

Studi Kasus: Penggunaan Media Interaktif Video pada Siswa Kelas 3 SDN 079 Kopo Pajagalan

Melia Nurkhalisa¹ Rifa Rahmadiani² Zulfa Ishmah Rahadatul Aisy³

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: melianurkhalisa@upi.edu¹ rifarahmadiani@upi.edu² zulfaishmah.ra22@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media interaktif video dalam pembelajaran di kelas 3 SDN 079 Kopo Pajagalan, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media interaktif video dipilih sebagai alat bantu pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui observasi langsung di kelas, dan wawancara dengan guru. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, memperjelas materi yang diajarkan, serta membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam bertanya dan berdiskusi setelah menonton video pembelajaran. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasi media ini, seperti keterbatasan waktu dan kendala teknis terkait perangkat yang digunakan. Secara keseluruhan, penggunaan media interaktif video di kelas 3 SDN Kopo Pajagalan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran, meskipun masih diperlukan evaluasi dan peningkatan fasilitas pendukung untuk memaksimalkan efektivitasnya.

Kata Kunci: Media Interaktif Video, Pembelajaran, Motivasi Siswa

Abstract

This research aims to examine the use of video interactive media in learning in class 3 of SDN 079 Kopo Pajagalan, especially in increasing student involvement and understanding. Video interactive media was chosen as a learning aid to attract students' attention and increase the effectiveness of the teaching and learning process. The method used in this research is a case study with a qualitative approach. Data was obtained through direct observation in class and interviews with teachers. The research results show that the use of interactive video media can increase students' motivation in participating in learning, clarify the material being taught, and make the class atmosphere more dynamic. Apart from that, students are also more active in asking questions and discussing after watching the learning video. However, there are several challenges in implementing this media, such as time constraints and technical constraints related to the equipment used. Overall, the use of video interactive media in class 3 at SDN Kopo Pajagalan has had a positive impact on the quality of learning, although evaluation and improvement of supporting facilities is still needed to maximize its effectiveness.

Keywords: Video Interactive Media, Learning, Student Motivation



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena faktor utama yang menentukan kemampuan individu untuk berkontribusi secara efektif dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Pengetahuan yang luas dan keterampilan yang relevan akan meningkatkan produktivitas dan daya saing sumber daya manusia. Pendidikan dasar merupakan pondasi penting dalam pembentukan karakter, keterampilan, pengetahuan siswa dan pendidikan juga memiliki urgensi yaitu sebagai wadah untuk menyambut serta mempersiapkan dunia di masa yang akan

mendatang Zuhdi et al., 2021). Pada jenjang Sekolah Dasar, metode pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi sangat krusial untuk memotivasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Namun, tantangan dalam proses pembelajaran sering kali muncul, terutama ketika metode pengajaran tradisional seperti metode ceramah kurang mampu menarik perhatian membuat siswa kurang fokus dalam belajar. Salah satu solusi yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media interaktif video. Media ini tidak hanya menghadirkan visualisasi yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui fitur-fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan animasi. Penelitian menunjukkan bahwa media interaktif video dapat meningkatkan minat belajar, memperkuat daya ingat siswa, serta membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana (Biassari et al., n.d.).

Namun, penerapan media interaktif video di SDN 079 Pajagalan masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa guru belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan media ini secara optimal. Selain itu, infrastruktur teknologi yang terbatas juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis video interaktif. Oleh karena itu, diperlukan studi yang mendalam untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media interaktif video dalam pembelajaran kelas 3 di SDN 079 Pajagalan. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media interaktif video terhadap proses pembelajaran siswa, mengevaluasi kendala yang dihadapi dalam penerapannya, serta memberikan rekomendasi untuk mengoptimalkan penggunaan media ini di masa mendatang. Berikut adalah beberapa tantangan umum yang menjadi permasalahan yang dihadapi guru dalam mengajar siswa kelas 3 SD, khususnya dalam konteks penggunaan media interaktif video dalam pembelajaran:

1. **Motivasi Belajar yang Rendah.** Banyak siswa kelas 3 SD yang cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek, yang membuat mereka mudah kehilangan minat dalam pembelajaran, meskipun menggunakan media video yang menarik. Siswa pada usia ini lebih suka belajar dengan cara yang langsung dan aktif, sehingga jika video tidak dirancang dengan cara yang interaktif atau menarik, dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Guru perlu menghadapi tantangan untuk membuat video yang dapat terus menarik perhatian siswa dan menjaga semangat mereka dalam belajar.
2. **Kesulitan dalam Memahami Konsep Abstrak.** Siswa kelas 3 SD umumnya masih dalam tahap perkembangan kognitif yang berfokus pada pemahaman konsep-konsep konkret (Lefa, 2014). Media video yang digunakan dalam pembelajaran harus dapat menyampaikan materi secara jelas dan mudah dipahami. Namun, video yang menyajikan materi abstrak atau konsep yang terlalu kompleks dapat membingungkan siswa dan membuat mereka kesulitan untuk memahami inti pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa video yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan mampu menjelaskan materi dengan cara yang mudah dipahami.
3. **Kurangnya Variasi Metode Pembelajaran.** Mengandalkan media interaktif video sebagai satu-satunya metode pembelajaran dapat menyebabkan kurangnya variasi dalam pendekatan pengajaran. Jika siswa hanya belajar dari video tanpa adanya kegiatan interaktif lain, mereka mungkin merasa bosan dan tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru perlu mencari cara untuk mengintegrasikan video dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi, permainan, atau aktivitas praktik, untuk memastikan siswa tetap terlibat dan belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif.
4. **Keterbatasan Teknologi dan Fasilitas.** Penggunaan media interaktif video memerlukan perangkat teknologi yang memadai, seperti proyektor, komputer, atau tablet, serta koneksi internet yang stabil. Di banyak sekolah, terutama di daerah yang memiliki sumber daya terbatas, fasilitas ini sering kali tidak tersedia atau tidak memadai. Hal seperti ini

seharusnya tidak dijadikan alasan untuk tidak menggunakan teknologi sama sekali dan seharusnya guru harus mengatasi keterbatasan ini, baik dengan memanfaatkan perangkat yang ada secara maksimal atau mencari alternatif media yang dapat mendukung pembelajaran.

5. **Keterampilan Guru dalam Menggunakan Media Video.** Tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam memilih, mengedit, atau mengintegrasikan video dengan materi pelajaran secara efektif. Guru mungkin kesulitan dalam memilih video yang tepat dan menggabungkannya dengan aktivitas belajar yang lainnya. Ini menjadi tantangan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi dan memastikan video yang digunakan benar-benar mendukung proses pembelajaran yang diinginkan (Setiyani & Harmianto, 2022).
6. **Keterbatasan Waktu Pembelajaran.** Penggunaan media video membutuhkan waktu untuk pemutaran dan diskusi setelahnya. Dalam kelas dengan jadwal yang padat, guru mungkin merasa kesulitan untuk menyisipkan video tanpa mengurangi waktu untuk mengajar materi lainnya. Selain itu, tidak semua video dapat dijelaskan dengan cukup mendalam dalam waktu yang terbatas, sehingga penting bagi guru untuk memilih video yang dapat disampaikan dengan ringkas namun tetap efektif.
7. **Kesulitan Mengelola Kelas Saat Menonton Video.** Siswa kelas 3 SD cenderung lebih energik dan mudah terganggu. Ketika menggunakan media video, ada kemungkinan beberapa siswa kehilangan fokus atau tidak mengikuti pembelajaran dengan serius. Guru menghadapi tantangan untuk menjaga kelas tetap fokus, terutama ketika sebagian besar siswa menonton video yang membutuhkan konsentrasi penuh. Guru perlu menemukan cara untuk membuat sesi menonton video lebih interaktif, seperti dengan memberi pertanyaan atau aktivitas terkait setelah menonton untuk memastikan siswa tetap terlibat.
8. **Konten Video yang Tidak Selalu Sesuai dengan Kurikulum.** Tidak semua video yang tersedia di internet relevan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Guru mungkin kesulitan untuk menemukan video yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 3. Video yang tidak relevan atau terlalu sulit dapat membuat pembelajaran kurang efektif. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih dan menyesuaikan konten video dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Mengatasi tantangan-tantangan ini memerlukan pendekatan yang kreatif dan adaptif dari guru. Dengan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan siswa dan cara menggunakan media video secara efektif, guru dapat memaksimalkan potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Dalam mengidentifikasi celah dalam penelitian sebelumnya terkait penggunaan media interaktif video di sekolah dasar, khususnya di Indonesia, beberapa temuan dan tantangan yang dapat menjadi fokus penelitian lebih lanjut antara lain:

1. **Keterbatasan Penelitian tentang Dampak Jangka Panjang.** Sebagian besar penelitian yang ada cenderung fokus pada dampak jangka pendek penggunaan media interaktif video terhadap pemahaman siswa, seperti peningkatan motivasi atau pemahaman materi tertentu. Namun, masih sangat sedikit penelitian yang mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan video, seperti peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam jangka waktu lebih lama atau dampaknya terhadap perkembangan keterampilan kritis dan kreatif.
2. **Kesesuaian Video dengan Kurikulum Nasional.** Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media video di kelas dasar di Indonesia masih kurang menekankan pentingnya penyesuaian konten video dengan kurikulum nasional. Konten yang diambil dari sumber luar negeri atau dibuat secara umum sering kali tidak sepenuhnya relevan atau

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar Indonesia. Ada celah untuk penelitian yang lebih mendalam mengenai cara mengembangkan atau memilih video yang lebih sesuai dengan standar kurikulum dan karakteristik siswa Indonesia.

3. Keterbatasan Variasi dalam Jenis Video. Penelitian yang ada lebih fokus pada jenis video tertentu, seperti video pembelajaran berbasis animasi atau video dokumenter. Namun, variasi penggunaan media video, seperti video berbasis cerita, video interaktif, atau video berbasis game edukasi, masih kurang dieksplorasi. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana berbagai jenis video dapat mempengaruhi gaya belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
4. Peran Guru dalam Integrasi Video dalam Pembelajaran. Sebagian besar penelitian lebih fokus pada pengaruh media video terhadap siswa daripada pada peran guru dalam mengintegrasikan video ke dalam proses pembelajaran. Penelitian lebih lanjut bisa menggali lebih dalam tentang keterampilan dan pelatihan yang dibutuhkan guru untuk memanfaatkan video secara efektif. Hal ini mencakup aspek pengetahuan teknologi, kemampuan memilih video yang sesuai, serta cara menggabungkan video dengan metode pembelajaran lainnya.
5. Akses dan Infrastruktur Teknologi. Banyak penelitian sebelumnya yang tidak banyak menyoroti tantangan terkait akses teknologi di sekolah dasar di Indonesia, terutama di daerah-daerah yang belum memiliki infrastruktur yang memadai. Penelitian lebih lanjut bisa mengidentifikasi bagaimana penggunaan video interaktif dapat diterapkan dengan efektif di daerah yang memiliki keterbatasan perangkat keras, perangkat lunak, dan koneksi internet. Ini membuka ruang untuk kajian mengenai penggunaan video tanpa internet atau alternatif solusi teknologi rendah biaya.
6. Pengaruh Video terhadap Siswa dengan Berbagai Gaya Belajar. Siswa di sekolah dasar memiliki gaya belajar yang sangat beragam, seperti visual, kinestetik, atau auditori (Muhammad Raisa & Farida Aryanib, 2017). Penelitian sebelumnya belum banyak mengeksplorasi bagaimana video interaktif dapat disesuaikan dengan gaya belajar yang berbeda. Penelitian lebih lanjut dapat mengidentifikasi cara terbaik untuk membuat video yang mengakomodasi diversitas gaya belajar siswa, sehingga penggunaan video bisa lebih efektif untuk semua jenis siswa.
7. Evaluasi terhadap Efektivitas Video dalam Peningkatan Hasil Belajar. Penelitian yang ada belum banyak mengevaluasi seberapa besar pengaruh penggunaan media video terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Meskipun beberapa penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan motivasi, kurangnya data empiris mengenai hubungan langsung antara penggunaan video dan pencapaian akademik masih menjadi celah yang perlu diisi.
8. Penggunaan Video dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. Penelitian sebelumnya sering kali mengabaikan bagaimana video dapat diintegrasikan dalam pembelajaran berbasis proyek di sekolah dasar. Pembelajaran berbasis proyek, yang melibatkan eksplorasi, kolaborasi, dan kreativitas, dapat dioptimalkan dengan video interaktif yang mendukung pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis dan problem solving. Penelitian lebih lanjut dapat menggali lebih dalam bagaimana media video interaktif dapat mendukung pendekatan ini di kelas dasar.
9. Pengaruh Video dalam Pembelajaran pada Keterampilan Sosial dan Emosional. Sebagian besar penelitian fokus pada aspek kognitif, tetapi pengaruh media video terhadap keterampilan sosial dan emosional siswa, seperti kemampuan bekerja sama, empati, dan pengelolaan emosi, masih kurang diteliti. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi peran video interaktif dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa di tingkat sekolah dasar.

Dengan permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi penggunaan media interaktif video dalam pembelajaran di kelas 3 SDN 079 Kopo Pajagalan. Adapun tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media interaktif video dalam pembelajaran, mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media video, menilai dampak media interaktif video terhadap pemahaman dan motivasi siswa, mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penggunaan media video, memberikan rekomendasi untuk pengoptimalan penggunaan media video dalam pembelajaran

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui penggalian makna, perspektif, dan pengalaman subyek penelitian (Muhajirin et al., 2024) adapun jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Pada penelitian ini kami mengumpulkan data dengan melakukan wawancara dan observasi yang dilaksanakan di SDN 079 Kopo Pajagalan yang secara khusus mengambil kelas 3 sebagai subjek penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media interaktif, khususnya video dalam pembelajaran telah menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara yang kami lakukan pada hari Kamis, 31 Oktober 2024 dengan seorang pendidik berpengalaman yang mengajar di SDN 079 Kopo Pajagalan pada siswa kelas 3. Berikut adalah penjelasan mendalam tentang bagaimana media video interaktif diterapkan dalam pembelajaran, tantangan yang dihadapi, serta dampak yang terjadi pada siswa SDN 079 Kopo Pajagalan.

1. Pengalaman Menggunakan Media Video Interaktif. Guru telah menggunakan media video interaktif sebagai alat bantu pembelajaran sejak masa kuliah dan praktik mengajar (PPL). Alasan utama pemanfaatan media ini adalah untuk merangsang imajinasi siswa, terutama dalam memahami materi yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Dengan menampilkan visual nyata, siswa dapat lebih mudah membayangkan konsep yang diajarkan, dibandingkan hanya melalui teks di buku. Namun, ada tantangan yang dihadapi. Seperti persiapan teknis yang memerlukan waktu (menyiapkan proyektor, laptop, dan lain-lain) serta antusiasme siswa yang terkadang sulit untuk dikendalikan. Untuk mengatasi hal ini, Guru melakukan ice breaking sebelum pelajaran dimulai untuk membantu siswa lebih fokus.
2. Persiapan dan Pemilihan Media. Dalam memilih video, Guru menyesuaikan konten dengan mata pelajaran yang diajarkan. Ada kriteria khusus yang perlu dipenuhi. Seperti relevansi konten dan kejelasan visual. Jika diperlukan, guru juga menggabungkan video dari berbagai sumber atau referensi untuk menciptakan media yang sesuai. Efektivitas penggunaan video diukur melalui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KTTP) yang menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Guru mengamati tingkat pemahaman siswa berdasarkan hasil belajar siswa.
3. Penerapan Media Video di Kelas. Media video digunakan dengan cara mengintegrasikan pengalaman siswa ke dalam materi pelajaran, misalnya menampilkan video yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selama penayangan video, sesi diskusi dan tanya jawab dilakukan untuk memastikan siswa memahami isi video. Kendala teknis seperti persiapan alat terkadang terjadi, tetapi fleksibilitas sumber video, baik dari platform seperti youtube maupun video buatan sendiri, membantu mengatasi masalah ini.
4. Dampak terhadap Pembelajaran. Penggunaan media video interaktif terbukti meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa. Mereka lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran,

serta memahami materi dengan lebih baik. Dibandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah, video pembelajaran memberikan stimulasi visual yang membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik nyata. Siswa juga menunjukkan semangat yang lebih tinggi dalam belajar, bahkan meminta untuk menggunakan video pada pembelajaran berikutnya. Ini menunjukkan bahwa media video tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa.

5. Evaluasi dan Tindak Lanjut. Meski memberikan banyak manfaat, penggunaan media video juga menghadirkan tantangan dalam evaluasi. Beberapa siswa mampu memahami gambar atau video, tetapi kesulitan menerapkannya dalam kehidupan nyata. Meski demikian, pendidik tetap melihat adanya perubahan signifikan, di mana siswa menjadi lebih semangat dan tidak mudah bosan dibandingkan saat menggunakan metode pembelajaran tradisional.

KESIMPULAN

Penggunaan media interaktif video dalam pembelajaran kelas 3 di SD, khususnya di SDN 079 Pajagalan, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media ini mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menyajikan visualisasi yang menarik dan relevan. Namun, penerapannya masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, keterampilan guru dalam mengelola dan memilih video yang sesuai, serta kebutuhan untuk mengintegrasikan video dengan metode pembelajaran lainnya. Studi ini menyoroti bahwa media interaktif video harus dirancang agar sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas 3, mengutamakan konsep yang konkret, dan mengintegrasikan elemen interaktif untuk menjaga keterlibatan siswa. Guru juga perlu mengembangkan keterampilan teknologi untuk memastikan efektivitas media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, evaluasi terhadap dampak jangka panjang, variasi jenis video, dan pengaruhnya pada berbagai aspek perkembangan siswa seperti keterampilan sosial dan emosional masih menjadi area yang perlu diteliti lebih lanjut. Secara keseluruhan, media interaktif video merupakan alat yang sangat potensial untuk memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman materi, tetapi memerlukan pendekatan yang adaptif, kreatif, dan berkelanjutan untuk mengatasi kendala yang ada dan memaksimalkan manfaatnya dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Biassari, I., Putri, K. E., Nusantara, U., & Kediri, P. (n.d.). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar.
- Lefa, B. (2014). The Piaget Theory Of Cognitive Development :An Educational Implications. <https://www.researchgate.net/publication/265916960>
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). Pendekatan Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Tahapan Penelitian. *Journal Genta Mulia*.
- Muhammad Raisa, & Farida Aryanib. (2017). 20 Learning Style in Teaching An Effort Understanding.
- Setiyani, V. D., & Harmianto, S. (2022). Analisis Kemampuan Guru dalam Membuat dan Memanfaatkan Media Pembelajaran. <https://ejournal.upi.edu/index.php/ppd/index>
- Zuhdi, A., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). The importance of education for humans. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 6(1), 22. <https://doi.org/10.23916/08742011>