Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 10 Nomor 03, September 2024

IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN RANGKA TUBUH MANUSIA BAGI KELAS IV SDN 066055 MEDAN DENAI

Lutfhi Muharisi[1], Ambar Wulan Sari[2], Mesli Simatupang[3]
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
ppg.lutfhimuharisi99630@program.belajar.id

ABSTRACT

This research aims to examine the implemention of interactive video media in learning Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools. This Class Action Research (PTK) was carried out in class IV at SDN 066055 Medan Denai. The research method used is descriptive qualitative. The research results show that the use of interactive video media can significantly increase students' active participation and understanding of science concepts. Students show greater interest in learning material and understand abstract concepts more easily after implementing interactive video media. The use of this media also helps teachers convey learning material more effectively and efficiently. The recommendation from this research is to expand the use of interactive video in other classroom learning to improve the quality of education.

Keywords: *Interactive video; Teaching at The Right Level; Elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi media video interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar. Penelitian Tindak Kelas (PTK) ini dilakukan dikelas IV SDN 066055 Medan Denai. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktis peserta didik dan pemahaman konsep IPAS secara signifikan. Peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak setelah diterapkannya media video interaktif. Penggunaan media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Rekomendasi dari penelitian ini adalah untuk memperluas penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran dikelas lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Video interaktif; Teaching at The Right Level; Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses humanism yang kemudian selanjutnnya dikenal juga dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu, kita hendaknya bisa menjunjung tinggi hak asasi bagi setiap

manusia. Pada dasarnya peserta didik bukanlah sebuah mesin berupa manusia yang dapat diperintah sesuai keinginan, melainkan mereka termasuk generasi yang harus kita bantu dan memberikan rasa peduli dalam setiap reaksinya untuk menuju ke fase pendewasaan agar dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis, juga memiliki setiap akhlak yang baik. (Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . 2022).

Seiring dengan kemajuan zaman, pendidikan menjadi salah satu bidang penting untuk merancang pendidikan bagi generasi muda guna memperluas ilmu pengetahuan dan memantapkan kemampuan peserta didik menghadapi era globalisasi. Pendidikan adalah suatu proses sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang bertanggung jawab untuk menjamin agar peserta didik memperoleh sifat dan karakter yang sesuai dengan cita-cita pendidikan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemajuan dan daya saing lembaga pendidikan harus mampu memberikan pendidikan yang terbaik kepada seluruh warga terpelajar. Agar peserta didik unggul dan mandiri maka lembaga pendidikan harus memberikan bimbingan kepada peser1`ta didik dalam pengetahuan dan keterampilannya.

Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan manusia yang cerdas dan berkepribadian guna mewujudkan bangsa yang unggul dalam prestasinya dan menjunjung tinggi nilai-nilai luhur bangsa secara bermartabat. Pengembangan karakter (pendidikan karakter) harus diutamakan dalam pembentukan bangsa ini karena pendidikan karakter seperti inilah yang hendaknya menjadikan Indonesia sebagai bangsa yang mulia, maju, dan berjaya serta bermartabat. Jikalau pembentukan karakter ini tidak kunjung dilakukan maka Indonesia menjadi Negara yang tidak berkembang.

Salah satu penyebab yang berpengaruh pada kemajuan suatu negaraia ialah kualitas dari sumber daya manusia yang memperoleh pengetahuan, wawasan dan keterampilan pada era Revolusi Industri 4.0. Kualitas dari pendidikan di Indonesia perlu untuk ditingkatkan agar seimbang dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Media

pembelajaran merupakan bagian pembelajaran yang tergolong penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Pengaplikasian media dalam pembelajaran juga dapat menimbulkan pengaruh positif dan kegunaan yang sangat bermanfaat dalam memperlancar proses pembelajaran peserta didik.

Media pembelajaran multimedia interaktif diyakini secara teoritis mungkin. Beberapa penelitian sebelum ini menunjukkan penggunaan konten multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan terhadap konsep, keberhasilan pembelajaran, dan kritik di sekolah yang disebabkan fitur-fiturnya dapat mendukung proses transmisi informasi dari guru ke siswa dan sebaliknya keterampilan berpikir. Ciri terpenting dari media pembelajaran interaktif adalah siswa dipaksa untuk berinteraksi selama pembelajaran dan tidak hanya memperhatikan penyajian dan materi pelajaran.

Seorang guru profesional harus bisa mencermati segala sesuatu yang dapat mencuri perhatian peserta didik. Tetapi setiap skill dasar mempunyai level kesulitan yang beragam. Kompetensi peserta didik pun bermacam-macam. Sekalipun sulit meningkatkan minat belajar, namun guru yang berkompeten harus bisa melakukan hal tersebut supaya proses pembelajaran nantinya berjalan lancar dan aktif. Hal ini dikarenakan siswa ikut termotivasi dan antusias dalam belajar, apalagi jika mereka mendapat dorongan belajar yang baik dari gurunya. Selain itu, peserta didik bisa menerima, menelaah, dan menguasai apa yang dipelajari. Siswa yang dapat menuntaskan tugas memiliki tingkat kemampuan tinggi (Sri, Yayan, Depi, Euis, 2021).

Pembelajaran IPAS menuntut guru untuk mampu menciptakan situasi belajar aktif. Partisipasi siswa dalam pembelajaran IPAS sangat penting karena pembelajaran IPAS memberikan ruang dalam memperluas wawasan dan keterampilan serta menggunakan beragam jenis teknologi yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA, perangkat pembelajaran yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPA. Karena media pembelajaran interaktif belum pernah

diterapkan oleh pendidik di dalam kelas, maka media pembelajaran yang diperlukan harus dirancang sedemikian rupa. (Rina, Khaeruddin, Amri, 2021)

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk membimbing dan membentuk kemampuan berpikir kritis, analitis, sistematis dan kreatif serta menguasai berbagai konsep pada topik ilmiah yang memerlukan pemahaman tersendiri. Cocok bagi siswa karena sulit untuk dipahami. penggunaan bahasa asing secara langsung. Proses pembelajaran yang berkembang membutuhkan kesabaran dalam hal menunggu tanggapan dari siswa yang belum mampu mengikuti proses pembelajaran yang berkembang. Berdasarkan observasi siswa kelas IV SDN 066055 Medan Denai, guru hanya menggunakan buku teks dan papan tulis yang ada di kelas untuk memjelaskan materi pembelajaran. Guru cenderung menggunakan media yang tidak mendukung aktivitas siswa, sehingga peserta didik tidak berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik tidak meningkat

Pada kenyataannya dilapangan, peserta didik tidak menunjukkan minat yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Seperti yang ditemukan pada peserta didik kelas IV SDN 066055 Medan Denai, peserta didik tidak tertarik pada kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan, pada akhirnya peserta didik tidak mengerti materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya yang menimbulkan dampak pula pada hasil belajar yang kurang tinggi. Sangat minim terlibatnya peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, bahkan saat guru bertanya hanya sedikit peserta didik yang dapat menjawab. Begitu pula pada saat guru memberi kesempatan balik kepada peserta didik untuk menanyakan mengenai materi pembelajaran tidak satupun dari peserta didik mau memberikan pertanyaan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dimana peneliti akan mendeskripsikan serta menjelaskan secara rinci mengenai bagaimana implementasi video interaktif dalam meningkatkan

kemampuan literasi peserta didik. Sumber yang digunakan pada penelitian ini berasal dari hasil penelitian lainnya, seperti skripsi, tesis, sumber internet, dan sumber lainnya yang relevan.

Tempat dan waktu pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan pada saat bulan Agustus semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Tempat pelaksanaan penelitian ini di SDN 066055 Medan Denai.

Subjek penelitian

Dalam penelitian ini, subjeknya merupakan peserta didik kelas IV SDN 066055 Medan Denai yang berjumlah 16 peserta didik, 9 orang diantaranya laki-laki dan 7 peserta didik lainnya perempuan.

Fokus penelitian

Mengamati proses pembelajaran materi rangka tubuh manusia dengan menggunakan media video interaktif, bagaimana aktivitas antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran tersebut dengan menggunakan format observasi. Melihat hasil belajar peserta didik di SDN 066055 Medan Denai setelah menggunakan media video interaktif.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil

Setelah melakukan observasi selama kegiatan PPL II diperoleh catatan keterampilan peserta didik dalam mata pelajaran IPAS sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Keterampilan Peserta Didik

Peserta didik keterampilan tinggi	Peserta didik keterampilan sedang	Peserta didik keterampilan rendah
F	B	D
N	D	A
I	T	N
A	D	F
P	L	I

Kegiatan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi rangk tubuh manusia dengan pendekatan Tarl. Pada siklus satu dilakukan dua kali pertemuan yakni pada tanggal 5 Agustus dan 6 Agustus 2024. Pada siklus I diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Table 2. Nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus I

Keterangan	Belum tuntas		Sudah tuntas	
	Jumlah	Persentas	Jumlah	Persentas

		e		e
Nilai peserta didik keterampilan tinggi	2	40%	3	60%
Nilai peserta didik keterampilan sedang	3	60%	2	40%
Nilai peserta didik keterampilan rendah	4	80%	1	20%

Berdasakan table hasil belajar tersebut pada siklus I dari 15 peserta didik diperoleh bahwa 6 diantaranya sudah mencapai ketuntasan belajar ≥ 70 dengan presentase 40%, 2 peserta didik mendapatkan nilai tertinggi yaitu 85. Sedangkan 9 peserta didik lainnya masuk kedalam kategori belum tuntas dengan presentase 60%.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I tingkat ketuntasan yang diperoleh hanya 40% sedangkan 60% lainnya masuk kedalam kategori belum tuntas. Faktor yang memengaruhi belum tercapainya ketuntasan belajar ialah suasana kelas yang kurang kondusif, beberapa peserta didik kurang memperhatikan pemaparan materi yang dipaparkan oleh guru. Karena angkanya belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan pada siklus I maka dilanjutkan pula ke siklus II dengan pertimbangan hasil refleksi yang setelahnya dilakukan pula revisi terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif pada siklus II.

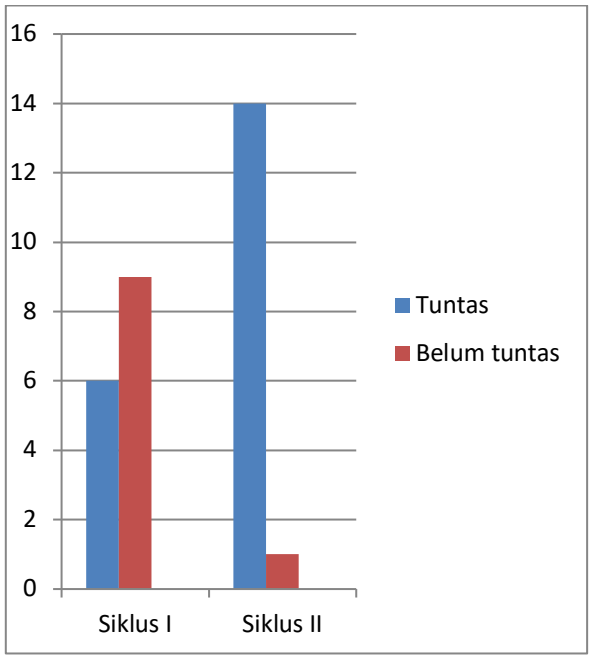
Tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali yakni pada tanggal 12 Agustus dan 13 Agustus 2024. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus II diperoleh dengan data sebagai berikut:

Table 3. Nilai ketuntasan belajar siswa pada siklus II

Keterangan	Belum tuntas		Sudah tuntas	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Nilai peserta didik keterampilan tinggi	0	0%	5	100%
Nilai peserta didik keterampilan sedang	0	0%	5	100%
Nilai peserta didik keterampilan rendah	1	20%	4	80%

Berdasarkan tabel diatas hasil belajar dari peserta didik pada siklus II di dapatkan bahwa 14 dari 15 peserta didik mencapai ketuntasan belajar ≥ 70 dengan presentase 93%, sedangkan 1 peserta didik lainnya belum mencapai

indeks ketuntasan belajar dengan persentase 7%. Rata-rata nilai untuk siklus II yaitu 82. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut maka indikator dari keberhasilan dalam tindakan telah mencapai sebanyak 93% peserta didik telah mencapai angka ketuntasan belajar. Hasil tersebut digambarkan pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram hasil belajar pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil belajar pada siklus II telah mencapai keberhasilan dengan presentase 93% sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

Selain hasil belajar yang meningkat, penggunaan media video interaktif dengan pendekatan Tarl juga dapat meningkatkan aktivitas belajar yang sebelumnya pada Siklus I hanya terdapat 76% kini pada Siklus II telah mencapai hingga 91%. Berdasarkan hasil tersebut, aktivitas peserta didik masuk kedalam kategori taraf sangat baik.

Pembahasan

Media interaktif yang diaplikasikan dalam penelitian ini dirancang untuk dapat memungkinkan peserta didik mengakses berbagai konten interaktif, termasuk kuis, simulasi, dan video yang membutuhkan tanggapan dari peserta didik. Guru memanfaatkan media ini sebagai salah satu alat bantu dalam memaparkan materi pembelajaran, serta sebagai alat untuk mengukur kemampuan peserta didik secara real-time.

Pendekatan TaRL dalam pelaksanaan pembelajaran menekankan tiga aspek utama, yaitu:

1) Teaching (pengajaran): guru menggunakan media video interaktif sebagai media utama untuk menyampaikan materi.

Siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi video dan berinteraksi dengan konten sesuai dengan kecepatan belajar mereka sendiri.

2) Assessment (penilaian): penilaian ini dilakukan secara berkelanjutan melalui fitur interaktif dalam video. Misalnya, siswa dapat langsung mengerjakan kuis yang disertakan dalam video guna untuk menilai pemahaman mereka.
3) Reflective learning (refleksi pembelajaran): setelah melaksanakan aktivitas dengan video, kemudian peserta didik di arahkan untuk melakukan refleksi pada materi pembelajaran yang sudah dipelajari. Guru dapat menggunakan hasil refleksi ini untuk umpan balik yang konstruktif.

Penelitian yang dilaksanakan ini relevan dengan penelitian sebelumnya, salah satu penelitian itu ialah penelitian yang dilakukan oleh (Mina, Mike, Rifky, 2024) yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi Dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS".

D. Kesimpulan

Penelitian tindak kelas ini mengkaji tentang implementasi media pembelajaran video interaktif dalam materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif ini efektif untuk diterapkan karena dapat meningkatkan minat keterlibatan peserta didik serta pemahaman konsep-konsep pelajaran secara signifikan. Video interaktif menyediakan visualisasi yang menarik dan interaksi yang dapat memungkinkan peserta didik dapat memiliki partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Beberapa temuan penting dalam penelitian ini antara lain:

1) Peningkatan keterlibatan peserta didik: peserta didik lebih memiliki motivasi dan juga terlibat aktif pada proses pembelajaran ketika menggunakan media video interaktif dibandingkan dengan

menggunakan metode konvensional. Video interaktif menarik perhatian peserta didik lebih baik dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

2) Pemahaman konsep yang lebih baik: peserta didik menganut pemahaman yang jauh lebih baik pada konsep pembelajaran. Hal ini disebabkan video interaktif kemungkinan menyajikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan sesuai dengan konteks. Memungkinkan peserta didik untuk dapat melihat aplikasi secara nyata dari konsep yang telah dipaparkan.
3) Kemudahan dalam penggunaan dan penerapan: peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan video interaktif dalam pembelajaran lebih mudah diintegrasikan kedalam rancangan pembelajaran dan membantu menjelaskan materi yang lebih kompleks dengan cara yang tidak kompleks dan mudah dipahami
4) Peningkatan hasil belajar: terdapat peningkatan dari hasil evaluasi pembelajaran setelah menerapkan media video interaktif. Peserta didik menunjukkan nilai yang didapat lebih tinggi pada tes setelah menggunakan video interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari penelitian yang telah selesai dilaksanakan, peneliti menyertakan beberapa saran yakni sebagai berikut:

1) Meningkatkan ketersediaan dan aksesibilitas media video interaktif yang berkualitas.
2) Melatih guru dalam pengoptimalan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
3) Mendorong peserta didik agar berperan lebih aktif dalam proses refleksi diri sebagai bagian dari pembelajaran.
4)

DAFTAR PUSTAKA

Pristiwanti, D., Badariah, B. ., Hidayat, . S. ., & Dewi, R. S. . (2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*

(JPDK), 4(6), 7911–7915. Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan IlmuPendidikan,Universitas Sultan Agung Tirtayasa.

Nurul Fitri, S. F. . (2021). *Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1617–1620.

Fajri, Nurul, and Mirsal Mirsal. *Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. At-Tarbiyah Al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam 2.1 (2021): 1-10.

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(4), 1104–1113.

Listiana, M., Herlinawati, M., Rifky, M. S. (2024). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi Dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS*. Jurnal Lensa Pendas, 9(1)

Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*. JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, 1(1), 29-38.

Sae, H., & Radia, E. H. (2023). *Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD*. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, *2*(2), 65–73.

Ridho, A., Wardhana, K. E., Yuliana, A. S., Qolby, I. N., & Zalwana, Z. (2022). Implementasi Pendidikan Multikutural Berbasis Teknologi Dalam Menghadapi Era Society 5.0 . *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, *7*(3), 195-213.