



Content lists available on [Journal IICET](#)

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)

ISSN : 2541-3163(Print) ISSN : 2541-3317(Electronic)

Journal homepage : <http://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



Pengaruh Media Berbasis Video Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar

Fitria¹, Ratnawati Susanto²
Universitas Esa Unggul

Article Info

Article history:

Received July 8th, 2022
Revised July 13th, 2022
Accepted Aug 14th, 2022

Keyword:

Understanding
Students
Science
Interactive Video

ABSTRACT

The problem that arises in learning process is that learners had not been able to comprehend learning directly taught by the teacher so that student learning outcomes do not meet the minimum completeness criteria. This study aim is to determine effects then results of using interactive video-based media on understanding sciences learning. The subjects of this study were 32 fifth grade students at SDN Duri Kepa 03. This research method was qualitative research such as questionnaire. Results of this study indicate that using interactive video-based media on students' understanding of science learning is very influential and student learning outcomes increase.



© 2022 Authors. Published by IICET
it is open access articles under CC BY- NC-SA license
(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Authors:

Rahmawati Susanto²
PGSD, FKIP, Universitas Esa Unggul
Email: ratnawati@esaunggul.ac.id

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar mengajar yang telah disusun oleh pendidik maupun peserta didik dengan tujuan mencapai tujuan tertentu yang mana pendidik juga harus mengatur serta membimbing peserta didiknya dalam menjalani aktivitas pembelajaran kemudian peserta didik berperan aktif dengan bertindak sebagai subjek. (Anita & Ratnawati, 2018) Belajar sebagai aktivitas pembelajaran yang sebelumnya telah ditentukan oleh kedua pihak dengan tujuan yang sama. (Susanto, 2017) Tanpa adanya aktivitas pembelajaran yang berjalan efektif maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik. untuk menghadirkan pembelajaran efektif tentu bukan hal mudah, selama kegiatan tersebut, pendidik diwajibkan fokus pada materi ajar yang akan didistribusikan dengan tingkat kesiapan yang beragam. (Susanto, Rachmadtullah & Rachbini, 2020) Pada aktivitas belajar mengajar, pendidik harus mengimplementasikan metode yang bervariasi. Namun, tidak sedikit dari mereka yang belum mempraktekkan hal tersebut sehingga proses pembelajaran berjalan tidak cukup efektif, inovatif serta belum mampu menekankan pembelajaran dilingkungan tempat tinggal setiap siswa. (Susanto et. al, 2021) metode pembelajaran yang dimaksudkan difokuskan kepada peserta didik, baik dari ranah potensi, kebutuhan perkembangan, komprehensif maupun konsistensi sehingga alur pembelajaran selaras dengan tujuan yang sebelumnya diharapkan. Disamping itu, siswa mampu mengembangkan tingkat pengetahuan yang dimiliki dengan cara maupun metode yang relatif teratur. Kegiatan pembelajaran IPA, siswa dituntut agar berperan secara aktif serta menjadi pusat pembelajaran. (Susanto & Rachmadtullah, 2019)

Siswa harus dibiasakan untuk menuntaskan permasalahan kemudian mengkontruksikan pengetahuan yang telah mereka miliki menggunakan konsep baru yang saat ini dipelajari melalui aktivitas pembelajaran yang menyediakan sejumlah pengalaman secara langsung pada peserta didik sehingga kegiatan tersebut tampak lebih berkualitas. (Astini, 2020) Kemampuan yang diperolehnya tersebut diharapkan dapat dimanfaatkan untuk

mengekspresikan berbagai permasalahan alam dalam kehidupan sehari-hari, mengimplementasikan berbagai prinsip pelajaran IPA dengan bantuan teknologi, mengembangkan kebiasaan serta sikap ilmiah untuk mendapatkan serta meningkatkan pemahaman peserta didik terkait konsep IPA. (Qoyyimah & Nugroho, 2021) Adapun kenyataan lainnya dalam pembelajaran ini yaitu banyak siswa yang tidak menyukai IPA karena tergolong pelajaran yang sukar. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan pengetahuan, aktivitas pembelajaran yang berlangsung secara kurang optimal. (Yuri Yanti, 2020) Hal demikian ini tampak dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran, kurangnya antusias yang dirasakan, kurang termotivasi serta minimnya kegiatan siswa sehingga mereka lebih cenderung mengantuk yang menjadi pembelajaran berjalan tidak kondusif. (Susanto & Rozali, 2020)

Dalam proses pembelajaran tersebut, siswa mampu mendengarkan, memahami, mencatat, menjalankan tanya jawab maupun latihan soal yang disediakan oleh masing-masing gurunya. (Kumala et al., 2019) Apabila mereka tidak turut serta atau tidak diberikan kesempatan agar mampu menjalankan peranan dalam pengaplikasian media maupun alat peraga, maka yang akan timbul yaitu mereka merasa kurang bersemangat dan cepat bosan dengan materi yang diberikan kepada mereka. (Puyada et.al, 2018) Hal tersebut dikarenakan masih kurangnya alat peraga yang digunakan. Pendidik tampak malas untuk berkreaitifitas dalam menyediakan alat peraga sebagai penunjang pembelajaran. (Nugroho, 2018) hal demikian dapat mengakibatkan kurangnya pengalaman pendidik terhadap konsepsi siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa mengalami kendala dalam memahami pembelajaran yang guru ajarkan. Sangat berdampak pada kurangnya proses pembelajaran yang kurang optimal, tidak menarik serta hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan. (Rahayu et al., 2021)

Media pembelajaran merupakan komponen yang berfungsi untuk mengakomodir peserta didik dalam bentuk fisik untuk menyalurkan materi sebagai bahan ajar yang tepat. Dengan adanya media ini maka akan mampu untuk meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka semakin termotivasi. (Astini, 2020) sehingga dapat dimaknai bahwa media pembelajaran sebagai sarana belajar yang difungsikan sebagai perantara dalam aktivitas pembelajaran agar meningkatkan efektivitas serta efisiensi untuk mencapai tujuan utama. (Putra et al., 2019) Pengaplikasi media berupa video interaktif diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi kegiatan belajar mengajar. Video interaktif mempunyai kemampuan untuk melukiskan gambar hidup dan suara yang memberikan daya tarik siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan keberhasilan dalam aktivitas pembelajaran di lingkup kelas maka guru mengemas materi pembelajaran dalam bentuk video. Melalui video, peserta didik dapat membangkitkan rasa ingin tahu, minat belajar dan memahami pembelajaran.

Metode

Peneliti menerapkan metode kuantitatif dengan tujuan untuk meneliti populasi maupun sampel tertentu. proses pengumpulan data menggunakan instrument penelitian. analisa data dilakukan secara statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sebelumnya telah ditetapkan. Sementara metode yang diaplikasikan berbentuk angket. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas V pada SD Negeri Duri Kepa 3 yakni sebanyak 32 orang. Dalam pengambilan sampel dilakukan secara *non probably* sampling.

Hasil dan Pembahasan

Diketahui pelaksanaan penelitian ini berlokasi di SD Negeri Duri Kepa 03 yang berlokasi Jln Mangga Raya No.02, RT.2/RW.3, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Ibukota Jakarta 11510. SDN Duri Kepa 03 berdiri sejak tahun 1977. SDN Duri Kepa 03 merupakan berstatus sekolah negeri dan memiliki status akreditasi A. SDN Duri Kepa 03 memiliki dewan guru sejumlah 14 orang, berjumlah masing-masing 7 orang baik guru laki-laki maupun perempuan. Jumlah siswa yang dimiliki sebanyak 341 siswa. Siswa laki-laki terdiri dari 182 dan 159 siswa perempuan. Ruang kelas yang dimiliki sebanyak 11 ruang. Memiliki beberapa fasilitas di antaranya meja, kursi, papan tulis, wifi, dan lainnya yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat kegiatan di kelas V SD yang mendukung masalah dalam penelitian dan menulis catatan dari data tersebut untuk diperlukan penelitian.

Tabel 1. Data hasil observasi nilai hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentasi
	<72	Tuntas	3	9,4 %
	>72	Tidak Tuntas	27	84,9%
	Tidak Mengerjakan		2	6,2%
	Total		32	100%

Sumber: Daftar Nilai Mata Pelajaran IPA SD Negeri Duri Kepa 03 Tahun Pelajaran 2021/2022

Mata pelajaran IPA di SDN Duri Kepa mempunyai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 72, sedangkan nilai diatas kkm di kelas V pada pelajaran IPA sangatlah sedikit. Terdapat banyak nilai yang berada di bawah standar. Berdasarkan masalah tersebut, maka sangat penting untuk meneliti dan memahami pengaruh media berbantuan video interaktif terhadap tingkat pemahaman anak pada pembelajaran IPA yang diberikan secara pembelajaran berlangsung. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi selama pelajaran. Rendahnya pemahaman konsep yang terjadi di kelas V SDN Duri Kepa 03 salah satunya disebabkan karena pemahaman konsep peserta didik terkait materi IPA dalam aktivitas belajar mengajar yang relatif rendah, karena setelah mengikuti aktivitas tersebut, peserta didik belum mampu mendeskripsikan kembali terkait materi yang sebelumnya mereka terima, kemudian mereka belum mampu menyebutkan contoh lainnya, mereka masih belum dapat mengklasifikasikan serta menyimpulkan materi dengan kalimat sendiri. Hal tersebut berpengaruh pada rendahnya hasil belajar yang ditandai dengan belum tercapainya nilai yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh pihak sekolah.

Mengatasi setiap permasalahan IPA dengan menjalankan beberapa perbaikan dengan berbagai metode seperti halnya penugasan, diskusi maupun mengulang kembali bagian materi yang dianggap sulit dipahami oleh kebanyakan siswa lainnya. (R. Sari & Nugroho, 2019) Adapun langkah-langkah untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu memperbaiki proses pengajaran, adanya kegiatan bimbingan belajar, keterampilan mengadakan variasi dan, motivasi belajar.

Tingkat pemahaman peserta didik pada umumnya berbeda antara satu dengan lainnya khususnya dalam segi materi yang didistribusikan oleh pendidik. Perbedaan tingkat pemahaman peserta didik ini bergantung dari banyaknya faktor seperti halnya faktor dari dalam diri peserta didik secara pribadi seperti keterampilan berfikir secara kritis, tingkat IQ serta cara belajar peserta didik lingkungan rumahnya. Disamping itu, tingkat pemahaman peserta didik juga dipengaruhi oleh aktivitas pembelajaran yang diterapkannya di lingkungan kelas. Pedagogik, pendidik berperan signifikan dalam aktivitas belajar mengajar dalam mengetahui siswa dengan mengembangkan kognitif peserta didik, perkembangan kepribadian peserta didik serta merefleksikannya dalam aktivitas belajar mengajar. (Pamela et.al, 2019). Apabila pendidik mengaplikasikan metode yang menyenangkan serta peserta didik juga mampu dengan mudah untuk memperbaiki kualitas serta kuantitas pengajaran, pendidik diharuskan untuk giat belajar, mengikuti kajian ilmiah berupa seminar, pelatihan dan lainnya dengan tujuan memperluas pengetahuan, memaksimalkan pengalaman serta mengimplementasikannya dalam aktivitas pembelajaran. (Oktiani & Nugroho 2020)

Masa usia SD kelas V sebagai masa kanak-kanak akhir yang berjalan dari usia sepuluh tahun sampai usia sebelas ataupun dua belas tahun. (Susanto & Sofyani, 2019) Ciri siswa kelas V berada pada tahapan operasional konkrit, siswa mulai mengaplikasikan regulasi secara logis, kecakapan berfikir secara logis terbatas pada benda benda yang sifatnya konkrit, menjalankan klarifikasi, mampu untuk menentukan kesimpulan, menafsirkan serta memaksimalkan konsep. (Susanto & Ilyani, 2019)

Materi IPA untuk peserta didik SD masih berada di tahapan pengenalan secara sederhana. Yang dimulai dari tumbuhan, binatang, butuh dan lainnya. IPA adalah pelajaran yang wajib dipejari. (Shebastian, Suyasa & Putrama, 2020) Pembelajaran IPA yang ideal bagi peserta didik SD karna pentingnya menekankan pengalaman langsung. Hal tersebut bertujuan agar mampu menstimulasi sensitif terhadap daya berpikir peserta didik terhadap gejala alam yang ditimbulkan, menghadirkan motivasi untuk berfikir aktif peserta didik dalam mengkritisi serta menuntaskan fenomena yang ada secara berkelompok terkait permasalahan alam yang ada. Sehingga peserta didik mampu mengetahui serta menguasai materi dengan lebih mudah karena melewatinya secara langsung. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPA, guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik harus mempunyai pemahaman konsep yang baik, melibatkan dengan lingkungan sekitar serta mengaplikasikan media yang lebih menarik. Adapun media yang dapat memaksimalkan konsep peserta didik yakni dengan menggunakan media berbasis video interaktif. (Oktafiani et al., 2020).

Video interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur gerak, suara, teks maupun grafik secara interaktif untuk mengkombinasikan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Media ini mempunyai daya Tarik karena mampu memaksimalkan minat belajar, dengan media tersebut memungkinkan anak dapat menyimak serta memperhatikan gambar. Video interaktif ini mampu meningkatkan pembelajaran IPA supaya lebih bermakna serta mampu memberikan suasana yang baru. (Yolanda, Wicaksono & Mahardika 2021) peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar pada saat guru menjelaskan materi, namun peserta didik juga mampu mendapatkan deskripsi langsung mengenai materi yang dijelaskan oleh pendidik serta melaksanakan kegiatan lainnya seperti halnya mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan dan menstimulasi peserta didik untuk berfikir secara lebih kritis. Sehingga peserta didik akan lebih mudah mengetahui materi IPA yang disampaikan oleh pendidik yang menjadikan pembelajaran relatif meningkat. (Anomeisa & Erna Ningsih, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan aktivitas pembelajaran IPA, guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik harus mempunyai pemahaman konsep yang baik, melibatkan dengan lingkungan sekitar dan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti video interaktif. Menggunakan media berbasis video interaktif, peserta didik dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan pemahaman berfikir kritis, tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, mampu membangkitkan keaktifan peserta didik dan menyediakan berbagai pengalaman secara nyata dari hal yang semula abstrak menjadi lebih konkrit. Sehingga hasil pembelajaran semakin meningkat.

Daftar Pustaka

- Anita, D., & Ratnawati, S. (2018). Analisis Pengaruh Pembelajaran Quantum Terhadap Proses Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VA Di SDN Joglo 04 Petang. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa Volume 4, Nomor 2, Oktober 2018 ANALISIS*, 4, 230–243.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Kumala, V. M., Jinny, S., & Susanto, R. (2019). *Hubungan Pengetahuan Pedagogik Dengan Kompetensi Pedagogik Sekolah Negeri Dan Sekolah Swasta. March*.
- Nugroho, O. F. (2018). Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Peta Konsep Sebagai Consolidation Phase Berbasis STAD Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Materi Polusi Lingkungan. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 72.
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Oktiani, M., & Nugroho, O. F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran ICM dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan 1Mutia. *Persada*, III(3), 176–181.
- Pamela, I. S., Chan, F., Yantoro, Fauzia, V., Susanti, E. P., Frimals, A., & Rahmat, O. (2019). Keterampilan Guru Dalam Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan Dasar*, III(November).
- Putra, H. zetra, Witri, G., & Yulita, T. (2019). Development Of Powerpoint-Based Learning Media In Integrated Thematic Instruction Of Elementary School. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, October.
- Puyada, D., Ganefri, G., Ambiyar, A., Wulansari, R. E., & Herawan Hayadi, B. (2018). Effectiveness of interactive instructional media on Electrical Circuits. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14), 220–223.
- Qoyyimah, T. F., & Nugroho, O. F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbasis Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPA di SDN Gudang. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 141–147. <https://doi.org/10.37150/perseda.v4i3.1321>
- Rahayu, P. W., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA 2020)*, 179(Piceeba 2020), 220–229. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210616.033>
- Sari, R., & Nugroho, O. F. (2019). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Model React Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA. *Pendidikan*.
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc).
- Susanto, R. (2017). Analisis Keterkaitan Kepemimpinan Guru di Kelas dan Pola Pendekatan Bimbingan Terhadap Pembentukan Nilai dan Karakter Anak Didik Usia Sekolah Dasar. *Prosiding Inovasi PGSD*, 1, 164–178.
- Susanto, R., Agustina, N., Rozali, Y. A., Tjahjono, B., & Rosyid, A. (2021). *Analysis of Primary School Teachers' Pedagogical Competencies through Talent Search Matrix*. 57(2020), 360–369.
- Susanto, R., & Ilyani, L. S. (2019). Pengaruh Kemampuan Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V Tahun 2018/2019. *ESJ (Elementary School Journal)*, 8(3), 120–128.
- Susanto, R., & Rachmadtullah, R. (2019). Model Of Pedagogic Competence Development : Emotional Intelligence And Instructional Communication Patterns. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 8(10), 2358–2361.
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and Pedagogical Models: Analysis of

- Factors and Measurement of Learning Outcomes in Education. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–14. <https://doi.org/10.29333/ejecs/311>
- Susanto, R., & Rozali, Y. A. (2020). *Model Pengembangan Kompetensi Pedagogik: Teori, Konsep, dan Konstruk Pengukuran* (Y. N. I. Sari (ed.); Cetakan 1). PT RajaGrafindo Persada.
- Susanto, R., & Sofyani, N. (2019). Analisis Keterkaitan Kecerdasan Emosional (Emotional Quetient) Dan Ketahananmalangan (Adversity Quotient) Dalam Pembentukan Motivasi Belajar Siswa Kelas VA Di Sekolah Dasar Negeri Jelambar Baru 01. *Dinamika Sekolah Dasar*.
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 189. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.3780>
- Yuri Yanti, E. Y. (2020). Pengaruh Integrasi Pendidikan Lingkungan dalam Pembelajaran IPA Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9–16.