ahli media, serta tiga guru IPA yang sudah berpengalaman di bidangnya. Hasil dari angket yang telah dinilai oleh validator kemudian dihitung hasil serta persentasenya dari semua sub-aspek. Setiap masukan dan saran yang diberikan oleh validator digunakan sebagai pedoman untuk memperbaiki video pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi, ahli media, serta guru, proses belajar menjadi lebih kondusif.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	91,44%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	92,5%	Sangat Valid
3.	Ahli Guru IPA	95,83%	Sangat Valid
Keseluruhan		93,25%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1 mengenai hasil validasi yang sudah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan juga ahli guru IPA pada video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa mendapatkan hasil penilaian yang beragam. Nilai yang didapat dari pakar atau ahli Materi sekornya 91,44% dengan kategori sangat valid, hasil penilaian dari ahli media sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, dan persentase nilai oleh guru IPA sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid. Maka berdasarkan persentase poin keseluruhan dari para ahli sebesar 93,25% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa sangat valid untuk diujicobakan pada siswa menengah pertama (SMP), akan tetapi penelitian ini perlu melakukan adanya perbaikan berdasarkan masukan serta saran dari para ahli yang terdiri dari sub-aspek penyusun video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa menurut (Ningsih, Darsinah & Ernawati, 2023). Media pembelajaran interaktif dianggap dapat meningkatkan kemampuan minat belajardan

literasi digital siswa sesuai yang diharapkan. Karena sifat dasar manusia yang lebih mudah untuk fokus pada pembelajaran bila dihadapannya objek yang dipelajari hadir secara nyata, atau setidaknya representasi dari objek yang dipelajari ada dihadapan siswa. Melalui adanya media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi kondusif. Tahapan setelah melakukan validasi produk adalah melakukan perbaikan pada produk pengembangan. Berdasarkan evaluasi dan masukan perbaikan yang diterima dari para validator. Media pembelajaran telah disajikan dalam format visual, hal ini sangat penting untuk diterapkan karena materi yang disampaikan melalui media lebih mudah dimengerti dan lebih menarik perhatian. Diperlukan media pembelajaran yang menarik secara visual dan sesuai. Dengan tampilan yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar selama proses pembelajaran, dan meningkatkan respons positif dari siswa sesuai yang diharapkan. Karena sifat dasar manusia cenderung lebih mudah fokus pada pembelajaran ketika objek yang dipelajari hadir secara nyata, atau setidaknya ada representasi dari objek tersebut di depan siswa. (Azzahra, Saifuddin & Berlian, 2023).

Tahapan berikutnya yaitu melakukan percobaan dengan skala kecil kepada kelompok kecil yang sudah dibagi di masing masing sekolah. Kegiatan ini dilakukan di sekolah yang berada di Kabupaten dan kota Serang dengan jumlah 45 orang kelas 9. Kegiatan percobaan ini dilakukan untuk mendapat hasil validitas dari produk video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa. Validitas didefinisikan sebagai tingkat penggunaan produk dalam sebuah kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Mahardita, Hayuning, & Rizki, 2017). Validitas yang dilakukan pada kali ini untuk mengetahui Tingkat kelayakan dari penggunaan produk video pembelajaran IPA. Hasil validasi didapatkan dengan menggunakan angket respon siswa serta penilaian evaluasi berdasarkan jawaban siswa. Umpan balik yang didapatkan dari siswa yaitu penilaian terhadap produk video pembelajaran IPA mulai dari media, materi, penyajian video pembelajaran serta keterkaitan dengan literasi digital.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Tingkat Respon Siswa

No	Aspek	Persentase	Kategori
1	Desain Media	93%	Sangat Valid
2	Isi Materi	90%	Sangat Valid
3	Penyajian Pembelajaran	91,63%	Sangat Valid
4	Minat Belajar	97%	Sangat Valid
5	Literasi Digital	87%	Sangat Valid
Keseluruhan		90,41%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil angket respon siswa, produk video pembelajaran IPA yang dikembangkan oleh peneliti termasuk kedalam kategori sangat valid. Pada penelitian dari keseluruhan aspek point, mulai dari aspek desain media, isi materi, penyajian pembelajaran, minat belajar dan literasi digital. Penilaian ini langsung dinilai oleh siswa. Dengan nilai hasil keseluruhan sebesar 90,41%. Siswa yang menonton video merasa senang karena tidak merasakan jenuh dan bosan.

Setelah melakukan validasi ahli atau pakar materi, ahli media, ahli guru IPA dan tingkat respon siswa. Selanjutnya perolehan skor keseluruhannya minat belajar dan literasi digital. Penilaian minat belajar dan literasi digital siswa dilakukan oleh tiga ahli materi yaitu dosen FKIP UNTIRTA. Kemudian oleh tiga ahli guru IPA dari sekolah yang berbeda dengan lokasi sekolah di Kabupaten dan Kota Serang. Selanjutnya 45 orang siswa sekolah menengah pertama yang berada di Kabupaten Serang dan Kota Serang dengan masing masing sekolah berjumlah 15 siswa. Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya adalah untuk memotivasi atau meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas, guru sebaiknya memanfaatkan media dalam kegiatan belajar. Media yang dapat dari media animasi. Media animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak cepat dan saling terhubung, yang berasal dari potongan-potongan gambar yang

digerakkan sehingga tampil hidup.. Maka dari itu media pembelajaran yang menarik dapat menambah minat siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar disekolah Menurut (Adinda dan Adjie, 2011).

Tabel 3 Rekapitulasi Minat Belajar

Subjek	Jumlah	Skor maks	Persentase Kevalidan (%)	Kriteria
Ahli Materi	3	80	83,33%	Sangat valid
Guru IPA	3	80	94,45%	Sangat valid
Siswa	45	80	92,36%	Sangat valid
Jumlah			270,14%	
Rata rata keseluruhan hasil validasi			90,04%	Sangat valid

Melihat hasil dari ahli materi ahli guru IPA dan siswa yaitu mendapatkan hasil 90,04%. Dengan rincian ahli materi 83,33% Guru IPA 94,45, dan siswa skornya 92,36. Terlihat dari hasil yang berbeda beda, artinya disini setiap aspek memiliki pandangan dan peneilaian yang berbeda. Dari ahli materi mendapatkan hasil 83,33% karena menurut ahli media videonya sudah mencakup semuanya seperti materi sudah tertuang semua di dalam video tersebut. Sehingga nambahah kepraktisan pemggunaan video tersebut. Hal ini juga bisa menambah semangat dan menambah minat belajar siswa, karena siswa akan merasakan senang jika diselingi dengan menonton video. Dengan nilai yang diberikan oleh masing masing ahli materi ada beberapa yang perlu diperbaiki dan ditambahkan menegnai video pembelajaran IPA tema teknologi Kehidupanku dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa terkait dengan penjernihan suara supaya tidak bentrok dengan *back song*, kemudian perlu ditambahkan tujuannya pembelajaran di slide awal supaya siswa bisa menegtahui terkait apa yang akan di capai pada pelajaran kali ini. Kemudian penilaian menurut ahli guru IPA mendapatkan skor 94,45% dengan kategori sangat valid, hal ini dikarenakan siswa akan merasa senang dan terhibur jika pembelajaran menggunakan media video. Selain itu pengemasan materi yang dituangkan ke dalam video juga sudah sangat bagus. Pembelajaran

jadi praktis dan terangkum, materi yang akan diajarkan oleh guru kepada siswa. Menurut salah satu guru juga video ini nantinya bukan hanya bisa jadi media ajar disekolah saja, tetapi bisa digunakan pada saat siswa sedang dirumah atau dimanapun berada. Sehingga siswa bisa terus memutar dan menonton video pembelajaran tersebut. Selanjutnya siswa juga akan merasa senang karena dapat melihat hal hal yang tidak terfikirkan sebelumnya misalnya ilustrasi panel surya, turbin air, *Biogas*, *Biofuel* Dan lain-lain. Berbagai manfaat dari media pembelajaran akan berjalan efektif jika fungsi utama penggunaannya dilaksanakan dengan baik. Ada tiga fungsi utama media pembelajaran yang digunakan untuk individu, kelompok kecil, atau kelompok besar, yaitu untuk memotivasi minat atau tindakan, menyampaikan informasi, dan memberikan instruksi. Dengan adanya minat belajar yang tinggi dapat berujung pada hasil belajar yang baik, yakni munculnya dorongan motivasi dari dalam diri peserta didik (Nurhasanah, 2016). Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor-faktor internal yang memengaruhi individu seperti minat, bakat, kecerdasan, dan kemampuan. Berlian dkk, (2024).

Selanjutnya respon siswa terkait minat belajar mendapat skor 92,36% termasuk kedalam kategori sangat valid. Hal ini dikarenakan siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan video. Menurut siswa belajar dengan menggunakan video pembelajaran tidak jenuh, tidak bosan dan tidak mengantuk. Selain itu mereka juga berkata bahwa belajar dengan menggunakan video pembelajaran ini memberikan kesan hiburan karena rata rata pembelajaran dilakukan dengan sistem ceramah dan berfokus pada LKS atau buku paket sehingga mereka merasa bosan dan sedikit tidak tertarik untuk belajar. Dengan pernyataan siswa seperti itu artinya siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media video karena menambah semangat dan minat belajar siswa.

Selanjutnya rekapitulasi hasil penilaian literasi digital. Hasil penilaian keseluruhan aspek literasi digital mendapatkan skor 93,03% pada kategori “Sangat Valid” bersumber dari hasil

rata-rata sub-aspek yang dinilai Tabel 4. Hasil ini bersumber dari hasil rata-rata sub-aspek yang dinilai pada Tabel 4. Penilaian ini langsung dilakukan oleh ahli materi, ahli guru IPA dan siswa perwakilan sekolah dari Kota dan Kabupaten Serang sebanyak tiga sekolah. Dengan masing masing sekolah terdiri dari 3 Guru IPA 15 siswa dan Ahli materi 3 orang.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Literasi Digital

Subjek	Jumlah	Skor maksimum	Persentase Kevalidan (%)	Kriteria
Ahli Materi	3	80	93,33%	Sangat valid
Guru IPA	3	80	93,76%	Sangat valid
Siswa	45	80	92%	Sangat valid
Jumlah			279,09%	
Rata rata keseluruhan hasil validasi			90,04%	Sangat valid

Hasil rekapitulasi penilaian literasi digital skornya adalah 93,03% dengan kategori sangat valid. Dengan rincian dari ahli materi skornya 93,33%, dari guru ipa mendapatkan skor 93,76 dan dari siswa mendapatkan skor 92%. Pada persentase literasi digital dari ahli materi, ahli guru IPA dan siswa mendapatkan nilai dengan rata rata 93,03% karena didalam video fitur literasi digital tidak terlalu rumit sehingga cocok untuk di gunakan oleh siswa kelas 9 sekolah menengah pertama. Literasi digital adalah hal penting yang perlu dipahami oleh setiap orang.

Hal ini diperlukan agar dapat berpartisipasi dalam dunia modern saat ini, karena literasi digital memiliki kepentingan yang setara dengan kemampuan membaca, menghitung, dan menulis, serta bidang ilmu lainnya. Arti dari literasi digital adalah setiap individu mampu memproses berbagai jenis informasi, memahami pesan, dan berkomunikasi dengan baik dengan orang lain dalam berbagai format. Format yang dimaksud mencakup menciptakan, berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja sesuai dengan etika dan aturan, serta memahami kapan dan

bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif dalam mencapai tujuan. Selain itu, juga mencakup kesadaran dan pemikiran kritis terhadap dampak positif dan negatif yang mungkin muncul akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. (Widiyaastuti dkk, 2022). Dengan demikian di jaman sekarang butuh literasi digital supaya anak-anak sekarang melek digital. Di dalam video pembelajaran yang disajikan siswa diajak untuk mengisi *link Quizizz* yang di dalamnya berisi soal-soal tentang materi teknologi kehidupan, kemudian siswa memindai barcode dan belajar untuk mengoperasikan *link Quizizz* tersebut. Dalam mengisi *Quizizz* dan mengoperasikan *Quizizz* tersebut tidak ada kendala siswa senang dan enjoy. Karena sesuai dengan pendapat Berlian, Taufik & Triani, (2023) bahwa tuntutan bagi siswa atau calon guru sains untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mereka dengan bantuan media berbasis web diperlukan dalam proses pembelajaran agar dapat berlangsung secara optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Validitas video pembelajaran IPA tema Teknologi Kehidupan dalam menumbuhkan minat belajar dan literasi digital siswa termasuk kedalam kategori sangat valid, sekornya sebesar 93,53% dengan rincian, dari validator ahli atau pakar dibidang media skornya 92,5% juga termasuk kedalam kategori sangat valid, validator ahli materi sebesar 90,41% dengan kategori sangat valid, validator ahli guru IPA sebesar 95,83% dengan kategori sangat valid. Tingkat respon siswa memperoleh 91,9% dengan kategori sangat valid, minat belajar memperoleh nilai 94,5% dengan kategori sangat baik dan literasi digital mendapatkan skor 93,76% dengan kategori sangat baik. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau untuk dikembangkan lebih lanjut dengan materi, penyajian ataupun kelengkapan isi yang berbeda agar produk lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda dan Adjie. (2001). Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman.

Azzahra R.A, Saifuddin S & Berlian L (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tema Kelistrikan pada Sistem Saraf untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas IX *Jurnal Pendidikan MIPA* 13 (3) 681-691 <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1135>.

Berlian L, Arfan M.A, Azzahra S, Eryulianti D & Anggraeni T.D (2024) Implementasi Assembler Edu untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX pada Materi Listrik Statis *Jurnal Pendidikan MIPA* 14 (2) 381-387. DOI: <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1518>.

Berlian L, Taufik A.N & Triyani I (2023) Need Analysis for Developing a Natural Science Learning Website with the Theme of Biotechnology in Improving Digital Literacy. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 4999-5006. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i7.2934>.

Indaryanti. (2019). Analisis Kesesuaian Indikator terhadap Kompetensi Dasar pada Pelajaran Matematika oleh Guru Sekolah Menengah Palembang. *Jurnal Gantang*, 4 (2), 103-109. DOI: <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.142>.

Kustandi C, dan Sutjipto, S. (2011). Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.

Mahardita, Hayuning, & Rizki. 2017. Efektivitas dan Efisiensi Kerja Aparatur Sipil Negara di Sekretariat DPRD Provinsi Kalimantan Timur. *Journal Ilmu Pemerintahan* 5 (1)133-144.

Mutahara & Fransisca, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD. *Jurnal PGSD UNESA*. 6 (11) 12-18

Ningsih P.O, Darsinah, Ernawati. (2023). Pembentukan Karakter pada Lingkungan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Citra Bakti*. 10 (2) 443-458.

- <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>.
- Pangestu S. A, Leksono S.M & Berlian L (2024). Pengembangan video animasi tema anggota tubuh untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6 (1) 64-72.
<http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>.
- Purbayanti H.S, Ponoharjo, Oktaviani D.N (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Matematika Pada Pandemi COVID-19 *Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2) 165-172.
- Rachma A.F, 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.
- Ridwan M, Berlian L & Nestiadi A (2023). Pengembangan Praktikum IPA Berbasis Virtual Laboratory Tema Bagaimana Tumbuhanku Bisa Hidup terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII *Jurnal Pendidikan MIPA* 13 (3) 611-621.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1087>.
- Septiyani, R, Lestari R.Y, & Legiani W.H. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 6 (1) 113-123.
- Sholehatin W. (2021). Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam*. 1 (3) 251-270.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D Bandung: Alfabeta.
- Suhailiah S, Berlian L & Islami R.A.Z.E (2024). Pengembangan game edukasi quizwhizzer yang berorientasi pada motivasi dan kognitif siswa tema tanah dan kehidupan *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 6 (3) 1176-1185.
<http://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2 (1), 88-99.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>