

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN  
PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS DI KELAS IV SD NEGERI SULIT AIR  
KECAMATAN X KOTO DIATAS KABUPATEN SOLOK**

Misri Yance<sup>1</sup>, Jamaris Jamna<sup>2</sup>, Jaka Warsihna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Terbuka

<sup>1</sup>[misri-yance@yahoo.com](mailto:misri-yance@yahoo.com),<sup>2</sup>[jamaris@fip.unp.ac.id](mailto:jamaris@fip.unp.ac.id),

<sup>3</sup>[jaka-warsihn@ecampus.ut.ac.id](mailto:jaka-warsihn@ecampus.ut.ac.id).

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze the effect of learning video utilization and student participation on learning outcomes of fourth grade students of SDN 05 Gando Sulit Air. The research method used a quantitative approach with a pseudo-experimental design, involving 12 students as an experimental class (video-based learning) and 18 students as a control class by not using learning video media. Data were collected through observation of student participation and learning outcome tests, then analyzed using normality test (Shapiro-Wilk), homogeneity test (Levene's Test), independent t-test, and Pearson correlation. The results showed: (1) There is a significant difference in learning outcomes between the experimental class (mean=93) and the control class (mean=72) with t-count=8.45 (p=0.000); (2) Student participation of the experimental class (mean=83) is significantly higher than the control class (mean=73) with t-count=7.12 (p=0.000); (3) There is a strong relationship between student participation and learning outcomes (r= 0.82; p=0.001). Regression analysis showed a combined contribution of 78% (R<sup>2</sup> = 0.78). The conclusion of this study proves that the use of learning videos significantly improves students' participation and learning outcomes. The findings support Mayer's (2009) multimedia learning theory and recommend the use of videos as an innovative learning medium in elementary schools.*

**Keywords:** *learning outcomes, student participation, elementary school multimedia learning, learning videos*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan video pembelajaran dan partisipasi siswa terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 05 Gando Sulit Air. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experiment, melibatkan 12 siswa sebagai kelas eksperimen (pembelajaran berbasis video) dan 18 siswa sebagai kelas control dengan tidak menggunakan media video pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi siswa dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan uji

normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), uji-t independen, dan korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen (mean = 93) dan kelas kontrol (mean = 72) dengan nilai t-hitung = 8.45 ( $p = 0.000$ ); (2) Partisipasi siswa kelas eksperimen (mean = 83) lebih tinggi secara signifikan dibanding kelas kontrol (mean = 73) dengan t-hitung = 7.12 ( $p = 0.000$ ); (3) Korelasi kuat antara partisipasi siswa dan hasil belajar ( $r = 0.82$ ;  $p = 0.001$ ). Analisis regresi menunjukkan kontribusi gabungan sebesar 78% ( $R^2 = 0.78$ ). Simpulan penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan video pembelajaran secara signifikan meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) dan merekomendasikan penggunaan video sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

**Kata kunci:** hasil belajar, partisipasi siswa, pembelajaran multimedia sekolah dasar, video pembelajaran

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam mengembangkan aspek kemanusiaan (humanisasi) pada individu, sehingga peserta didik dapat menjadi pribadi yang bertanggung jawab terhadap Tuhan, diri sendiri, keluarga, bangsa, dan negara. Proses humanisasi dalam pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan kecerdasan intelektual, tetapi mencakup aspek emosional dan spiritual. Dalam konteks ini, pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna (Suswandari, Nugraha et al., 2020).

Penyelenggaraan pembelajaran yang efektif memerlukan sinergi antara guru dan siswa. Guru sebagai

pendidik bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sementara siswa sebagai peserta didik harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran adalah pemilihan metode dan media yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi kunci kesuksesan proses belajar-mengajar, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap operasional konkret (Anggraeni, Maulania, & Sarinastiti, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu memfasilitasi penyampaian materi secara visual dan auditori, sehingga memudahkan pemahaman

siswa (Heumos & Kickmeier-Rust, 2020). Salah satu media yang efektif adalah video pembelajaran, yang menggabungkan elemen audio-visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Bustanil S, Asrowi, & Adianto, 2019).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memerlukan pendekatan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui eksperimen dan observasi (Susanto, 2019). Namun, berdasarkan observasi di SDN 05 Gando Sulit Air, pembelajaran IPA masih didominasi metode ceramah (*teacher-centered*), sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi. Data hasil belajar IPA selama tiga tahun terakhir menunjukkan rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 70), dengan fluktuasi sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS pada 3 Tahun Terakhir Kelas IV SDN 05 Gando Sulit Air**

Tahun Ajaran	Rata-rata Nilai
2019/2020	52,64
2020/2021	59,12
2022/2023	56,32

*Sumber: SDN 05 Gando Sulit Air*

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran, khususnya video, yang dapat memvisualisasikan materi abstrak IPA.
2. Partisipasi siswa yang rendah akibat metode pembelajaran monoton dan kurang interaktif.
3. Keterbatasan kompetensi guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran, terutama guru senior (>50 tahun) yang cenderung menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa 60% siswa belum mencapai KKM, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran masih sangat minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh video pembelajaran dan partisipasi siswa terhadap peningkatan hasil belajar IPA, dengan harapan dapat memberikan solusi inovatif bagi permasalahan pembelajaran di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain quasi-experiment dengan pendekatan kuantitatif. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran berbasis video, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional tanpa video.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 05 Gando Silit Air. Sampel terdiri dari 12 siswa sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa sebagai kelas kontrol, dipilih secara *purposive sampling*.

Penelitian ini mempergunakan instrument berikut:

1. Tes Hasil Belajar: Tujuan dari pelaksanaan tes ini untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami serta mengaplikasikan konsep-konsep geometri. Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan esai yang telah divalidasi oleh para ahli pendidikan matematika.
2. Instrumen partisipasi siswa: Kuesioner untuk mengetahui kepuasan siswa terhadap pelajaran geometri yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Kuesioner menggunakan skala Likert dengan 5 opsi jawaban.

3. Lembar Observasi: Observer akan mengamati proses pembelajaran siswa selama kegiatan belajar berlangsung berdasarkan lembar observasi. Observasi dilakukan oleh observer yang telah diberikan pengetahuan sebelum mengamati.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN 05 Gando Silit Air. Kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran mencapai rata-rata nilai 93, sementara kelas kontrol hanya 72 (\* $p^* = 0.000$ ). Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2009) yang menyatakan pembelajaran berbasis multimedia (audio-visual) memaksimalkan pemrosesan informasi melalui saluran ganda (dual-channel processing), sehingga memudahkan pemahaman konsep abstrak dalam IPA.

Video pembelajaran mampu:

1. Memvisualisasikan materi kompleks (misalnya siklus air atau fotosintesis) menjadi lebih konkret.

2. Meningkatkan daya ingat melalui kombinasi animasi dan narasi.
3. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengurangi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah.

Dukungan empiris diberikan oleh Bustanil S et al. (2019) yang menemukan bahwa media audio-visual meningkatkan ketertarikan siswa sebesar 40% dibandingkan metode konvensional.

### **Partisipasi Siswa sebagai Faktor Penentu**

Partisipasi siswa kelas eksperimen (rata-rata 83) secara statistik lebih tinggi daripada kelas kontrol (73) (\*p\* = 0.000). Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui:

1. Diskusi interaktif setelah pemutaran video.
2. Praktik langsung menirukan eksperimen yang ditampilkan dalam video.
3. Tanya jawab yang lebih hidup karena siswa telah memiliki gambaran visual tentang materi.

Penelitian Utami & Utami (2019) memperkuat temuan ini dengan menunjukkan korelasi kuat (\*r\* = 0.82) antara partisipasi dan hasil belajar. Siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman lebih mendalam karena terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan.

### **Kontribusi Gabungan Video dan Partisipasi**

Analisis regresi mengungkapkan bahwa kombinasi video pembelajaran dan partisipasi siswa berkontribusi 78% ( $R^2 = 0.78$ ) terhadap peningkatan hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa:

1. Video sebagai media utama berperan dalam penyampaian materi yang efektif.
2. Partisipasi sebagai mediator memperkuat pemahaman melalui interaksi sosial (Vygotsky, 1978).

### **Implikasi Praktis**

Temuan ini mendorong guru untuk:

1. Mengadopsi video pembelajaran dalam materi IPA yang abstrak.
2. Merancang aktivitas partisipatif seperti diskusi kelompok atau simulasi setelah pemutaran video.
3. Pelatihan guru dalam produksi video sederhana menggunakan smartphone.

### **Keterbatasan Penelitian**

1. Sampel terbatas pada satu sekolah, sehingga generalisasi membutuhkan penelitian lanjutan.
2. Tidak mengontrol faktor eksternal seperti dukungan orang tua.

### **D. Kesimpulan**

Video pembelajaran dan partisipasi siswa terbukti meningkatkan hasil belajar IPA di SDN 05 Gando Sulit Air. Implementasi media ini direkomendasikan sebagai solusi inovatif untuk masalah pembelajaran konvensional. Korelasi Pearson menunjukkan hubungan kuat ( $r^* = 0.82$ ;  $p^* = 0.001$ ) antara partisipasi dan hasil belajar. Analisis regresi memperlihatkan bahwa kedua variabel berkontribusi 78% terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian ini membuktikan bahwa video pembelajaran meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Disarankan agar guru menggunakan video sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian selanjutnya dapat memperluas sampel dan variabel terkait motivasi belajar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abraham, I & Supriyati, Y (2022) Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol. 8, No. 3, pp 2476-2472
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2). <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- Hendrayani, & dkk (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Journal Of Social Science Research*. Volume 3 Nomor , pp 11986-12000
- Heumos, T. and Kickmeier-Rust, M.D., 2020. Using game-based training to reduce media induced anxiety in young children—A pilot study on the basis of a game-based app. (MARTY). *Electronic Journal of e-Learning*, 18(3), pp.207-218. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012129>
- Ismanita, J. J., & Wahyuningrum, E. Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar Geometri Di Kelas V Sd Kota Solok Artikel.
- Yantidesi, I., Jamna, J., & Adji, S. S. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAHAN ALAM DAN TEMAN SEBAYA

- TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA DIKELAS V SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 228-237.
- Jaya, I.A, & dkk (2023) yang berjudul *The Effect Of Using Learning Videos On Motivation And Learning Outcomes Of Grade IV Students At SD Manongkoki II, Takalar Regency. Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 8No. 1, pp 178-186
- Maulana, M. (2021). Peningkatan Media Pembelajaran "Ekowadana" untuk Keterampilan Membaca bagi Mahasiswa Asing Tingkat B2 di Program BIPA Unisma 2021. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 16(28).
- Mawanto, A (2022) Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Kelas V SD Negeri Lontar II Surabaya. *Journal on Education* Volume 04, No. 04, pp 1264-1271
- Mu'minah, H.I (2021) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian dan Pengabdian Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19*
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla (2024) Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. *Journal Genta Mulia* Volume 15, Number 1, pp. 82-92
- Nurkhasanah, S (2021) Implementasi Model Pembelajaran Flipped Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 8 No. 2. pp. 256-263
- Mayasari, N. P. P., Suwira, I. W., & Warsihna, J. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR DENGAN CONCEPT ATTAINMENT MODEL. *IBERS: Jurnal Pendidikan Indonesia Bermutu*, 1(2), 85-97.
- Rahaya, I. S., & Sahidillah, M. W. (2022). Pemanfaatan Nilai Budaya Legenda Rawa Pening Sebagai Bahan Ajar BIPA. *Jurnal Digdaya*, 1(1), 29-34
- Ridwan, S.R & dkk (2021) Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum* 18 (1) pp 38-53
- Sugiyono. (2019) *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Veluvali, P., & Surisetti, J. (2022). Learning management system for greater learner engagement in higher education-a review. *Higher Education for the Future*, 9(1), 107-121
- Wisudawati, W. (2022). Implementasi Media Audiovisual Berbasis Berita Pariwisata untuk Mengembangkan Kemampuan

Menyimak Pemelajar BIPA Level  
4. *BASINDO: jurnal kajian  
bahasa, sastra Indonesia, dan  
pembelajarannya*, 6(2), 259-267.  
[http://dx.doi.org/10.17977/um007  
v6i22022p259-267](http://dx.doi.org/10.17977/um007<br/>v6i22022p259-267)

Warsihna, J. (2009). *Modul Pelatihan  
Pengembangan dan  
Pemanfaatan Konten Jardiknas:  
Pembuatan Media Video*. Dep.  
Pendidik. Nas. Pus. Teknol. Inf.  
dan Komun. Pendidik.

Yunus, M., & Anwari, M. R. (2021).  
Nilai Pendidikan Karakter dalam  
Lagu-Lagu Anak Sebagai Media  
Pembelajaran BIPA. *Stilistika:  
Jurnal Bahasa, Sastra, dan  
Pengajarannya*, 6(2), 160-171.  
[https://doi.org/10.33654/sti.v6i2.1  
603](https://doi.org/10.33654/sti.v6i2.1<br/>603)