

## Pemanfaatan Media Video Interaktif untuk Mengatasi Rendahnya Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Kartoharjo 1

Eka Nur Annisa<sup>1</sup>, Erwin Putera Permana<sup>2</sup>, Agus Widodo<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1,2,3</sup>

[ekanisa0905@gmail.com](mailto:ekanisa0905@gmail.com)<sup>1</sup>, [erwinp@unpkediri.ac.id](mailto:erwinp@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>, [aguswidodo@unpkediri.ac.id](mailto:aguswidodo@unpkediri.ac.id)<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The low learning outcomes of students in science subjects, especially the material on changes in the state of matter, is one of the obstacles in achieving learning objectives at SDN Kartoharjo 1. This is caused by the lack of variety of learning media used and the dominance of lecture methods that tend to be boring. This study aims to determine the extent to which the use of interactive video media can help improve student learning outcomes. Interactive video media was chosen because it is able to present material in an audio-visual manner with interactive features that can attract attention and increase student participation in the learning process. The methods used in this study are qualitative and quantitative. The results of the study indicate that the use of interactive video media in science learning for grade V has a positive impact on conceptual understanding, learning motivation, and improving student learning outcomes. Thus, interactive video media can be an effective solution to overcome the problem of low learning outcomes of grade V students at SDN Kartoharjo 1 on the material on changes in the state of matter.

**Keywords:** interactive video media, learning outcomes, changes in the form of objects

### ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya materi perubahan wujud benda menjadi salah satu kendala dalam pencapaian tujuan pembelajaran di SDN Kartoharjo 1. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan serta dominannya metode ceramah yang cenderung membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media video interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media video interaktif dipilih karena mampu menyajikan materi secara audio-visual dengan fitur interaktif yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif pada pembelajaran IPA kelas V memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep, motivasi belajar, dan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media video interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa Kelas V SDN Kartoharjo 1 pada materi perubahan wujud benda.

**Kata Kunci:** media video interaktif, hasil belajar, perubahan wujud benda

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan sebagai fondasi utama dalam pembentukan sumber daya manusia dituntut untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya dalam hal inovasi pembelajaran. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan

bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu didesain agar mampu merangsang minat belajar siswa, serta mendukung keterlibatan aktif dan mandiri mereka dalam memahami materi pelajaran. Namun, pada kenyataannya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan pembacaan buku teks. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA yang menekankan pada pengamatan terhadap fenomena alam dan proses ilmiah seringkali sulit dipahami siswa tanpa bantuan media visual yang tepat. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti perubahan wujud benda.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang menuntut pemahaman konsep secara konkret. Namun dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya pada topik perubahan wujud benda. Permasalahan ini juga terjadi di SDN Kartoharjo 1, di mana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Media video interaktif mampu menyampaikan materi secara lebih konkret dan visual, sehingga sangat cocok untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam pelajaran IPA seperti perubahan wujud benda. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif seperti kuis, animasi bergerak, serta penjelasan visual, siswa menjadi lebih fokus dan mudah memahami materi. Selain itu, video interaktif juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing, memungkinkan pengulangan materi, dan memberikan umpan balik secara langsung.

Permasalahan pembelajaran yang ditemukan di SDN Kartoharjo 1 menunjukkan bahwa metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi IPA. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, yang menyebabkan siswa cepat bosan, kurang termotivasi, dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam materi perubahan wujud benda masih berada di bawah standar KKTP menandakan perlunya perbaikan dalam strategi pembelajaran. Melalui pemanfaatan media video interaktif, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan komunikatif. Proses pembelajaran menjadi

lebih menyenangkan, siswa lebih antusias, dan secara tidak langsung berdampak pada peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut efektivitas penggunaan media video interaktif sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilakukan di SDN Kartoharjo 1 dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 27 orang. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada materi perubahan wujud benda. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar wawancara, angket validasi oleh ahli media dan ahli materi, angket kepraktisan dari guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengukur keefektifan media, peneliti melakukan pengujian hasil belajar melalui *pre-test* dan *post-test* pada dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Keefektifan dihitung dengan membandingkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Untuk mendapatkan keefektifan dengan menghitung presentase ketuntasan hasil belajar siswa, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Individu} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Soal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal menggunakan rumus:

$$\text{Ketentuan klasikal} = \frac{\sum \text{Jumlah siswa tuntas}}{\sum \text{Jumlah siswa yang mengikuti}} \times 100\%$$

Dengan rumus ini, peningkatan hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kartoharjo 1 pada materi perubahan wujud benda. Keefektifan diukur melalui perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media video interaktif. Berikut adalah hasil belajar siswa :

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Uji Coba Terbatas**

NO	NAMA	<i>Pre test</i>	KKM	<i>Post Test</i>	Keterangan
1.	Naura Shifa A.	45	79	80	Tuntas
2.	Firzinia Melani	30	79	90	Tuntas
3.	Sasya Wifha S.	45	79	90	Tuntas
4.	Geisya Prima Donna	45	79	80	Tuntas
5.	Acmad Kenzie	70	79	85	Tuntas
6.	Cahya Okta	40	79	90	Tuntas
7.	Naswa Almeira	45	79	90	Tuntas
8.	Andika Putra	65	79	100	Tuntas
9.	Queenaya Aisyah	80	79	100	Tuntas
10.	Edo Destiano	65	79	95	Tuntas
Rata-rata		53%		90%	

**Tabel 2 Hasil Belajar siswa Uji Coba Luas**

NO	NAMA	Pre test	KKM	Post Test	
1.	Acmad Kenzie K.A	70	79	85	Tuntas
2.	Afifah Ayu S.	60	79	80	Tuntas
3.	Aliya Myeisha	70	79	95	Tuntas
4.	Amirul Nur M.	25	79	60	Tidak Tuntas
5.	Andika Putra	65	79	100	Tuntas
6.	Bias Cahaya Lentera	75	79	80	Tuntas
7.	Cahya Okta N.	40	79	90	Tuntas
8.	Chiko Herdhevano	30	79	85	Tuntas
9.	Davinci Zikri P.	75	79	100	Tuntas
10.	EntryvelciaQisya	50	79	85	Tuntas
11.	Firzinia Melani	30	79	90	Tuntas
12.	Geisya Prima Donna	45	79	80	Tuntas
13.	Larasati Putri Nurani	70	79	100	Tuntas
14.	Moh. Nur Haqi	60	79	90	Tuntas
15.	Moh. Alif A.	35	79	55	Tidak Tuntas
16.	Naswa Almeira A.	45	79	90	Tuntas
17.	Naura Shifa A.	45	79	80	Tuntas
18.	Nazwa Uswatun H.	25	79	85	Tuntas
19.	Edo Destiano	65	79	95	Tuntas
20.	Queenaeya Aisyah	80	79	100	Tuntas
21.	Rizqi Nur Hasan	35	79	95	Tuntas
22.	Safi Nur Rozaki	45	79	95	Tuntas



23.	Sasya Wifha S.	45	79	90	Tuntas
24.	Yeslino Aramekha	50	79	55	Tidak Tuntas
25.	Yoda Pratama	50	79	100	Tuntas
26.	Dewa Al Rahman	45	79	95	Tuntas
27.	Yohannanda Eko S.	50	79	95	Tuntas
Rata-rata		52%		87%	

Penelitian ini menunjukkan bahwa media video interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kartoharjo 1 pada mata pelajaran IPA, khususnya materi perubahan wujud benda. Hasil belajar siswa dianalisis melalui dua tahap pengujian yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas dengan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Pada uji coba terbatas rata-rata nilai *pre-test* siswa sebesar 53% meningkat menjadi 90% setelah penggunaan media. Sedangkan pada uji coba luas rata-rata nilai *pre-test* sebesar 52% meningkat menjadi 87% pada *post-test*. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dan seluruh nilai *post-test* telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 79. Artinya media video interaktif yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik media video interaktif yang menyajikan konten secara visual, audio, dan animatif yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2021) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa memperoleh informasi melalui dua saluran sekaligus yaitu saluran visual dan auditori. Dengan demikian, siswa dapat mengolah informasi lebih baik, memahami konsep secara mendalam dan mengingat materi dengan lebih lama. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran, yang memperoleh nilai 97% dan dikategorikan sangat praktis. Siswa merasa tertarik dan lebih fokus mengikuti pelajaran karena penyajian materi dalam bentuk animasi dan suara yang menyenangkan. Menurut Heinich et al. (2022), media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menyediakan stimulus yang lebih kaya dibanding metode konvensional seperti ceramah atau buku teks.

Dari sisi guru, media ini juga dianggap membantu proses mengajar karena dapat menyampaikan materi dengan lebih efisien dan menarik. Guru tidak lagi bergantung hanya pada buku paket dan metode ceramah, melainkan dapat mengoptimalkan fungsi teknologi dalam kelas. Pendapat ini diperkuat oleh Munir (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu memvisualisasikan konsep abstrak, menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Keefektifan media video interaktif dalam pembelajaran IPA

juga berkaitan erat dengan karakteristik materi IPA itu sendiri, yang sering kali bersifat abstrak dan sulit dipahami siswa jika hanya dijelaskan secara verbal. Dalam konteks materi perubahan wujud benda, konsep seperti mencair, membeku, menyublim, dan menguap membutuhkan ilustrasi visual agar lebih mudah dipahami. Dengan adanya video interaktif, siswa dapat melihat langsung proses tersebut dalam bentuk animasi yang dinamis, yang tidak mungkin diperoleh dari buku teks biasa. Ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) bahwa media video sangat bermanfaat untuk memperjelas konsep abstrak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit bagi peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan data dan analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif sangat efektif dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan bermakna. Keefektifan ini juga diperkuat dengan validasi dari para ahli dan respon positif dari guru serta siswa yang menunjukkan bahwa media layak digunakan dan diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Media video interaktif terbukti mampu mengatasi masalah pembelajaran yang selama ini dialami oleh guru dan siswa di SDN Kartoharjo 1. Penyajian materi dalam bentuk visual dan animasi membuat konsep perubahan wujud benda yang bersifat abstrak menjadi konkret dan mudah dipahami. Fitur kuis interaktif di akhir materi juga mendorong siswa untuk aktif berpikir dan mengevaluasi pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, serta memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai gaya dan kecepatan masing-masing.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Kartoharjo 1 pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Keefektifan ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test, baik pada uji coba terbatas maupun uji coba luas. Nilai rata-rata pre-test sebesar 52–53% meningkat menjadi 87–90% pada post-test, melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 79. Selain itu, perhitungan gain score menunjukkan peningkatan belajar pada kategori tinggi, menandakan bahwa media ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media video interaktif mampu menyajikan materi abstrak menjadi lebih konkret melalui perpaduan elemen visual, audio, dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda dengan lebih baik. Respon siswa dan guru juga sangat positif terhadap penggunaan media ini, yang terbukti dengan hasil angket kepraktisan yang mencapai 97%. Dengan demikian, media video interaktif tidak hanya meningkatkan hasil

belajar siswa secara kuantitatif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran seperti ini, guru dapat semakin kreatif dalam merancang proses belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini juga menjadi kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar di Indonesia melalui pemanfaatan teknologi digital yang relevan dan kontekstual.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2022). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*.
- Rohani, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S., dkk. (2021). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Trianto. (2021). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning: Are We Asking the Right Questions?*. *Educational Psychologist*, 32(1), 1–19.
- Setiani, N., Lestari, N., & Wulandari, E. (2022). *Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 112–120.
- Siddiq, F., Wijaya, T.T., & Nur, A. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 45–54.
- KBBI. (2025). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Daring)*. Diakses dari: <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses dari: <https://jdih.kemdikbud.go.id>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses dari: <https://peraturan.bpk.go.id>