

EFEKTIVITAS VIDEO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMATIK TEMA 6 SISWA KELAS IV MI

I'in Nur Hamidah¹, Ummu Khairiyah², Siviana Nur Faizah³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Agama Islam Lamongan

Jl.Veteran No.53A Lamongan

e-mail: iinnurhamidah2@gmail.com, ummukhairiyah@unisla.ac.id,
Siviana_nurfaizah@unisla.ac.id

Abstract: *The research on the effectiveness of interactive video in improving thematic learning on 6th theme outcomes of fourth class in Madrasah Ibtida'iyah conducted on the students' difficulty in understanding the learning materials which has an impact on the value of thematic learning which is still below the KKM, beside that the students feel bored in thematic learning because teachers still often use conventional learning methods. To roll out the result of the research, the researcher explained in quantitative approach. The purpose of this study is to find out how the application and effectiveness of interactive video in improving thematic learning outcomes for fourth class of Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 03 Karangrejo. In this study, the researcher used a quasi-experimental non-equivalent control group design. The results in this study suggest that the use of interactive video in thematic learning in fourth grade percentage gain effectiveness by 85%, which means the use of interactive video can be categorized as very good and the value of an independent test sample t test were obtained from post test showed significant value $0.000 < 0.05$, which means H_a is accepted and H_0 is rejected so that it can be concluded that the use of interactive video on fourth class of Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 03 Karangrejo is effective in improving students' learning outcomes.*

Keywords: *Effectiveness, Interactive Video, Thematic.*

A. Pendahuluan

Abad ke- 21 ditandai dengan terdapatnya masa media(masa digital) yang sangat pengaruhi terhadap pergantian manajemen pembelajaran dan karakteristik siswa. Pembelajaran di abad 21 harus mengintegrasikan teknologi data serta komunikasi, dan pengelolaan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pertumbuhan pembelajaran di abad 21, tidak hanya guru selaku sumber belajar, hendak namun pula butuh terdapatnya pergantian model pendidikan tradisional yang berpusat pada guru(Teacher- centered) berubah dengan berpusat pada siswa. Sehingga kedudukan guru cuma jadi fasilitator, moderator, motivator serta pemimpin dalam proses pendidikan.

Pada abad ke- 21 siswa dituntut buat mempunyai keahlian 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving serta creativity and Innovation*). Keempat keterampilan ini wajib tercermin dalam pendidikan yang hendak dicoba, sehingga guru dituntut bisa memilah tata cara, manajemen media serta pengelolaan kelas yang pas sehingga bisa mengintegrasikan ke dalam penerapan pendidikan buat tingkatkan keahlian siswa.¹

Communcation adalah salah satu jenis komunikasi yang harus dimiliki siswa dalam konteks untuk memahami suatu pesan yang didengar atau keterampilan untuk menyampaikan ide-ide atau gagasan baik secara individu maupun kelompok. *Collaboration* merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam bekerja sama dengan seseorang atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pembelajaran, keterampilan kolaborasi ini disiapkan agar anak dapat berkolaborasi dengan seseorang atau kelompok dalam kehidupannya dimasa mendatang. *Critical thinking* merupakan keterampilan dalam berfikir secara kritis agar anak dapat memecahkan masalahnya sendiri. *Creativity* merupakan keterampilan dalam berkeaktivitas tinggi yaitu mampu berpikir dan melihat masalah dari berbagai perspektif. *Innovation* adalah kemampuan untuk menemukan atau menciptakan hal-hal baru. Dalam pembelajaran keterampilan ini membuat siswa dapat memberikan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah atau menemukan solusi terbaik dalam mengatasi masalah.

Keberhasilan pendidikan dalam pengimplementasian keahlian 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving serta creativity and Innovation*) memerlukan dorongan media serta tata cara pendidikan yang inovatif guna memudahkan buat mendukung ketercapaian keahlian tersebut.

Sukiman menjelaskan bahwa media pembelajaran video interaktif merupakan media penyampaian informasi melalui pemanfaatan pendengaran

¹ Pujirianto dan Hardiyanto, *Modul Pedagogik* (Kementrian Riset Teknologi Dan Pendidikan Tinggi, 2018), 10.

dan penglihatan. Jenis video ini termasuk jenis media audio visual yang meliputi seperti film, video, dan media TV. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian menerapkan pendidikan dengan memakai tata cara pendidikan kooperatif serta media pendidikan berbentuk video interaktif pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1.²

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang membantu mendorong dalam proses pendidikan, proses pendidikan, sehingga bisa memicu pemikiran, emosi, minat dan perhatian siswa, sehingga secara efektif melaksanakan proses interaktif pertukaran pendidikan antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi dengan menggunakan sarana yang nyaman saat mengajar di sekolah.³ Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidikan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga dapat membuat siswa dalam mengatasi kebosanan ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah MI Kelas IV menemukan permasalahan dalam pembelajaran Tematik dimana guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang pada saat kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media buku siswa dan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa masih abstrak dan merasa kesulitan untuk memahami suatu materi dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran Tematik.⁴

Untuk mencapai tujuan pendidikan dengan berbasis kurikulum 2013 pembelajaran tematik dapat di lihat dari ketrampilan siswa, meningkatnya siswa dalam berfikir, hingga siswa mendapatkan pengalaman, mempelajari

² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan madani, 2012), 184.

³ Wiwin Warilah dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata* (Pemekasan: Duta Media, 2018), 1.

⁴ Buku Laporan Hasil Belajar Siswa, *Dokumentasi* (Dokumentasi).

masalah secara sistematis, inovatif dan dapat menghadapi sebuah tantangan dengan cara yang tersistem (Ummu Khairiyah, Silviana Nur Faizah, 2020).⁵

Efektivitas ialah kata barang yang berasal dari kata“ efisien” yang bermakna terdapat efeknya, ataupun akibat, pengaruh, ataupun kesan yang mana dampak ini bawa keberhasilan dalam melaksanakan suatu(Ummu khairiyah, Silviana Nur Faizah, 2019).⁶

Video interaktif merupakan video yang terencana terbuat ataupun di desain buat pendidikan yang digabungkan dengan pc buat keperluan pendidikan sehingga siswa tidak saja mendengar serta memandang gambar-gambar namun siswa pula bisa meresponnya secara aktif dalam proses pendidikan.

Tujuan dari peneliti ini yakni untuk mengetahui penerapan video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV MI, dan mengetahui efektivitas video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV MI.

B. Metode

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan desain Design yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan Quasi Eksperimental.⁷ Yang mana nanti dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen di berikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif yang berbentuk video, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pendekatan saintifik konvensional. Dalam penelitian ini menggunakan tipe rumus nonequivalent control group design.

⁵ Silviana Nur Faizah,Ummu Khairiyah, “Respon Siswa Terhadap Penggunaan Modul Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* volume 2,no.1 2655–6324 (2020): 3.

⁶ Silviana Nur Faizah Ummu Khairiyah, “Efektivitas Media Miniorama Terhadap Hasil Belajar” (2019).2

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2019).28

Gambar.1 Rumus nonequivalent control group design

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan:

O_1 : Kelas eksperimen sebelum penggunaan video interaktif

O_2 : Kelas eksperimen setelah penggunaan video interaktif

O_3 : Kelas kontrol sebelum penggunaan saintifik Konvensional

O_4 : Kelas kontrol setelah penggunaan saintifik Konvensional

X: Penggunaan video interaktif

Sampel yang digunakan dalam riset ini ialah siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Karangrejo yang berjumlah 20 siswa. Periset ini memakai validitas uji serta di ukur dengan validitas pakar serta validitas non responden. Validitas fitur pendidikan ialah rpp serta silabus memakai validitas pakar. Ditaksir keseluruhan butir angket style belajar bisa diperoleh dengan memakai koefisien reliabilitas merupakan $\geq 0,70$, bila kurang dari 0,70 hingga tidak dapat dikatakan reliabel.

Setelah diperoleh nilai hasil pretest dan posttes belajar siswa baik melakukan pembelajaran sebelum menggunakan video interaktif maupun sesudah menggunakan video interaktif. Selanjutnya nilai tersebut di analisis dengan uji prasyarat yaitu dengan metode uji *paired sample t-test* dengan berbantuan SPSS versi 25. karena kriteria dalam dikatakan norma apabila $\text{sig} > 0,05$ dan sebaliknya.⁸

Efektivitas media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Karangrejo dapat diketahui dengan melakukan uji hipotesis dengan kriteria H_a diterima dan H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan hipotesis sebagai berikut :

⁸ V.Wiratna Sujarweni, *Spss Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2019).100

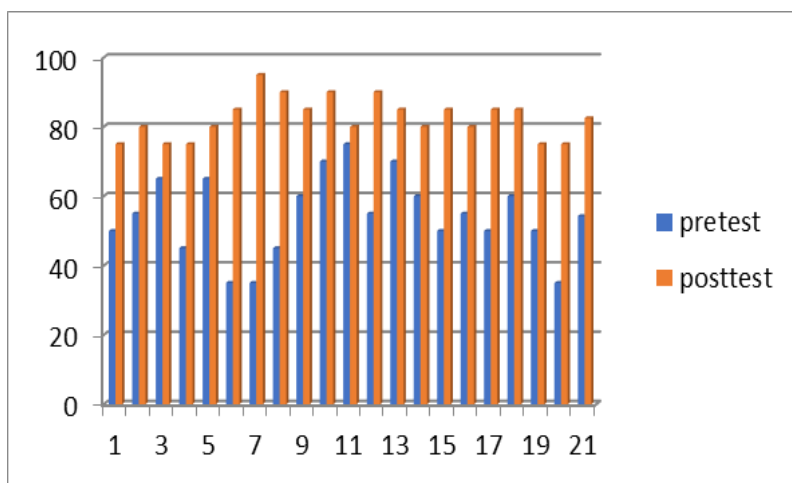
Ha: Media video interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Karangrejo

H₀: Media video interaktif tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Tematik siswa kelas IV MI Muhammadiyah 03 Karangrejo

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dicoba di MI Muhammadiyah 03 Karangrejo pada mata pelajaran Tematik tema 6 subtema 1 di kelas IV A yang berjumlah 20 siswa mendapatkan hasil rata-rata pretest sebesar 55,25 sebaliknya hasil rata-rata posttest ialah sebesar 87,25. Hasil dari tingkatan nilai rata-rata pretest serta posttest yang sudah diberikan siswa ini jadi fakta bahwa terjalin efektifitas dari media video interaktif. Bersumber pada pendapat Doni Gunawan mengemukakan pemakaian media pendidikan video interaktif bisa tingkatan hasil belajar kognitif siswa di SD Negara 2 Karangrejo Terggalek. Teori belajar kognitif Jean Piaget, tingkatan berfikir seorang bisa dilihat cocok dengan tingkatan umur. Pada umur sekolah dasar siswa memerlukan media pendidikan yang kongkrit buat mempermudah dalam menguasai pendidikan. Semacam media audio visual berbentuk video, dll. Dengan hasil selaku berikut:

Gambar 2 Diagram Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen



Untuk mengetahui keefektifan video interaktif perlu dilakukannya uji hipotesis dengan *uji independent sample t test* dengan berbantuan SPSS versi 25.0. hasil uji hipotesis tersebut sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Posttest All	2.387	.131	2.125	38	.040	4.750	2.235	.225	9.275	
Equal variances assumed			2.125	35.071	.041	4.750	2.235	.212	9.288	
Equal variances not assumed										

Berdasarkan tabel 2 diatas diatas menampilkan nilai signifkn dari equal variance ssumed sebesar $0,040 < 0,05$, hingga selaku mana dasar pengambilan keputusan buat uji independent sample t test bahwa H_a diterima, serta H_0 ditolak, dengan demkian bisa dimaksud *uji independent sample t test* kalau pemakaian media pendidikan video interaktif berakibat pada efektifitas hasil belajar bertambah pada mata pelajaran tematik siswa MI Muhammadiyah 03 Karangrejo.

Berdasarkan hasil yang di jelaskan maupun di uraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwasanya dengan menggunakan Media Video Interaktif terdapat suatu peningkatan hasil belajar siswa.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tentang efektivitas Media video interaktif dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV MI, dapat disimpulkan bahwa pada saat pembelajaran tematik dengan menggunakan media video interaktif siswa mengalami kesenangan, kemudian siswa mulai aktif kembali ketika mengikuti pembelajaran tematik.

Efektivitas pembelajaran menggunakan media interaktif dalam hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV MI Muhammadiyah 03 Karangrejo memperoleh nilai signifikansi $0.000 > 0.05$, berarti H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian memperoleh keterangan bahwa media video interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV MI Muhammadiyah 03 Karangrejo.