

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA  
PEMBELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI MI  
MUHAMMADIYAH 01 PAYAMAN**

**Anggita Mardllyatus Sania<sup>1</sup>, Ahmad Ipmawan Kharisma<sup>2</sup>, Arfiyan Mudayan<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Anggita Mardllyatus Sania

Email: [anggita.ms01@gmail.com](mailto:anggita.ms01@gmail.com)

<sup>2</sup>Ahmad Ipmawan Kharisma

Email: [ipmawan.kharisma@gmail.com](mailto:ipmawan.kharisma@gmail.com)

<sup>3</sup>Arfiyan Mudayan

Email: [arfianmudayan3@gmail.com](mailto:arfianmudayan3@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi dengan siswa yang kurang fokus pada proses pembelajaran di kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman. Hal ini juga dibuktikan pada saat proses pembelajaran nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V di MI Muhammadiyah 01 Payaman. Metode yang digunakan adalah *Quasi experimental design*. Hasil dari penelitian ini diperoleh bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 0.263, sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 0.074. Setelah dilakukan tindakan pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 0.344, sedangkan nilai posttest pada kelas control yang tidak dilakukan tindakan adalah 0.238. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi 0,001 dimana hasil tersebut merupakan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman.

**Kata kunci:** Media Video Interaktif, Hasil Belajar

**Abstract**

*This research is motivated by students who are less focused on the learning process in class V MI Muhammadiyah 01 Payaman. This was also proven during the learning process, the values obtained by students had not yet reached the maximum completeness criteria (KKM). This study aims to determine the effect of the use of interactive video media on the learning outcomes of fifth grade students at MI Muhammadiyah 01 Payaman. The method used is Quasi experimental design. The results of this study showed that the average pretest score for the experimental class was 0.263, while the average pretest for the control class was 0.074. After the action was taken in the experimental class, the posttest average value in the experimental class was 0.344, while the posttest value in the control class where no action was taken was 0.238. Calculation of the hypothesis using the t-test obtained a significance level of 0.05. Because the significance value is 0.001 where the result is  $< 0.05$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This proves that the use of interactive video media affects the learning outcomes of class V MI Muhammadiyah 01 Payaman.*

**Keywords:** Media, Interactive Video, Learning Outcomes



## Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan oleh pengajar agar latihan pembelajaran dapat berlangsung dengan sukses. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat membangkitkan pertimbangan, sentimen, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga pengalaman pendidikan terjadi. (Hasan Muhammad, 2021)

Sedangkan video interaktif sebagai salah satu pilihan media yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dengan berbagai kelebihan seperti kegiatan belajar mengajar tidak merasa membosankan, siswa dapat menggunakan waktunya lebih banyak untuk mengikuti proses pembelajaran. Proses kegiatan belajar mengajar yang interaktif bukan hanya siswa yang dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, tetapi guru sebagai fasilitator mendapat tanggung jawab penuh dalam suasana kegiatan belajar mengajar, memberikan gagasan-gagasan yang kreatif dan inovatif serta memotivasi siswa untuk membangun semangat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung (Biassari et al., 2021)

Sebagai konsumen kita dituntut untuk melek teknologi di era teknologi yang serba canggih ini, khususnya bagi seorang guru dimana kecanggihan teknologi ini dapat mendukung keberhasilan pengajaran. Guru disini berperan penting bagi siswa untuk memberikan informasi, perspektif, nilai, dan keterampilan kepada siswa. Padahal dalam pengalaman yang berkembang persoalan yang mendasar adalah teknik dan media pembelajaran yang sesuai dengan topik mata pelajaran yang menarik dan relevan dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas..

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran ini juga dapat dimanfaatkan, khususnya dalam pembelajaran IPS. Media juga dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran bagi guru dan siswa. Untuk mempermudah pembelajaran IPS bagi siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman digunakan media video interaktif. Setiap jenis media video interaktif memiliki ciri khas tersendiri. Berdasarkan gambaran di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut; Adakah pengaruh media pembelajaran Video Interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman?

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Menurut (Martin, Pakpahan, 2022) menyatakan bahwa metode penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan (treatment) terhadap subjek penelitian. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi experimental design*, bentuk desain eksperimen ini merupakan pengembangan dari *True experimental design*.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen yang dipilih yaitu kelas V A sebanyak 20 siswa sedangkan kelompok kontrol yang dipilih yaitu kelas V B sebanyak 20 siswa. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* ditunjukkan pada table berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	O <sup>1</sup>	X	O <sup>3</sup>
Kelas Kontrol	O <sup>2</sup>		O <sup>4</sup>

Table 1 Desain Penelitian

### Keterangan :

O<sub>1</sub> = Hasil pretest Kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> = Hasil pretest siswa kelas kelas kontrol

O<sub>3</sub> = Hasil post-test kelas eksperimen

O<sub>4</sub> = hasil posttest kelas control

X = Treatment

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan dalam analisis data dalam penelitian yaitu, statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Dengan menggunakan presentase dan analisis data uji t. Analisis data melalui uji t digunakan untuk mengelola data hasil uji coba media pembelajaran video interaktif. Uji t pada dasarnya adalah suatu penyajian untuk melihat apakah nilai tengah (misalnya nilai rata-rata) suatu distribusi nilai (kelompok) berbeda secara nyata dari nilai tengah distribusi nilai (kelompok) lainnya.

### Hasil dan Pembahasan

Data kuantitatif dihasilkan dan digunakan dalam penelitian ini. Informasi yang didapat diteliti dengan menggunakan program SPSS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki bagaimana hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01

Payaman dipengaruhi oleh penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran IPS. Mengingat informasi yang dikumpulkan melalui survei terhadap 40 responden. Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan:

#### Hasil Uji Validitas Soal

R Hitung	R Tabel (N= 10)	Keterangan
A1	0,796	Valid
A2	0,754	Valid
A3	0,726	Valid
A4	0,787	Valid
A5	0,796	Valid
A6	0,787	Valid
A7	0,982	Valid
A8	0,844	Valid
A9	0,787	Valid
A10	0,726	Valid

Table 2 Uji Validitas Soal

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel diatas, butir soal pilihan ganda telah dikerjakan oleh 10 siswa. Cara agar dapat mengetahui butir soal yang valid dan yang tidak valid adalah dengan mengetahui r tabel terlebih dahulu. Jumlah siswa yang mengisi soal ini adalah 10 siswa, sehingga r tabel = 0,632. Hasil perhitungan validitas pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa r hitung > r tabel, sehingga butir soal pilihan ganda diatas dapat dinyatakan seluruhnya **valid**.

#### Hasil Uji Validitas Reliabilitas

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,937	10

Table 3 Uji Reliabilitas

Nilai *alpha Cronbach* pada hasil pengujian reliabilitas menunjukkan angka sebesar 0,937, dimana angka tersebut lebih dari tingkat signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,6 ( $0,937 > 0,6$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah **reliable atau konsisten**.

#### Hasil Uji Normalitas

Hasil Tes	Kelas	Sig	$\alpha$	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0.074	0,05	Normal
	Kontrol	0.263	0,05	Normal
Posttest	Eksperimen	0.344	0,05	Normal
	Kontrol	0.238	0,05	Normal

Table 4 Uji Normalitas

Data diatas menunjukkan nilai Sig dari kelas eksperimen dan kelas kontrol > 0,05 yang berarti data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal.

#### Hasil Uji Homogenitas

Hasil dari uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai Sig >

0,05 dengan artian bahwa data yang diberikan adalah homogen.

#### Hasil Uji T

Hasil dari uji t menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,001 dimana hasil tersebut merupakan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti -33366 ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### Pembahasan

Media pembelajaran video interaktif yaitu media yang berbasis audio visual yang dimana di dalam video pembelajaran interaktif tersebut harus terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Media video interaktif tersebut juga mempunyai tujuan yaitu merangsang belajar siswa sehingga dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan (Cecep Kustandi, 2011), Media video dapat menggambarkan suatu item bergerak bersama dengan suara karakteristik atau suara yang tepat. Kemampuan video untuk menampilkan gambar dan suara langsung memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa. Rekaman menyajikan data, menggambarkan proses,

memahami ide yang rumit, menunjukkan kemampuan, mempersingkat atau memperpanjang waktu, dan memengaruhi perspektif. (Daryanto, 2010) juga mengatakan bahwa Karena daya serap dan daya ingat siswa akan meningkat secara signifikan jika proses awal perolehan informasi lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan, dalam hal ini penggunaan media video interaktif, siswa dapat menyerap dan mengingat materi secara optimal. Dengan asumsi asimilasi dan peningkatan daya ingat akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Muhammadiyah 01 Payaman". Berdasarkan pada data yang dikumpulkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen adalah 0.263, sedangkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 0.074. Setelah dilakukan tindakan pada

kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 0.344, sedangkan nilai posttes pada kelas control yang tidak dilakukan tindakan adalah 0.238. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi 0,001 dimana hasil tersebut merupakan  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Muhammadiyah 01 Payaman

## Daftar Pustaka

- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>
- Cecep Kustandi, B. S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Hasan Muhammad, et all. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Martin, Pakpahan, et all. (2022). *Metodelogi Penelitian*. Yayasan Kita Menulis.
- Pujiastuti, N. F. A. dan E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu melalui Model PBL. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang*, 525.