

Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang

Articl The Effect Of Using Interactive Video Media On online Learning On Science Learning Outcomes For Fourth Grade Students Of UPT SD Negeri 2 Rappang

Reski Nurul Fajria^{1*}, Patta Bundu², Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

reskinurulfajria@gmail.com

Patta@UNM.yahoo.co.id

Primabhakti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang. Variabel penelitian terdiri atas dua, yaitu variabel bebas mencakup media video interaktif dan variabel terikat mencakup hasil belajar IPA siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain bentuk *Pretest- Posttest Control Group Design*, dengan tahap *pretest*, *treatment*, dan *post test*. Adapun populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidrap. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 21 siswa dan IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan melakukan pengujian hipotesis menggunakan *t-test* dengan jenis *independent sample t-test*. Berdasarkan data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat dikategorikan sangat efektif. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah media video interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kabupaten Sidrap.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Hasil Belajar, IPA

Abstract

This research is motivated by the low science learning outcomes of fourth grade students of UPT SD Negeri 2 Rappang. This research is an experimental study that aims to determine the effect of using interactive video media on online learning on the learning outcomes of fourth grade students of UPT SD Negeri 2 Rappang in science. The research variable consists of two, namely the independent variable includes interactive video media and the dependent variable includes students' science learning outcomes. The type of research used in this study is a quantitative experiment with a pretest-posttest control group design, with pretest, treatment, and posttest stages. The population of this study were fourth grade students of UPT SD Negeri 2 Rappang, PancaRijang District, Sidrap Regency. The sample in this study was class IV B as the experimental class with a total of 21 students and IVA as a control class with a total of 21 students. Data collection techniques used are tests, observation sheets, and documentation. The data analysis technique used is to test the hypothesis using a t-test with the type of independent sample t-test. Based on the data, the results of this study indicate that the use of interactive video media can be categorized as very effective. This study shows the effect of using interactive video media on students' science learning outcomes. The conclusion of this study is that interactive video media has an influence on the fourth grade science learning outcomes of UPT SD Negeri 2 Rappang, Sidrap Regency.

Keywords: Interactive video media, Science Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan kemajuan suatu negara. Berdasarkan pendapat dari (Nurmalita,2019) mengatakan bahwa landasan pendidikan merupakan dasar bagi upaya pengembangan suatu bangsa dalam segala aspeknya. Kemajuan bangsa dimasa sekarang dan dimasa yang akan datang sangat ditentukan oleh generasi muda yang akan menjadi tongkat estafet penerus bangsa. Maka dari itu pendidikan menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia kerana melalui pendidikan seseorang dapat menumbuhkembangkan potensi dan bakat yang dimiliki yang nantinya berguna bagi dirinya maupun bangsanya.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan juga dianggap sangat penting pada abad 21. Hal ini disebabkan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat bahkan melampaui perkiraan manusia. Sistem pendidikan terbaru ini disebut dengan *21st century learning* atau pembelajaran abad 21. Pendidikan abad 21 ini melibatkan aspek keterampilan dan pemahaman, namun juga menekankan pada aspek kreativitas, kolaborasi dan kemampuan berbicara. Beberapa juga melibatkan teknologi, tingkah laku, dan nilai moral, selain itu juga menekankan pada keterampilan berfikir kritis dan berkomunikasi yang lebih memberikan tantangan dalam proses (Prayogi, Estetika,2019).

Adapun pendidikan abad 21 pada jenjang sekolah dasar adalah pintu pertama bagi anak untuk masuk jenjang pendidikan formal. Jenjang ini merupakan jenjang pendidikan yang penting sebagai langkah persiapan anak untuk mendapatkan kemampuan dasar ataupun untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting pada pendidikan ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu mata pelajaran dan mempunyai peranan penting disaat guru mengajarkan siswa mengenai alam semesta beserta komponen yang

terdapat didalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai tujuan untuk meningkatkan sikap positif, rasa ingin tahu tinggi dan pemahaman mengenai suatu hubungan yang mampu mempengaruhi antara IPA, teknologi, lingkungan dan masyarakat Penerapan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, seorang guru wajib dituntut menghasilkan keadaan atau suasana yang menyenangkan sehingga mampu membuat siswa lebih bergairah disaat menerima Jadi diera globalisasi saat ini pendidikan melibatkan aspek keterampilan pemahaman dan teknologi.

Pendidikan di sekolah dasar adalah pintu pertama bagi anak untuk masuk jenjang pendidikan formal. Jenjang ini merupakan jenjang pendidikan yang penting sebagai langkah persiapan anak untuk mendapatkan kemampuan dasar ataupun untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting pada pendidikan ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu mata pelajaran dan mempunyai peranan penting disaat guru mengajarkan siswa mengenai alam semesta beserta komponen yang terdapat didalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempunyai tujuan untuk meningkatkan sikap positif, rasa ingin tahu tinggi dan pemahaman mengenai suatu hubungan yang mampu mempengaruhi antara IPA, teknologi, lingkungan dan masyarakat Penerapan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, seorang guru wajib dituntut menghasilkan keadaan atau suasana yang menyenangkan sehingga mampu membuat siswa lebih bergairah disaat menerima Jadi diera globalisasi saat ini pendidikan melibatkan aspek keterampilan pemahaman dan teknologi.

Teknologi merupakan kebutuhan utama bagi dunia pendidikan khususnya sekolah dasar apalagi pada masa pandemi *covid-19*. Sistem pembelajaran pada lembaga pendidikan selama masa pandemi *covid-19* dialihkan menjadi metode pembelajaran dalam jaringan, yang interaksi antara guru dan siswa dilakukan melalui chattingan lewat koneksi internet.

Pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (isman,2016). Metode konvensional digantikan dengan sistem digital daring yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Kemajuan jaman yang pesat ini tentunya guru harus kreatif, inovatif dan fleksibel dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu indikator kompetensi pedagogik adalah dalam proses penyampaian pembelajaran mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar. (Gunawan,2020). Proses penyampaian pembelajaran kepada siswa selain penggunaan buku siswa, guru juga memerlukan alat bantu yang dapat memperjelas materi ajar. Alat bantu yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media yang baik tentunya dapat memberikan hasil pembelajaran yang maksimal.

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya media yang memadai sebagai sarana pembelajaran sehingga pembelajaran kurang inovatif, dan kurang menarik bagi siswa. siswa akan lebih tertarik dan berminat dalam belajar jika media pembelajarannya berbeda dengan biasanya, jadi media pembelajaran interaktif sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar agar tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menggabungkan inovasi-inovasi yang berbeda agar semakin menarik (Firmansah, Firdaus,2020).

Salah satu contoh media pembelajaran adalah video interaktif yang berupa media video yang dijadikan alat pembelajaran dengan dibuat semenarik mungkin agar penyampaian pembelajaran lebih mudah untuk dipahami. Penyampaian pembelajaran dengan berupa video, siswa akan lebih tertarik karena semua indra akan terangsang dan cenderung akan lebih memerhatikan serta lebih penasaran dengan media yang ada. Maka pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif ini merupakan pembelajaran inovatif yang bermakna. Media pembelajaran tersebut dikatakan berhasil jika dapat meningkatkan atau mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran mampu menarik minat siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menarik serta mudah diterima oleh siswa menjadi salah satu hal penting untuk melihat hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan sebuah hasil belajar yang diperoleh siswa dari kegiatan proses belajar dengan menggunakan teknik berupa hafalan dan diingat agar dapat dikuasai sebagai dasar pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya (Sudjana,2014). Proses pembelajaran yang kreatif tentunya dapat meningkatkan hasil belajar seseorang (Daryanto,2017). Maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar yang diakhiri dengan penilaian dari suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan di UPT SDN 2 Rappang di tengah-tengah situasi pandemi *Covid-19* yang mengharuskan siswa untuk melakukan pembelajaran di rumah dengan metode daring, diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan media video interaktif sebagai alat bantu belajar. Melainkan guru hanya mengirimkan materi ajar dalam bentuk gambar maupun video biasa, dan tugas melalui grup *WhatsApp Messenger*, yang kemudian pengumpulannya juga melalui *via WhatsApp Messenger*.

Media video interaktif telah menjadi bahan penelitian Doni Gunawan (2018) yaitu pengaruh media video interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. Hasil penelitian tersebut menyatakan dari keseluruhan presentase yang didapatkan dari penyebaran angket dapat disimpulkan bahwa media video interaktif sangat baik dan menunjang motivasi belajar siswa lebih maksimal. Dari latar belakang masalah, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Video Interaktif pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media jika diartikan secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang

menciptakan kondisi yang menjadikan siswa mampu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap (Arsyad, 2019). Sedangkan menurut (Rahma, 2019) bahwa Media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

Kegunaan media dalam proses belajar mengajar sangat penting. Berbagai kegunaan media pembelajaran telah dibahas oleh para ahli. Menurut (Daryanto 2016) beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian penting pembelajaran di kelas, antara lain: (1) Penyampaian pesan menjadi lebih baku karena setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama; (2) Pembelajaran bisa lebih menarik karena dapat membuat siswa terjaga dan memperhatikan; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan; (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan/ isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak; (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran dapat mengkomunikasikan pengetahuan dengan cara yang baik, spesifik, dan jelas; (6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diperlukan; (7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan, dan (8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga guru dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu,

media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Kriteria pemilihan media didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. (Arsyad, 2019) telah merumuskan kriteria-kriteria sebagai berikut seperti yang dikemukakan; (1) Media dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan yang telah dirumuskan, maka hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; (2) Media telah didasarkan pada ketepatangunaan yang meningkatkan pencapaian akademik; (3) Media yang penggunaannya tidak tergantung dari perbedaan individual siswa; (4) Peralatan media tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru; (5) Peralatan media hendaknya mudah dan murah dalam menggunakan dan memperolehnya; (6) Guru mampu dalam mengoperasikan media dengan baik, dan (7) Media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus.

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan dan penggunaan media yang baik yakni media yang digunakan mudah untuk didapat dan digunakan serta memiliki kualitas yang bagus serta dalam proses pembelajaran penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.2 Video Interaktif

Video dapat diartikan sebagai bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi atau rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk digunakan dalam membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun secara berkelompok. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar secara sekuensial (Daryanto,2013). Maka dari itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar, termasuk di dalamnya penguasaan konsep materi. Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman tersendiri kepada siswa, selain itu juga dikarenakan kemampuan video cukup efektif untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis.

Menurut Arsyad (2013) video interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Video interaktif dirancang secara khusus sebagai media belajar yang efektif. Berisi tuntutan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun (Niswa, 2012). Maka dalam hal ini video interaktif ini untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan guru.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang menyajikan materi video rekaman kepada siswa. Video interaktif ini tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, melainkan memberi respon yang aktif bagi siswa.

Video pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran. Video ini, lebih berorientasi pada konten (isi) termasuk di dalamnya interaktivitas, grafis, sound dan berbagai teknik untuk membantu memahami ke siswa dengan cepat. Video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Video pembelajaran interaktif berbasis materi dan soal dalam tampilannya dibagi menjadi beberapa segmen video yang dapat dioperasikan dengan menggunakan tombol-tombol navigasi yang telah dibuat. Untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik video pembelajaran, yaitu; (1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan) dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi; (2) *Stand Alone* (berdiri sendiri) video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain

atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain; (3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya) media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan; (4) Representasi Isi materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya setiap materi pelajaran dapat dibuat menjadi media video; (5) Visualisasi dengan media materi dikemas secara multimedia terdapat di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi; (6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer dan, (7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya di sekolah, tetapi juga di rumah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik video pembelajaran interaktif adalah adanya tambahan tombol-tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan video pembelajaran. Selain itu juga disediakan program animasi yang dapat dijalankan, sehingga diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami suatu konsep materi pelajaran.

Menurut Daryono (2020) kelebihan video interaktif adalah a) Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak, b) Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa, c) Menyajikan pesan dan informasi secara serempak kepada seluruh siswa, d) Membangkitkan motivasi siswa, e) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, f) Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa video interaktif sangat dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi kepada peserta didik dengan tujuan agak pembelajaran lebih bermakna mudah dipahami oleh peserta didik.

2.3 Hasil Belajar

Fungsi hasil belajar dalam dunia pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi pendidikan itu sendiri. Evaluasi pendidikan

dimaksudkan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan kurikuler. Disamping itu juga dapat digunakan oleh guru-guru dan para pengawas pendidikan untuk mengukur atau menilai sampai dimana keefektifan pengalaman-pengalaman mengajar, kegiatan-kegiatan belajar dan metode-metode mengajar yang digunakan. Dengan demikian dapat dikatakan betapa penting peranan dan fungsi hasil belajar dalam proses belajar- mengajar.

Menurut Wijayanti (2019) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru dan nilai yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh peserta didik pada mata pelajaran tertentu. Selanjutnya (Ruswandi,2013) menjelaskan hasil belajar merupakan perubahan perilaku setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada apa yang diperoleh oleh pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar juga dapat merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, jika indikator pembelajaran dipandang sebagai suatu harapan yang akan diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka hasil belajar dalam hal ini adalah seberapa besar indikator pembelajaran tersebut tercapai. Hasil belajar juga merupakan refleksi seberapa besar indikator pembelajaran atau tujuan intruksional umum dan khusus telah tercapai.

Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Beberapa penjelasan lanjutan teori Bloom dieksplikasi oleh para ilmuwan. Ketigaranah digunakan untuk mengukur sejauh mana kompetensi siswa selama kegiatan belajar. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari siswa (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan (psikomotorik), walaupun ranah kognitif menjadi ranah umum yang menjadi fokus perhatian guru dalam menilai belajar.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa

dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan dan faktor lingkungan. Faktor kemampuan besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Meskipun demikian hasil yang diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor- faktor yang berada di luar diri siswa yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor lingkungan. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh lima faktor yakni, (1) bakat pelajar, (2) waktu yang tersedia untuk belajar, (3) waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, (4) kualitas pengajaran, dan (5) kemampuan individu (Ihsana, 2017). Faktor dari bakat, waktu yang tersedia untuk belajar dan diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran serta kemampuan individu merupakan kemampuan yang berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor akan kualitas pengajaran merupakan faktor di luar individu (lingkungan). Kedua faktor tersebut yaitu kemampuan dan lingkungan mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar siswa. Artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, maka tinggi pula hasil belajar siswa.

2.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar

IPA adalah usaha dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Isrok'atun et al. (2020) mengatakan "IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa yang terjadi didalamnya, disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli secara ilmiah" (h. 21). Menurut Harefa & Sarumaha (2020) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran yang digunakan untuk mencari tahu informasi, bagaimana memahami alam semesta secara menyeluruh.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah rumpun ilmu yang didalamnya terdapat Biologi, Fisika, IPA, Astronomi dan Geologi. IPA ilmu yang mempelajari mengenai fenomena atau peristiwa yang terjadi di alam semesta.

Menurut Wedyawati & Lisa (2019) Pembelajaran IPA pada Sekolah Dasar memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapinya dalam proses

pembelajaran, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan mencari jawaban dari permasalahan yang dihadapi. Menurut Bundu et al. (2019) menyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah siswa diharapkan memiliki sikap ilmiah, mengembangkan sikap ilmiah siswa guru sangat berperan dan memiliki tanggung jawab yang penting.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPA adalah dengan pembelajaran IPA dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, menumbuhkan sikap ilmiah siswa, dan mampu mengemukakan pendapatnya mengenai suatu permasalahan yang dihadapinya. Siswa memahami pengetahuan IPA saling berkaitan dengan lingkungan alam dalam kehidupan sehari-hari.

2.5 Hubungan Video Interaktif dengan Hasil Belajar IPA Siswa

Melihat banyaknya manfaat dan kelebihan dari penggunaan media dalam pembelajaran maka dari itu seharusnya media pembelajaran harus selalu digunakan dalam proses pembelajaran. Ada banyak macam media pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran adalah media video interaktif yang berupa media video yang dijadikan alat pembelajaran dengan dibuat semenarik mungkin agar penyampaian materi pembelajaran lebih mudah dipahami.

Menurut Daryanto (2012) video interaktif ini bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai mater pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian eksperimen. Dikatakan eksperimen karena akan diberikan perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok

eksperimen kelas IV B dan kelompok kontrol kelas IV A digunakan sebagai pembanding dari kelompok eksperimen.

3.2 Desain Penelitian

Pada penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃		O ₄

Sumber : Sugiyono (2016)

Dalam desain penelitian ini objek yang diteliti diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberi perlakuan, kelompok kelas eksperimen (IV B) dan kelompok kelas kontrol (IV A) diberikan test pretest untuk mengetahui nilai awal peserta didik. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media video interaktif, sedangkan kelompok kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya diberikan tes akhir kepada kelas, baik kelas eksperimen (IV B) maupun kelas kontrol (IV A).

3.3 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2014) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan observasi. Lembar observasi dimaksudkan meliputi lembar observasi siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media video interaktif.

3.4 Analisis Data

Langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitian. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan *posttest* kemudian

dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja dan untuk keperluan itu, digunakan teknik yang disebut uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* adalah sebagai berikut:

3.4.1 Analisis Data Statistik Deskriptif

Analisis data statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan skor hasil belajar. Data hasil belajar diperoleh dari data *pre-test* dan *post-test* setelah dilaksanakan pembelajaran. Skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai-nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, frekuensi, histogram dan variansinya. Hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Kategori tersebut dinyatakan dalam bentuk table dibawah ini:

Tabel 3.2 Kategori Hasil Belajar

No	Skor	Kategori
1.	$85 < x \leq 100$	Sangat Baik
2.	$75 < x \leq 85$	Baik
3.	$55 < x \leq 70$	Cukup Baik
4.	$40 < x \leq 55$	Kurang Baik
5.	< 40	Sangat Kurang

Sumber: Ainina (2014)

3.4.2 Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris dan nonparametris. Sebelum melakukan hipotesis, maka dilakukan terlebih dahulu uji homogenitas data.

Uji homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui apakah sekelompok data atau lebih yang dimiliki merupakan data yang bersifat sama atau tidak. signifikansi lebih dari 0,05 maka variansi sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan dari masing-masing kelas setelah diterapkan penggunaan video interaktif pada kelas eksperimen IV B dan tidak diterapkan pada kelas kontrol IV A menggunakan *Independent Simple t-test*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan digunakan untuk membandingkan hasil *posttest* yang telah diberikan setelah pemberian *treatment* baik pada kelas eksperimen IV B maupun pada kelas kontrol IV A. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 di terima dan H_a di tolak. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi *Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan tiga tujuan penelitian yang dilakukan, yaitu yang pertama untuk mendeskripsikan gambaran penggunaan media video interaktif pada pembelajaran daring siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang. Kedua, mengetahui gambaran hasil belajar IPA UPT SD Negeri 2 Rappang. Ketiga, mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang. Tujuan penelitian tersebut akan dijelaskan pada bab ini.

Total subjek dalam penelitian ini yaitu 42 siswa. Data penelitian diperoleh melalui penggunaan instrumen berupa *pretest* dan *posttest* yang menggunakan *google form* untuk mengukur perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video interaktif pada pelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 dan 3 khusus IPA. Langkah awal yang dilakukan sebelum penelitian adalah menguji validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang dimaksud adalah tes hasil belajar dan media video interaktif. Instrumen berupa tes hasil belajar siswa yang telah divalidasi oleh validator/ahli pada bidangnya. Setelah divalidasi, butir pertanyaan yang digunakan untuk penelitian berjumlah 20 butir soal. Dua puluh butir soal tersebut kemudian digunakan sebagai instrumen pengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan (*treatment*) dalam pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif. Uji kelayakan media video interaktif yang telah divalidasi oleh ahli bidangnya. Berdasarkan hasil validasi didapatkan bahwa semua aspek dinyatakan baik. Hasil uji validitas media video

interaktif kemudian diperbaiki berdasarkan saran-saran perbaikan yang diberikan oleh validator.

4.1.1 Gambaran Penggunaan Media Video Interaktif

Penggunaan media video interaktif pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung daring. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase tingkat pencapaian pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentasi tingkat pencapaian 65% berada pada kategori efektif, pada pertemuan kedua proses pembelajaran yang dilaksanakan mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya dengan presentase tingkat pencapaian 90% berada pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif berlangsung sangat efektif dikarenakan presentasi kategori pertemuan 1 dan 2 meningkat.

4.1.2 Gambaran Hasil Belajar IPA Siswa

Untuk memperoleh analisis tentang hasil belajar IPA siswa sebelum diberikan *treatment* berupa penggunaan media video interaktif diperoleh dari hasil *pretest* yang telah diberikan kepada siswa yang berjumlah 42 siswa.

Data *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas Eksperimen IV B dan Kelas Kontrol IV A

Pelaksanaan *Pretest* pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 14 Juni 2021. Kelas eksperimen merupakan kelas yang menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal belajar siswa sebelum penggunaan media video interaktif pada mata pelajaran IPA. Setelah data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 23* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *pre test* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *pretest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1 Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	50
Nilai Tertinggi	80
Rata-rata (Mean)	69,76
Rentang (Range)	30
Standar Deviasi	7,822
Median	70,00
Modus	75

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 23*

Pelaksanaan *pretest* pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 15 Juni 2021. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran. *Pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPA yang diajarkan tanpa menggunakan media video interaktif. Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	75
Rata-rata (Mean)	66,67
Rentang (Range)	20
Median	65,00
Modus	75

Berdasarkan tabel diatas yang menunjukkan deskripsi hasil belajar IPA siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen sebesar 69,76, sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 70,00 dan modus sebesar 75. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 7,822, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 80 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 50 dan rentang nilai (range) antara lain nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 30. Dan hasil belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol sebesar 66,67, sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 65,00 dan nilai modus sebesar 75. nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 75 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 55 dan rentang nilai (range) 20.

Data *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa di Kelas Eksperimen IV B dan Kelas Kontrol IV A

Pelaksanaan *Posttest* pada kelas eksperimen dilakukan pada tanggal 22 Juni 2021. *Posttest* yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa setelah penggunaan media video interaktif. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 23*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Posttest* siswa pada kelas eksperimen. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Stastistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	75
Nilai Tertinggi	100
Rata-rata (Mean)	88,81
Rentang (Range)	25
Standar Deviasi	8,790
Median	90,00
Modus	95

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 23*

Pelaksanaan *Post test* pada kelas kontrol dilakukan pada tanggal 23 Juni 2021. Tes akhir atau *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran, dianalisis dengan bantuan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 23*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *Posttest* siswa pada kelas kontrol. Data hasil *Post test* kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

Stastistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	45
Nilai Tertinggi	85
Rata-rata (Mean)	58,57
Rentang (Range)	40
Standar Deviasi	11,198
Median	60,00
Modus	60

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 23*

Berdasarkan tabel diatas yang menunjukkan deskripsi hasil belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen sebesar 88,81, sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 90,00 dan nilai modus sebesar 95. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 8,790, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 100 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 75 dan rentang nilai (*range*) 25. Dan deskripsi hasil belajar IPA siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen sebesar 58,57, sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 60,00 dan nilai modus sebesar 60. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 11,198, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 85 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 45 dan rentang nilai (*range*) 40.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas Eksperimen IV B telah melebihi 50% dari jumlah siswa keseluruhan. Hal tersebut membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media video interaktif. Pada kelas kontrol IV A hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa tidak melebihi 50% dari jumlah siswa keseluruhan setelah proses pembelajaran tidak menggunakan media video interaktif.

4.1.3 Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah dirumuskan melalui *Independent Sample t-test*. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari *Pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas ini dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics Version 23* dan menggunakan uji *Levene's*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas $> 0,05$. Rangkuman hasil uji homogenitas *pre test* dan *post test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data Kelas Eksperimen Dan Kontrol	Nilai Probabilitas	Keterangan
Pretest	1,000	$1,000 > 0,05$ Homogen
Posttest	0,480	$0,480 > 0,05$ Homogen

Berdasarkan data pada tabel tersebut yang menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitas $> 0,05$ dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Tabel 4.6 *Independent Sample T-test Pretest* Kelas Eksperimen IV B dan *Pretest* Kelas Kontrol IV A

Data	T	Df	Nilai	Ket
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	1,340	40	0,188	$0,188 > 0,05$ = Tidak ada Perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar IPA siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai T_{hitung} sebesar 1,340 dibandingkan dengan nilai T_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan df sebesar 40, diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 2,021. Maka T_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari T_{tabel} ($1,340 < 2,021$). Jika dihitung $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

Tabel 4.7 *Independent Sample T-test Posttest* Kelas Eksperimen IV B dan *Posttest* Kelas Kontrol IV A

Data	T	Df	Nilai	Ket
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	9,735	40	0,000	$0,000 > 0,05$ = Ada Perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa antara kelas yang mengikuti

pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media video interaktif. Jika nilai T_{hitung} sebesar 9,735 dibandingkan dengan nilai T_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan df sebesar 40, maka diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 2,021. Maka T_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari T_{tabel} ($9,735 > 2,021$). Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan sehingga terdapat pengaruh penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media video interaktif sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media video interaktif. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan yaitu, pertemuan pertama dengan melakukan *pretest*, pertemuan kedua penyajian materi pelajaran menggunakan media video interaktif, pertemuan ketiga lanjut penyajian materi menggunakan media video interaktif, dan pertemuan keempat dengan pemberian *posttest*. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif tergolong efektif dengan presentase 65%, dikarenakan beberapa indikator penilaian hasil belum dilaksanakan secara maksimal oleh peneliti. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong sangat efektif dengan presentase 90%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, jumlah Hasil belajar IPA siswa tidak mencapai 50% dari jumlah siswa keseluruhan sebelum penggunaan media video interaktif pada proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media video interaktif, jumlah hasil belajar IPA siswa meningkat melebihi 50% dari jumlah siswa keseluruhan. Hal ini sejalan pendapat Daryono (2020) yang mengatakan

bahwa kelebihan media video interaktif dapat menumbuhkan motivasi siswa dan kualitas pengajaran yang akan berpengaruh pada hasil belajar. Sedangkan pada kelas kontrol jumlah hasil belajar IPA siswa sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media video interaktif tetap tidak mencapai 50% dari jumlah siswa keseluruhan.

Pada analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan *T* hitung dengan *T* tabel serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil statistik menggunakan uji *t* (*independent sample T-test*) diperoleh nilai *T* tabel sebesar 2,021 dengan *df* = 40, sedangkan nilai *T* hitung sebesar 9,735. Dari data tersebut terlihat bahwa *T* hitung > *T* tabel (9,735 > 2,021), dan hasil perbandingan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan media video interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video interaktif. Jadi, berdasarkan hasil penelitian ini dan beberapa hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa *H*₀ penelitian ditolak dan *H*_a penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh terhadap penggunaan media video interaktif pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kecamatan Panca Rijang Kabupaten Sidenreng Rappang.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

- 1) Gambaran penggunaan media video interaktif pada pembelajaran daring siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kabupaten Sidrap, dalam proses pembelajaran yang berlangsung efektif dengan membagikan link video interaktif kepada siswa untuk melaksanakan pembelajaran.
- 2) Gambaran hasil belajar IPA siswa pada

pembelajaran daring siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang Kabupaten Sidrap setelah menggunakan media video interaktif meningkat.

- 3) Penggunaan media video Interaktif pada pembelajaran daring memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2013). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran Edisi Revisi*. Rajawali Pers.
- Bundu, Patta, Syamsuddin, Agustan, I. (2019). Analizing The Effect Of Society Technology Science Approach Toward Student Scientific Attitudes For 5th Grade Elementary School In Science Learning. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 4 (2), 64–69.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Fahreza, F, & Husna, N. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Paya Peunaga Kabupaten Aceh. *Jurnal Bina Gogik*, 4(2), 37–48.
- Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga*. Remaja Rosdakarya.
- Ihsana, E. K. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Metode dan Aplikasi Nilai-nilai Spritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Pustaka Belajar.
- Isrok'atun, Hanifah, N., Maulana & Suhaebar, I. (2020). *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif*. UPI Sumedang Press.
- Jusnawati. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Daring Terhadap Minat Belajar Mahasiswa PGSD Unimerz Pada Mata Kuliah Pendidikan Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 107.
- Khodija, N. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Grafika Telindo Press.
- Kompri. (2017). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Media Akademi.
- Maolani & Cahyana. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pt Raja Grafindo Persada.
- Murfiah. (2017). *Pembelajaran Terpadu Teori dan praktif Terbaik Di Sekolah*. Refika Aditama.
- Patmawati, R. & H. (2018). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Di Sekolah Dasar. *Pedadikaktika*, 5(2), 308–3016.
- Rahma, F. . (2019). Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Ricardo & Rini Intansari. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188–201.
- Ruswandi. (2013). *Psikologi Pembelajaran*. CV Cipta Pesona Sejahtera.
- Sanjaya Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Penerbit Alfabeta.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–375.
- Wedyawati, N., & Lisa Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublis.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Bumi Aksara.