



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MELALUI MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PELAJARAN IPA
KELAS V SD NEGERI 064025
MEDAN TUNTUNGAN
T.A 2023/2024**

***INFLUENCE OF INTERACTIVE LEARNING MODELS THROUGH
VIDEO MEDIA FOR RESULTS STUDENT LEARNING SCIENCE
LESSONS CLASS V STATE PRIMARY SCHOOL 064025
FIELD OF CLEARANCE T.A 2023/2024***

Roma Surini Berasa, Universitas Quality, (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: romasuriniberasa@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dan instrument penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas V- B 86,75 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan Model Make A Match berbantuan media video dan kelas V- B 72,25 yakni kelas kontrol. Tabel frekuensi test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di distribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan kedalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran model pembelajaran interaktif melalui media video dan pembelajaran konvensional kelas kontrol. Tabel frekuensi nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat didistribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relatif kemudian digambarkan ke dalam bentuk histogram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran interaktif melalui media video eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol. Pengujian hipotesis menggunakan uji independent antara dua faktor dengan tarafsignifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2 - 1)(3 - 1) = 2$ di dapat $\chi^2(0,95)(2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis data disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran interaktif melalui media video pada mata pelajaran Bahasa IPA materi organ gerak manusia di kelas V UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Interaktif, Media Video, Hasil Belajar

Abstract

This type of research is quasi-experimental and the research instrument is a test. The average final test score obtained by class V-B was 86.75, namely the experimental class using the Make A Match Model with video media and class V-B 72.25, namely the control class. This frequency table for the final test of the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in the form of a histogram to determine student learning outcomes after implementing interactive learning model learning through video media and conventional learning in the control class. The frequency table of final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in the form of a histogram to determine student learning outcomes after learning using an interactive learning model through experimental video media and conventional learning in the control class. Hypothesis testing uses an independent test between two factors with a significance level of $\alpha = 0.05$ and $dk = (2 - 1)(3 - 1) = 2$ to get $\chi^2(0.95)(2) = 5.99$. From the results of data hypothesis testing, it was concluded that there was a significant influence on the use of interactive learning models through video media in the Natural Science language subject on human movement organs in class V UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Interactive Learning Model, Video Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk melatih peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Guru telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Namun kualitas hasil pembelajaran masih rendah.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dan guru serta sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Pembelajaran terapan sebagai bentuk aktivitas siswa untuk mengembangkan pemahaman tentang komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa. Melalui proses pembelajaran ini, siswa dapat mencapai hasil akademik dan meningkatkan kemampuan intelektualnya. Guru merupakan pusat pengajaran,

menciptakan suasana belajar untuk mencapai tujuan materi yang disampaikan khususnya mata pelajaran IPA.

Dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru juga harus menyediakan bahan dan sumber pembelajaran yang diperlukan. Dengan tujuan membantu siswa memperoleh pengetahuan yang spesifik, luas dan mendalam. Setiap guru pada jenjang pendidikan dasar biasanya adalah seorang kepala sekolah dan harus menguasai seluruh mata pelajaran umum yang dijelaskan dalam program. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah ilmu pengetahuan alam.

Ilmu pengetahuan adalah sarana penjelajahan alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan ilmiah, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, dan sikap. Pengajaran sains di sekolah dasar memungkinkan siswa untuk belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri dan alam di sekitar mereka. Pendidikan sains bertujuan untuk mengeksplorasi atau membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan alam.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa tetapi juga dapat menyampaikan atau memberikan feedback yang positif. Oleh karena itu, pada saat proses belajar mengajar, guru dapat membuat dokumen video tentang pelajaran yang akan diajarkannya. Dengan menggunakan media video, guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, keterampilan siswa dalam proses pembelajaran harus terus ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media video dalam proses pembelajaran.

Pendidikan berlangsung melalui hasil belajar siswa tentang dirinya dan lingkungannya sepanjang proses pembelajaran, sedangkan hasil belajar pada hakikatnya adalah proses penciptaan pengetahuan. Proses ini merupakan rangkaian gerak berpikir yang mengikuti alur berpikir tertentu yang pada akhirnya menghasilkan suatu kesimpulan berupa pengetahuan. Sains diartikan sebagai pengetahuan dalam



suatu bidang yang terorganisir secara sistematis. Pembelajaran sains seharusnya menjadi cara bagi siswa untuk belajar lebih banyak tentang dirinya dan lingkungannya. Pembelajaran saintifik bertujuan untuk mengembangkan potensi pribadi siswa dengan memberikan pengalaman langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan dan sikap pengolahan ilmiah yang memungkinkan mereka memberikan kesempatan bertanya, mengembangkan gagasan dan membangkitkan rasa ingin tahunya terhadap segala sesuatu yang terjadi dalam kehidupan. lingkungan mereka.

Salah satu upaya untuk memastikan sistem pembelajaran dapat memaksimalkan hasil pelatihan dan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media yang dapat membuat siswa lebih mudah mengingat, memahami dan berkomunikasi adalah dengan menggunakan media animasi.

BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu desain eksperimen semu. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa desain eksperimen semu merupakan pengembangan dari eksperimen desain realistik yang sulit dilaksanakan. Desain eksperimen semu digunakan karena pada kenyataannya tidak ada kelas kontrol dalam penelitian yang meneliti pengaruh model pembelajaran interaktif melalui media video terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.A 2023/2024.

Model penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan desain pra-eksperimental (non-desain). Sugiono (2013:74) menyatakan: "Desain pra-eksperimental (non-desain) adalah suatu jenis percobaan yang di dalamnya masih terdapat variabel-variabel luar yang mempengaruhi terbentuknya variabel terikat, dengan demikian hasil dari pengalaman itu adalah variabel terikat tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen saja. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara acak. Desain ini menerapkan dua ukuran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V. Pengukuran pertama pre-

test dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum mendapat intervensi yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V mata pelajaran IPA, selanjutnya post-test dilakukan untuk melihat kondisi akhir setelah diberikan perlakuan.

Tabel 3.2 Desain One Group Pretest-Postest Design

Pre Test	Treatment	Post Test
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

Pada Desain ini Tidak Terdapat Grup Control

O₁ : Nilai pretest sebelum diberi perlakuan (treatment)

X : perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media video

O₂ : Nilai posttest setelah mendapatkan perlakuan

Dalam penelitian ini jenis penelitian eksperimen adalah desain pra-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah group pretest-posttest design. Langkah pertama adalah menentukan sampel yang akan dijadikan sampel penelitian. Dalam desain ini, dua kelompok diacak. Dengan demikian pengukuran dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah perlakuan, dengan menggunakan alat yang sama yaitu hasil belajar IPA siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran interaktif melalui media video terhadap hasil belajar siswa organ motorik manusia di kelas V UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas V sekaligus menjadi subjek penelitian. Hasil belajar siswa diukur menggunakan alat tes berupa essay dengan 10 soal dibatasi pada tingkat kognitif C3 dan C4 untuk terlebih dahulu menentukan kelas Quasi Eksperimen. Pre-test diberikan kepada semua siswa.

Data yang diperoleh dari hasil pre-test siswa kemudian diolah dan dianalisis dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah melakukan pretest, kelas Quasi-Eksperimental ditentukan dengan mempertimbangkan mean hasil pretest. Kelas yang dinyatakan sebagai kelas beta menggunakan model pembelajaran interaktif yang menggunakan dukungan video, dan kelas yang dinyatakan sebagai kelas kuasi tes menggunakan model pembelajaran yang tidak mendukung video. Diakhir proses pelaksanaan pembelajaran akan diberikan tes yang bertujuan untuk mengumpulkan data kinerja siswa dengan menggunakan perlakuan yang berbeda.

Data yang diperoleh selanjutnya akan diolah dan dianalisis untuk memenuhi tujuan penelitian. Hasil tes awal siswa diperlukan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran dan juga digunakan untuk mengetahui kesetaraan kemampuan siswa saat mengikuti pembelajaran. dalam sampel.

Tabel 4.1 Hasil Rata-Rata Nilai Pre Test Kelas V-B

Kelas	Rata-Rata Nilai Test Awal
V-B	22,85

Dari Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai siswa pre test untuk kelas V-B = 22,85relatif setara dapat dinyatakan bahwa kelas tersebut memiliki hasil belajar setara. Setelah nilai siswa di rata-rata dan simpangan baku diuji normalitas dengan menggunakan uji Liliefors.

Setelah dilakukan tes awal, maka dilakukan perlakuan (pembelajaran) kepada kelas V-B. Dilakukan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar dari perlakuan. Hasil post test kelas V-B dapat dilihat dari tabel berikut:

Kelas	Nilai rata rata siswa
V-B	72,25



Tabel 4.4 menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes akhir siswa untuk kelas eksperimen 72,25 dari hasil perhitungan rata-rata diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas kelas V-B.

Distribusi frekuensi relatif hasil tes akhir kelas V-B yang diajar pembelajaran konvensional atau kelas kontrol terdapat pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3 Frekuensi Hasil Post-Test Kelas V-B

No	x_i	f_i	$f_i x_i$	x_i^2	$f_i x_i^2$
1	50	1	50	2500	2500
4	60	1	60	3600	3600
5	65	3	195	4225	12675
6	70	6	420	4900	29400
7	80	9	720	6400	57600
		20	1445	21625	1E+05

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil sudah berdistribusi normal. Uji normalitas data hasil belajar pada kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran Interaktif melalui media video yang dihitung dengan chi kuadrat yang disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

Karena terdapat nilai distribusi C (0.05) (20) didalam tabel diperoleh hasilnya adalah 0,190 maka $C(0.05)(20) = 0.19$. Uji normalitas pada kelas yang diajar dengan Model Interaktif melalui media video $CO = -23,477 < C(0.05 \times 20) = 0,190$ untuk $\alpha 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas diajarkan dengan Model Interaktif melalui media video berdistribusi normal. Setelah dihitung uji normalitas data hasil belajar pada kelas yang diajar dengan model Interaktif melalui media video, selanjutnya dihitung uji normalitas data hasil belajar pada kelas yang diajar konvensional yang dihitung dengan uji chi kuadrat yang disajikan pada tabel 4.5 sebagai berikut:



Tabel 4.5 Hasil Normalitas Data Hasil belajar Kelas Yang Diajarkan Tanpa Model Pembelajaran Interaktif Melalui Media Video

No	x_i	f_i	f_{kum}	z_i	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$ F(z_i) - S(z_i) $
1	50	1	50	-2.617	0.0044	2.5	-2.4956
2	60	1	51	-1.441	0.0749	2.5	-2.4251
3	65	3	54	-0.853	0.1977	2.55	-2.3523
4	70	6	60	-0.265	0.6026	3	-2.3974
5	80	9	69	0.911	0.8186	3.45	-2.6314
		20			0.9265	3.45	-2.5235

$$C_0 = -2.3523$$

$$\alpha = 0,05$$

$$n = 20$$

$$C_{(\alpha n)} = C_{(0,05)(20)}$$

Karena terdapat nilai distribusi $C(0.05)(20)$ didalam tabel, yaitu $C(0.05)(20) = 0.190$. maka uji normalitas data pada kelas yang diajar pembelajaran konvensional diperoleh $C_0 = -2.3523 < C(0.05)(20) = 0.190$ untuk $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 20, maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajarkan pembelajaran konvensional berdistribusi normal.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan uji hipotesis penelitian yang dilakukan pada Kelas V-B UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prestasi akademik siswa dengan menggunakan model interaktif melalui media video pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Mengidentifikasi Unsur Cerita Internal Kelas V di UPT SD Negeri 064025 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024 mencapai nilai rata-rata 86,75.
2. Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media video berbahasa Indonesia mata pelajaran menentukan unsur internal cerita

pada kelas V di UPT SD Negeri 064025 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 memperoleh nilai rata-rata 72,25.

3. Penggunaan model pembelajaran interaktif melalui media video pada IPA tahun 2023/ Tahun ajaran 2024, sebagaimana dijelaskan Dinyatakan melalui uji mandiri dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = (2-1)(3-1)=2$, diperoleh $x^2 (0,95) (2) = 5,99$. Dari hasil pengujian hipotesis terhadap data dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran interaktif melalui media video pada topik ilmiah gerak manusia dalam cerita kelas V UPT SD Negeri 064025 Medan Tahun Ajaran 2023/2024 mempunyai pengaruh yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Edina Latip. (2018). *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*. Malang: Remaja Rosdakarya.
- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2018). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Deni Darmawan dan Din Wahyudin. (2018). *Model pembelajaran Di Sekolah*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Edi Riadi.(2018).*Metode Statistik*. Tangerang : PT Pustaka Mandiri
- Egia Rama Wati. (2018).*Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena
- Endang Komara. (2016). *Belajar Dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Ihsana El Khuloqo. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isnu Hidayat. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer* . Yogyakarta: DIVA PRESS (Anggota IKAPI).
- Maryanto.(2017). *Organ Gerak Hewan Dan Manusia*. Balitbang: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud.
- Maswan Abdullah.(2022). *Mengajar Tanpa Menggurui*. Yogyakarta: Araska Sekar Bakung Residence.
- Moh.Suardi Syofrianisda.(2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar Nurlina Ariani. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Muhamad Fathurohman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Oemar Hamalik.(2020). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pupu Saeful Rahmat.(2018). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Riduwan.(2019).*Ilmu pengetahuan Alam Terpadu*. Bandung: CV. Alfabeta.



-
- Rusman.(2018). *Model-Model pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sabarina Elprida. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Pada Mata Pelajaran MIPA (Matematik IPA)*.Bandung : CV Media Sains Indonesia.
- Sudjana. (2017). *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasmianti.(2020). *Pengembangan dan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA Divisi Prenadamedia Group.
- Suparno. (2019). *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Klaten Intan Pariwira.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.(2018). *Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Tritanto. (2019). *Ilmu Pengetahuan Alam di SD*. Jakarta: Prestasi Pustaka.