

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

ANALISIS APLIKASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 3 SIRAU

Sopiyah¹⁾, Muhammad Arief Budiman²⁾, Mei Fita Asri Untari³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i1.19548

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Daur Hidup Hewan pada siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan belajar meningkat dari 57,7% (cukup aktif) pada observasi awal menjadi 82% (sangat aktif) pada siklus II. Sementara hasil belajar meningkat dari rata-rata 66,75 dengan ketuntasan 33,25% pada observasi awal menjadi rata-rata 82 dengan ketuntasan 85% pada siklus II. Dengan demikian, media video pembelajaran efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Media Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Keaktifan Belajar

Abstract

Abstract This study aims to determine the effectiveness of using learning video media in improving the activity and learning outcomes of Indonesian language on Animal Life Cycle material for grade III students of SD Negeri 3 Sirau. The type of research is Classroom Action Research (CAR) with two cycles. The subjects of the study were 20 grade III students of SD Negeri 3 Sirau. Data collection techniques used observation, tests, and documentation. The results of the study showed that the use of learning video media can improve students' activity and learning outcomes. Learning activity increased from 57.7% (quite active) in the initial observation to 82% (very active) in cycle II. Meanwhile, learning outcomes increased from an average of 66.75 with a completeness of 33.25% in the initial observation to an average of 82 with a completeness of 85% in cycle II. Thus, learning video media is effective in improving students' activity and learning outcomes.

Keywords: Learning Methods, Learning Video Media, Learning Outcomes, Learning Activity

History Article

Received 12 Juli 2024

Approved 30 Desember 2024

Published 21 Februari 2025

How to Cite

Sopiyah., Budiman, M, A. & Untari, M, F, A. (2025). Analisis Aplikasi Media Video Pembelajaran Materi Daur Hidup Hewan Pada Siswa Kelas III SD Negeri 3 Sirau. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1), 138-148.



Coresponding Author:

Bandungan, Banjarnegara - Indonesia.

E-mail: ¹ sopiya222@admin.sd.belajar.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan utama dan hak setiap warga negara. Pemerintah bertanggung jawab memastikan setiap warga negara memiliki akses pendidikan yang layak dan adil. Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mewujudkan pembelajaran yang mengembangkan potensi setiap siswa sesuai UU No.20 Tahun 2003. Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu berkualitas bagi kemajuan bangsa. Kualitas pendidikan tercermin dari peningkatan prestasi dan hasil belajar siswa di semua jenjang. Upaya perbaikan membutuhkan peningkatan kualitas pembelajaran, kurikulum yang memadai, dan model pembelajaran efektif.

Salah satu pelajaran penting di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia, yang bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan benar serta menghargai karya sastra. Pelajaran ini sangat penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Namun, berdasarkan pengamatan di SD Negeri 3 Sirau, pembelajaran Bahasa Indonesia masih konvensional dengan metode ceramah, sehingga siswa kurang termotivasi dan hasil belajarnya rendah. Pada materi daur hidup hewan, sebagian besar siswa kelas III kesulitan memahami tahapannya hanya dari penjelasan dan gambar di buku. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman pada materi daur hidup hewan. Penelitian Amaliah (2022) menunjukkan video animasi dinilai sangat valid dan praktis untuk materi ini. Isdayanti dkk (2020) juga menyimpulkan media audio visual berbasis Adobe Flash sangat layak digunakan. Sianturi (2022) menemukan penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi daur hidup hewan.

Pembelajaran pada siswa kelas rendah sekolah dasar seharusnya memperhatikan karakteristik perkembangan mereka. Piaget menyatakan bahwa anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka berpikir secara konkret dan membutuhkan objek nyata atau visualisasi dalam proses belajar. Selain itu, pembelajaran bagi siswa SD kelas rendah sebaiknya bersifat integratif dan hierarkis, dimulai dari hal-hal sederhana menuju yang lebih kompleks. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran visual menjadi sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman konsep abstrak seperti siklus hidup hewan pada siswa kelas III SD secara lebih konkret dan menarik minat belajar mereka.

Menurut Heinich, (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Selain pengertian media yang dikemukakan oleh Heinich, ada beberapa pengertian lain dari media yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya: "Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1992)."

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat berupa

teknologi atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hipotesis dalam penelitian ini, penggunaan media video pembelajaran pada materi daur hidup hewan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, karakteristik materi, serta kondisi siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif). PTK menurut Kunandar (2012) adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri secara kolaboratif dan partisipatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran melalui tindakan tertentu. Pada penelitian ini, PTK digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas III SD melalui penerapan media video pembelajaran. "Masing-masing siklus PTK terdiri dari empat komponen yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi," seperti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart dalam Kunandar (2012:42-43). Setiap siklus diawali dengan perencanaan tindakan seperti menyusun RPP, menyiapkan media video dan lembar observasi. Kemudian dilaksanakan tindakan sesuai RPP dengan menggunakan media video pembelajaran. Selama tindakan dilakukan observasi untuk mengamati keaktifan siswa dan proses pembelajaran dengan mengisi lembar observasi. Pada akhir siklus dilakukan refleksi untuk mengevaluasi dan merencanakan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian adalah guru dan 20 siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau. Objek penelitiannya adalah penerapan media video pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi daur hidup hewan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi. Tes dilakukan dengan memberikan soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan media video. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data seperti RPP, daftar nilai, dan foto kegiatan.

Instrumen penelitian meliputi lembar observasi keaktifan siswa dan soal tes pilihan ganda. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan memberi skor 1 jika indikator keaktifan muncul dan 0 jika tidak muncul. Skor kemudian dihitung persentasenya untuk menentukan kategori keaktifan kelas. Sedangkan instrumen tes digunakan soal pilihan ganda yang mencakup indikator pembelajaran seperti pada kisi-kisi berikut:

Siklus/ Tindakan	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Nomor Soal	Jumlah Soal
Siklus I dan II	3.4 mencermati kosa kata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual dan eksplorasi lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Daur hidup hewan 	1,2,3,4,5, 6,7,8,9, 10,11,12, 13,14,15	30
	4.4 Menyajikan laporan tentang ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat secara tertulis menggunakan kosa kata baku dalam kalimat efektif	<ul style="list-style-type: none"> • Metamorphosis pada hewan 	16,17,18, 19,20, 21,22,23,24 25,26,27,28, 29,30	
Jumlah			30	30

Soal pilihan ganda berjumlah 30 butir dan diberikan sebelum (pretest) dan setelah pembelajaran dengan media video (posttest). Skor tes dihitung untuk mengetahui ketercapaian KKM siswa.

Untuk teknik analisis data, digunakan analisis deskriptif kuantitatif pada data keaktifan dan hasil belajar siswa. Untuk data keaktifan, persentase keaktifan tiap indikator dihitung dengan rumus, Presentasi keaktifan = $(\sum \text{Skor Tiap Indikator} / \sum \text{Jumlah Siswa}) \times 100\%$, kemudian persentase keaktifan kelas dihitung dengan, Presentasi keaktifan kelas = $(\sum \text{Presentasi Tiap Indikator} / \sum \text{Jumlah Indikator}) \times 100\%$. Hasil persentase keaktifan dikategorikan ke dalam kategori sangat aktif (81-100%), aktif (61-80%), cukup (41-60%), rendah (21-40%), atau sangat rendah (0-20%). Sementara untuk data hasil belajar siswa, dilakukan analisis nilai tes dengan menghitung rata-rata nilai siswa di kelas tersebut. Pemberian skor mengacu pada jumlah jawaban benar dengan skala 0-100. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah minimal 75% siswa aktif dalam pembelajaran dengan kategori minimal aktif. Serta minimal 80% siswa mencapai KKM 70 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pemahaman siswa dikatakan meningkat jika 75% siswa tuntas minimal tingkat 3 (memuaskan dengan sedikit kekurangan) berdasarkan tes akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, penelitian tindakan kelas ini menerapkan model pembelajaran dengan aplikasi media video pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi daur hidup hewan. Penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri 3 Sirau, terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Siklus 1 dilaksanakan dalam 2 pertemuan, yaitu pada tanggal 3 dan 4 April 2024. Pada pertemuan pertama, kegiatan pembelajaran masih menggunakan model konvensional dengan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Guru masih menjadi pusat (teacher centered), sehingga keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Oleh karena itu, pada siklus 1 ini, peneliti melakukan observasi keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan aplikasi media video pembelajaran.

Pada kegiatan inti guru menjelaskan secara singkat materi pelajaran dan menyiapkan sebuah teks bacaan. Salah satu siswa ditunjuk untuk membacakan teks tersebut di depan teman-temannya. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalamannya yang berkaitan dengan teks tersebut. Secara klasikal, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan tersebut. Peneliti membagikan LKPD serta alat lainnya yang akan digunakan pada kegiatan diskusi siswa. Peneliti melakukan demonstrasi penggunaan alat dan proses penyelesaian LKPD. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh peneliti.

Siswa secara berkelompok melakukan kegiatan diskusi dengan mengamati video yang ditayangkan. Mereka mengidentifikasi daur hidup hewan berdasarkan golongannya, lalu masing-masing perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Terdapat penilaian autentik yang dilakukan guru dengan mengamati siswa saat mengerjakan LKPD dan melakukan presentasi. Pada akhir pertemuan, siswa diberikan soal untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan diakhiri dengan penguatan bahwa keberhasilan siswa bergantung pada kesungguhan, kerajinan, dan ketekunan dari semua anggota kelompok serta tanggung jawab terhadap sesama anggota kelompok.

Table 1 Perbandingan Persentase dari Siklus I Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Nomer	Perlakuan yang diamati	Persentase (%)			Kriteria
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	
1	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	60,0%	69,3%	64,7%	Cukup
2	Membaca modul atau mencari referensi lain yang berkaitan dengan materi yang ditugaskan oleh guru	58,7%	68,0%	63,3%	Aktif
3	Siswa bertanya tentang materi yang diajarkan guru	60,0%	69,3%	64,7%	Cukup
4	Siswa memberi respon tanggapan, pendapat, dan jawaban dari teman	57,3%	69,3%	63,3%	Aktif
5	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	60,0%	68,0%	64,0%	Cukup
6	Siswa mendengarkan penjelasan, pernyataan, jawaban, dan tanggapan dari teman	58,7%	68,0%	63,3%	Cukup
7	Siswa membuat rangkuman dari penjelasan guru dan penjelasan teman	57,3%	66,7%	62,0%	Cukup
8	Siswa mengisi LKPD Daur hidup hewan	61,3%	70,7%	66,0%	Cukup
9	Siswa menggambarkan Daur hidup hewan berdasarkan golongannya	57,3%	69,3%	63,3%	Cukup
10	Siswa menggambarkan Daur hidup hewan berdasarkan golongannya	60,0%	69,3%	64,7%	Aktif
11	Siswa dapat berdiskusi, bekerjasama dalam kelompok	58,7%	69,3%	64,0%	Aktif
12	Siswa melakukan diskusi antara kelompok lain	61,3%	69,3%	65,3%	Aktif
13	Siswa berani menjelaskan hasil diskusi kelompok kepada guru	58,7%	68%	64,0%	Aktif
14	Siswa antusias/ bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran Bahasa Indonesia	60,0%	68,0%	64,0%	Cukup

Nomer	Perlakuan yang diamati	Persentase (%)			Kriteria
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	
15	Siswa antusias/ bersemangat dalam menjalani praktik tentang Daur hidup hewan berdasarkan golongannya	58,7%	68,0%	63,3%	Aktif
Rata-rata				64,0%	Aktif

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar siswa pada siklus 1 mencapai rata-rata persentase 64,0% dengan kategori aktif. Namun, pencapaian ini belum memenuhi kriteria minimum yang ditetapkan, yaitu aktif dengan persentase 75%. Sementara itu, hasil belajar siswa pada posttest siklus 1 menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan hasil ulangan harian sebelumnya. Sebanyak 11 siswa memenuhi KKM, dengan rata-rata nilai 74,03 dan persentase ketuntasan 60%. Meski demikian, masih terdapat beberapa permasalahan yang perlu diatasi pada siklus selanjutnya, seperti kurangnya keaktifan dan kerjasama siswa dalam berdiskusi, serta hasil belajar yang belum maksimal. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini memerlukan tindakan pada siklus berikutnya agar dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada siklus 2, dilakukan perbaikan dari kekurangan yang terjadi pada siklus 1. Tindakan pada siklus 2 bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa agar mencapai hasil yang maksimal. Pembelajaran pada siklus 2 menggunakan langkah-langkah yang sama dengan siklus 1, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada kegiatan inti guru menjelaskan secara singkat materi pelajaran dan menyiapkan sebuah teks bacaan. Salah satu siswa ditunjuk untuk membacakan teks tersebut di depan teman-temannya. Kemudian siswa diberikan kesempatan untuk menceritakan pengalamannya yang berkaitan dengan teks tersebut. Secara klasikal, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan teks bacaan tersebut. Peneliti membagikan LKPD serta alat lainnya yang akan digunakan pada kegiatan diskusi siswa. Peneliti melakukan demonstrasi penggunaan alat dan proses penyelesaian LKPD. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh peneliti.

Siswa secara berkelompok melakukan kegiatan diskusi dengan mengamati video yang ditayangkan. Mereka mengidentifikasi daur hidup hewan berdasarkan golongannya, lalu masing-masing perwakilan kelompok memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Terdapat penilaian autentik yang dilakukan guru dengan mengamati siswa saat mengerjakan LKPD dan melakukan presentasi.

Pada akhir pertemuan, siswa diberikan soal evaluasi untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Kegiatan diakhiri dengan penguatan bahwa keberhasilan siswa bergantung pada kesungguhan, kerajinan, dan ketekunan dari semua anggota kelompok serta tanggung jawab terhadap sesama anggota kelompok.

Table 2 Perbandingan Persentase Siklus II Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Nomer	Perlakuan yang diamati	Persentase (%)			Kriteria
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	
1	Memperhatikan penjelasan guru atau teman	77,3%	78,7%	78,0%	Aktif
2	Membaca modul atau mencari referensi lain yang berkaitan dengan materi yang ditugaskan oleh guru	82,7%	88,0%	85,3%	Sangat Aktif
3	Siswa bertanya tentang materi yang diajarkan guru	77,3%	78,7%	78,0%	Aktif
4	Siswa memberi respon tanggapan, pendapat, dan jawaban dari teman	81,3%	85,3%	83,3%	Aktif
5	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	78,7%	78,7%	78,7%	Aktif
6	Siswa mendengarkan penjelasan, pernyataan, jawaban, dan tanggapan dari teman	80,0%	84,0%	82,0%	Aktif
7	Siswa membuat rangkuman dari penjelasan guru dan penjelasan teman	82,7%	86,7%	84,7%	Aktif
8	Siswa mengisi LKPD Daur Hidup Hewan	80,0%	80,0%	80,0%	Sangat Aktif
9	Siswa menggambarkan cara dan Daur Hidup Hewan	78,7%	81,3%	80,0%	Aktif
10	Siswa menggambarkan cara dan Daur Hidup Hewan	76,0%	78,7%	77,3%	Aktif
11	Siswa dapat berdiskusi, bekerjasama dalam kelompok	82,7%	85,3%	84,0%	Sangat Aktif
12	Siswa melakukan diskusi antara kelompok lain	78,7%	90,7%	84,7%	Sangat Aktif

Nomer	Perlakuan yang diamati	Persentase (%)			Kriteria
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata	
13	Siswa berani menjelaskan hasil diskusi kelompok kepada guru	81,3%	82,7%	82,0%	Sangat Aktif
14	Siswa antusias/bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran (Bahasa Indonesia)	78,7%	84,0%	81,3%	Sangat Aktif
15	Siswa antusias/bersemangat dalam menjalani praktik tentang cara dan Daur Hidup Hewan	85,3%	93,3%	89,3%	Sangat Aktif
Rata-rata				82%	Sangat Aktif

Berdasarkan hasil observasi, keaktifan belajar siswa pada siklus 2 mencapai rata-rata persentase 82% dengan kategori sangat aktif. Pencapaian ini sudah memenuhi kriteria minimum yang ditetapkan, yaitu aktif dengan persentase 75%. Sementara itu, hasil belajar siswa pada posttest siklus 2 juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Sebanyak 17 siswa memenuhi KKM, dengan rata-rata nilai 82,2 dan persentase ketuntasan 85%. Secara umum, permasalahan yang ada pada siklus 1 dapat diselesaikan dan diperbaiki pada siklus 2. Siswa lebih semangat, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa terlihat lebih baik. Penggunaan waktu juga dapat berjalan sesuai dengan rencana yang ditentukan.

Hasil refleksi pada siklus 2 menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai pada siklus 2, sehingga penelitian tindakan kelas ini berhasil dilaksanakan dengan 2 siklus tindakan.

SIMPULAN

1. Penilaian Keaktifan Belajar Bahasa Indonesia Siswa Dengan Penggunaan Media Video Pembelajaran

Dari data yang disajikan, terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya media video pembelajaran. Pada observasi awal, rata-rata keaktifan belajar siswa berada pada kategori cukup aktif dengan persentase 57,7%. Setelah diterapkan media video pembelajaran pada siklus I, rata-rata keaktifan belajar meningkat menjadi 64,0% (kategori aktif). Kemudian pada siklus II, rata-rata keaktifan belajar siswa mencapai 82,0% dengan kategori sangat aktif. Terjadinya peningkatan persentase rata-rata aktivitas siswa

menunjukkan bahwa peran serta guru dalam menumbuhkan semangat dan motivasi siswa sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa.

Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan media video pembelajaran ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2011: 98) yang menyatakan bahwa keaktifan merupakan kegiatan fisik maupun mental yang tidak dapat dipisahkan. Pada siklus II, keaktifan siswa sangat baik dengan 85% siswa mencapai kriteria keaktifan tinggi ($\geq 75\%$). Hal ini menunjukkan bahwa siswa aktif bertanya, berdiskusi kelompok, menemukan dan memecahkan masalah, serta dapat menerapkan apa yang dipelajari, sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran menurut Sudjana (2012).

Penggunaan media video pembelajaran membantu siswa mengaitkan pelajaran dengan kehidupan nyata, yang membuat pelajaran menjadi lebih bermakna dan lebih dapat dipahami. Ini sesuai dengan pendapat Shokheh dkk (2017), yang menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah gabungan dari pembelajaran audio dan visual yang disertai dengan alat untuk menampilkannya.

2. Penilaian Capaian Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Dengan Menggunakan Media Video Pembelajaran

Penggunaan media video pembelajaran juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 3 kegiatan utama yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pendahuluan, peneliti menyampaikan tujuan, apersepsi, dan mengajak bernyanyi. Pada kegiatan inti, peneliti mengeksplorasi model video pembelajaran. Sedangkan pada penutup, peneliti membimbing siswa menyimpulkan materi dan memberikan tes akhir siklus. Data hasil belajar diperoleh dari tes pilihan ganda sebanyak 30 soal pada setiap akhir siklus.

Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 60,0% dengan rata-rata nilai 74,03. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan yaitu 75%, namun pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Penggunaan media video pembelajaran juga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 60,0% dengan rata-rata nilai 74,03. Meskipun belum mencapai indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan yaitu 75%, namun pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85,0% dengan rata-rata nilai 82,00. "Hasil belajar di siklus II keseluruhannya telah sesuai tolok ukur ketuntasan klasikal yang sudah ditentukan, adalah persentase murid bernilai KKM sebesar $\geq 75\%$, maka kajian tindakan kelas ini selesai di siklus II ini."

Peningkatan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriani Andi Rezki (2021) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian tersebut, persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 66,67% pada siklus I menjadi 80,95% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Sirau.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi daur hidup hewan terintegrasi ayat Al-qur'an pada peserta didik kelas IV di SDN 09 Matekko*
- Heinich. (1993). *Intructional Media and New Technology of Instruction*. New York: Memilan Publishing.
- Isdayanti. (2020). *Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Adobe Flash pada materi daur hidup hewan pada peserta didik kelas IV B SD N Melandang*.
- Kunandar. (2012). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum)*. Jakarta. Rajawali Pers
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi dan Motivasi BelajarMengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Shokheh, dkk.(2017). Peran Guru Sejarah dalam pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran. *Indonesian Journal of History Education*. 5(2), 44-51
- Sianturi,R (2022) *Pengaruh Media Berbasis Video dengan Menggunakan Aplikasi Inshot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD N Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2021/2022*.