



Keefektifan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas V SDN Darupono Kendal

Cicik Sulistya^{1*}, AY Soegeng Ysh², Joko Sulianto³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ciciksulistya4@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: AYSoegengYsh@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: jokosulianto@upgris.ac.id

Abstract. *The purpose of this study was to determine the effectiveness of interactive video media on science learning outcomes on the material of blood circulation organs in humans in grade V SDN Darupono Kendal. The method used in this research is quantitative with the type of experiment using an experimental group and a control group with a posttest only control design. Technical analysis of data using interviews, observation, documentation, and tests. The results of the posttest data research for the experimental grade obtained an average of 82.4 and the control grade obtained an average of 77.6. In the t-test of knowledge aspects based on ttable 0.975 tcount = 6.504. Criteria t-test \geq t-table that is 6,504 \geq 2,00. This means that there is a significant difference between the average posttest value of the knowledge aspect in the experimental grade and the control grade.*

Keywords: *Human circulatory organs; Interactive videos; Learning outcomes.*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media video interaktif terhadap hasil belajar IPA pada materi organ peredaran darah pada manusia pada kelas V SDN Darupono Kendal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis eksperimen menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan desain posttest only control. Teknis analisis data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Hasil hasil penelitian data posttest kelas eksperimen memperoleh rata-rata 82,4 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata 77,6. Pada uji t aspek pengetahuan berdasarkan ttabel 0,975 thitung = 6,504. Kriteria thitung \geq ttabel yaitu 6,504 \geq 2,000. Artinya memiliki perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest aspek pengetahuan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.*

Kata Kunci: *Hasil belajar; Organ peredaran darah manusia; Video interaktif.*

PENDAHULUAN

Masalah yang saat ini yang sedang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya kualitas pendidikan. Sekarang kemajuan ilmu dan teknologi sangat pesat dan cepat karena dampak dari adanya globalisasi, menjadikan timbulnya pembaharuan kepada sistem pendidikan yang lebih positif untuk siswa sekolah. Dunia pendidikan harus melakukan pembaharuan dan perkembangan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di Indonesia semakin maju dari segi proses pembelajaran (Doni, 2020: 2). Perkembangan teknologi media pembelajaran sangat beragam pada saat ini. Sehingga guru harus mampu untuk meningkatkan kemampuan dalam diri mengenal dan menggunakan media

pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran dengan baik meningkatkan hal positif bagi pendidikan di Indonesia bermanfaat untuk pendidikan di Indonesia, seperti Teknologi Internet (Sofiyani, 2017: 96).

Terdapat guru yang masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, terutama dalam media yang tergolong penggunaan alat teknologi. Menurut Maharuli, Maulida dan Zulherman (Nopiyanto, 2020: 266) mengemukakan bahwa 81% terdapat guru terhambat dalam penggunaan media pembelajaran. Faktor yang menghambat yaitu dalam menyediakan media pembelajaran dari alat teknologi sebab masih banyak yang belum mampu memahami cara penggunaan alat teknologi. Terdapat bermacam-macam jenis media pembelajaran dalam pendidikan. Salah satunya media video yang tergolong kedalam media pembelajaran sebab saat menggunakan media video pembelajaran guru bisa menyampaikan materi yang diajarkan melalui video yang sedang ditayangkan kepada siswa dengan harapan memudahkan siswa memahami materi. Menurut Maharuli, Maulida dan Zulherman (Zulfadewina, 2020: 267). Video pembelajaran sendiri memiliki beberapa kelebihan, yaitu dapat memberikan penjelasan kepada siswa dalam menunjang materi prosedur maupun konsep yang kompleks.

Banyak siswa yang memandang bahwa mata pelajaran pelajaran ilmu pengetahuan alam terutama pada materi organ peredaran darah manusia itu merupakan pelajaran yang sulit bagi siswa. Sehingga ketika siswa sudah memiliki pandangan seperti itu menumbuhkan sikap malas dalam mempelajarinya. Sehingga rendahnya hasil belajar siswa baik dalam aspek pengetahuan. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menumbuhkan semangat dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku seseorang yang membutuhkan dorongan serta motivasi untuk menggerakkan ke arah lebih baik, dari yang dulunya tidak bisa hingga menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa dari berbagai aspek kognitif, dengan belajar dapat menentukan hasil belajar yang akan diperoleh siswa (Lestari dan Budi, 2021: 53).

Media video interaktif adalah media yang mempunyai berbagai unsur suara serta unsur gambar, jenis media video interaktif mempunyai kemampuan yang lebih baik, sebab sudah meliputi kedua jenis media audio serta media visual (Deby, dan Zaiyasni, 2020: 2842). Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan menurut Nurrita (Sanjaya, 2016: 174).

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti aktivitas belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu, faktor internal dari dalam siswa dan faktor eksternal dari luar siswa. Pada umumnya, hasil belajar siswa 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa (faktor internal). Dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan (eksternal). Faktor lingkungan sangat berpengaruh pada hasil belajar dalam kualitas pembelajaran menurut (Cahyaningsih dkk, 2020: 38)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh penulis di SDN Darupono Kendal pada kelas V bersama dengan Bu Yulaikah, S.Pd. SD. Guru belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa menjadi asyik bermain sendiri dan mengobrol pada saat pelajaran IPA berlangsung, sehingga siswa menjadi kurang memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Sekolah sudah menyediakan proyektor sebagai fasilitas proses pelaksanaan pembelajaran di ruang kelas SDN Darupono Kendal, namun tidak digunakan oleh guru saat mengajar didalam kelas secara maksimal. Sehingga timbulnya terdapat siswa yang nilainya masih belum mencapai KKM dengan nilai 70.

Pada perkembangan zaman saat ini media bermanfaat untuk membantu siswa dalam berimajinasi (Jannah dkk, 2020: 343). Pemilihan atau penggabungan media sangat bergantung dari karakteristik materi, karakteristik peserta didik yang dibelajarkan antara media yang ditampilkan dan realita.

Karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang sejatinya dalam hierarki Piaget masih dalam tahap operasional konkret (Kurniawan, 2015: 35). Pada tahap ini masih sangat dibutuhkan peran media yang membantu transformasi pengetahuan secara lebih nyata. Terkait dengan karakteristik materi pembelajaran, pemilihan media harus sesuai dengan materi yang diajarkan (Abdullah: 2017: 36).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis memberikan solusi untuk permasalahan yang dihadapi oleh guru kelas V di SDN Darupono Kendal dengan penggunaan media video interaktif. Media video interaktif adalah media yang mempunyai berbagai unsur suara serta unsur gambar. Jenis media video interaktif mempunyai kemampuan yang lebih baik, sebab sudah meliputi kedua jenis media audio serta media visual (Deby, dan Zaiyasni, 2020: 2842). Guru harus mampu terampil dan mau untuk mencoba menggunakan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami materi yaitu dengan cara memanfaatkan video interaktif dalam menunjang proses pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan video interaktif diharapkan siswa pada saat proses pelaksanaan pembelajaran mampu menjadi lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran, siswa yang asik mengobrol sendiri mampu diminimalisir, siswa mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru serta siswa menjadi lebih aktif saat dikelas. Menurut (Jannah dkk, 2020: 343) pembelajaran yang dilaksanakan harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Apabila seorang guru tidak mengikuti kemajuan teknologi pastinya akan tertinggal oleh kemajuan pendidikan sehingga menjadikan inovasi pembelajaran berdampak lebih ke hal yang positif. Sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Doni dengan judul "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi IPA Perubahan Energi Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Tahun Pelajaran 2018/2019". Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menguasai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA dengan materi Perubahan Energi.

METODE

Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Darupono Kabupaten Kendal Provinsi Jawa Tengah. Dilaksanakan pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Darupono Kendal yang berjumlah 50 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *non probability sampling*. Teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan data atau sampel sehingga semua data kemungkinan terpilih sebagai sampel tidak sama besar (Wijoyo, 2021: 33). Metode penelitian kuantitatif menggunakan jenis eksperimen dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain *posttest only control*. Dalam desain ini kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Selanjutnya pelaksanaan dalam desain ini pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. (Sumargo, 2020: 31).

Tabel 3.1 Desain *Posttest only controls design*.

E	X	T
K		T

Keterangan:

E= Kelas eksperimen

K= Kelas kontrol

X= Pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif

T= Nilai pada kelas eksperimen

T= Nilai pada kelas kontrol

Jenis teknik pengumpulan data yaitu sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi (Arikunto, 2016: 62). Teknik analisis pada uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenita. Uji hipotesis dengan uji beda, uji t dan uji ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 4.1 Daftar Hasil Belajar IPA Materi Organ Peredaran Darah Manusia.

Kode	X	Kode	Y
E26	75	K2	60
E27	75	K6	60
E29	75	K5	60
E30	75	K25	75
E32	75	K8	75
E33	75	K9	75
E37	75	K13	75
E38	80	K17	75
E41	80	K18	75
E43	80	K23	75
E45	80	K4	80
E46	80	K1	80
E48	80	K7	80
E31	85	K10	80
E34	85	K12	80
E35	85	K14	80
E39	85	K15	80
E40	85	K19	80
E42	85	K3	85
E50	85	K16	85
E28	90	K20	85
E44	90	K21	85
E47	90	K22	85
E49	90	K21	85
E36	100	K11	85
Jumlah	2060	Jumlah	1940
Rata-rata	82,4	Rata-rata	77,6

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri Darupono Kendal dengan jumlah 50 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian ini termasuk kedalam true experimental design dengan menggunakan *posttest control group design*. Guna mengetahui keefektifan media video interaktif terhadap hasil belajar IPA. Soal yang di uji cobakan sebanyak 20 butir pilihan ganda. Dalam penelitian ini penulis memilih melakukan penelitian pada kelas V yang dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama presensi 1 sampai 25 sebanyak 25 siswa dipilih sebagai kelas kontrol dengan mendapatkan pembelajaran secara konvensional tanpa perlakuan media video interaktif dan presensi 26 sampai 50 sebanyak 25 siswa dipilih sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* serta diberikan perlakuan media video interaktif pelaksanaan mengajar dilakukan dalam waktu yang bersamaan. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 hari pada tanggal 19,20,21,22 November 2021.

Data yang diambil dari nilai postes kelas kontrol dan maupun kelas eksperimen setiap selesai pertemuan pembelajaran. Nilai rata-rata nilai posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen selama 4 hari dan di hari

terakhir diketahui hasil rata-rata yang diperoleh dari nilai kelas kontrol kelas eksperimen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Rata-Rata Nilai *Posttest*

Aspek	Kelas	Jumlah	N	Rata-rata	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	2060	25	82,4	Berbeda
	Kontrol	1840	25	77,6	

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut dapat diketahui rata-rata nilai aspek pengetahuan kelas eksperimen yaitu 82,4 dan rata-rata nilai kelas kontrol 77,6. Data diperoleh setelah dilaksanakan pembelajaran kelas kontrol secara konvensional tanpa diberikan perlakuan menggunakan video interaktif, dan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran secara *problem based learning* serta dengan perlakuan menggunakan media video interaktif.

Tabel 4.3 Uji beda.

Aspek	Kelas	Jumlah	N	Rata-rata	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	2060	25	82,4	Berbeda
	Kontrol	1840	25	77,6	

Berdasarkan tabel 4.3 pada aspek pengetahuan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 82,4 dan kelas kontrol memperoleh sebesar 77,6 artinya terdapat perbedaan rata-rata pada aspek pengetahuan kelas eksperimen dan kontrol. Melihat dari hasil belajar yang telah diperoleh siswa saat *posttest* dapat diketahui nilai terendah serta nilai tertinggi dari masing-masing kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, nilai terendah dan tertinggi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Nilai *Posttest*

Aspek	Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
Pengetahuan	Eksperimen	75	100
	Kontrol	60	85

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui hasil *posttest* kelas kontrol dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi yaitu 85. Sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai terendah yaitu 75 dan nilai tertinggi yaitu 100.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Aspek	Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	25	0,165	0,173	Normal
	Kontrol	25	0,112	0,173	Normal

Berdasarkan tabel 4.5 dengan perhitungan menggunakan uji normalitas aspek pengetahuan kelas eksperimen diketahui nilai Lhitung = 0,165 dengan n = 25 dan taraf nyata 5% didapat Ltabel = 0,173. Karena Lhitung < Ltabel maka H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* aspek pengetahuan kelas eksperimen berasal dari distribusi yang normal, dan kelas kontrol diketahui nilai Lhitung = 0,112 dengan n = 25 dan taraf nyata 5% didapat Ltabel = 0,173. Karena Lhitung < Ltabel maka H0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* aspek pengetahuan kelas kontrol berasal dari distribusi yang normal.

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen.

Aspek	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Pengetahuan	0,941	1,98	Homogen

Berdasarkan tabel 4.6 dengan perhitungan menggunakan uji homogenitas diperoleh Fhitung = 0,941 dari daftar distribusi F didapat Ftabel = 1,98 karena Fhitung \leq Ftabel maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek pengetahuan kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah data homogen.

Tabel 4.7 Uji Beda

Aspek	Kelas	Jumlah	N	Rata-rata	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	2060	25	82,4	Berbeda
	Kontrol	1840	25	77,6	

Berdasarkan tabel 4.7 pada aspek pengetahuan kelas eksperimen memperoleh jumlah nilai 2060 dan rata-rata sebesar 82,4 dan kelas kontrol memperoleh jumlah nilai 1840 dan sebesar 77,6 artinya terdapat perbedaan rata-rata pada aspek pengetahuan kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.8 Uji t.

Aspek	N	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
Pengetahuan	48	6,504	2,000	Signifikan

Pada tabel 4.8 aspek pengetahuan berdasarkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 0,975 Perhitungan yang diperoleh $t_{hitung} = 6,504$. Kriteria $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $6,504 \geq 2,000$ sehingga H_0 ditolak. Artinya memiliki perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai posttest aspek pengetahuan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Tabel 4.9 Ketuntasan Belajar.

Aspek	Kelas	Ketuntasan belajar	
		Individu	Presentase
Pengetahuan	Eksperimen	25	100%
	Kontrol	22	88%

Berdasarkan tabel 4.9 dapat diketahui bahwa ketuntasan individu pada aspek pengetahuan kelas eksperimen terdapat 25 siswa yang tuntas dari 25 siswa dengan ketuntasan klasikal 100% dan kelas kontrol terdapat 22 siswa yang tuntas dari 25 siswa dengan ketuntasan klasikal 88%. Berdasarkan hasil analisis nilai kelas pada aspek pengetahuan nilai *posttest* terdapat perbedaan rata-rata hasil pembelajaran yang menggunakan media video interaktif dengan kelas yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan perlakuan media video interaktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas yang mendapatkan perlakuan media video interaktif mendapatkan hasil yang lebih unggul dengan ketuntasan klasikal 100%.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Darupono Kendal tahun ajaran 2021/2022. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. Desain penelitian *true-eksperimen design* (eksperimen yang betul) karena dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan menggunakan kelas kontrol bentuk desain yang digunakan yaitu *posttest-only control design*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini

adalah menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah siswa 50 yang dibagi menjadi 2 kelompok presensi 1-25 sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media video interaktif dan presensi 26-50 sebagai kelas eksperimen menggunakan video interaktif. Materi organ peredaran darah manusia penilaian pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan rata-rata hasil belajar berupa nilai *posttest* yang dilaksanakan pada hari terakhir.

Perhitungan yang digunakan untuk mengetahui uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*. Pada hasil belajar aspek pengetahuan kelas eksperimen pada taraf nyata 5% dan $n = 25$ $L_{hitung} = 0,165$ $L_{tabel} = 0,173$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,165 < 0,173$ maka H_0 diterima, artinya berasal dari distribusi yang normal, dan aspek pengetahuan kelas kontrol pada taraf nyata 5% dan $n = 25$ $L_{hitung} = 0,112$ $L_{tabel} = 0,173$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,112 < 0,173$ maka H_0 diterima, artinya berasal dari distribusi yang normal. Kesimpulannya aspek pengetahuan, berasal dari data berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas menyatakan bahwa populasi berdistribusi normal, Uji homogenitas aspek pengetahuan dilakukan dengan menggunakan uji F. Berdasarkan data yang diperoleh aspek pengetahuan $F_{hitung} = 0,941$ dan $F_{tabel} = 1,98$ maka $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima artinya kedua kelompok kelas eksperimen dan kontrol pada aspek pengetahuan memiliki varians yang homogen. Kesimpulannya kelas eksperimen dan kontrol pada aspek pengetahuan berasal dari varians yang homogen. Uji beda menyatakan rata-rata nilai aspek pengetahuan kelas eksperimen $\bar{x} = 82,4$ $n = 25$ dengan jumlah nilai 2060 dan kelas kontrol $\bar{x} = 77,6$ $n = 25$ dengan jumlah nilai 1840. Atau $82,4 > 77,6$ artinya rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol. Kesimpulannya terdapat perbedaan rata-rata nilai kelas kontrol dan rata-rata nilai kelas eksperimen pada hasil belajar aspek pengetahuan.

Keefektifan belajar apabila siswa telah menguasai 70% terhadap materi organ peredaran darah manusia. Pada aspek pengetahuan ketuntasan individu pada aspek pengetahuan kelas eksperimen terdapat 25 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas 0 siswa, dengan ketuntasan klasikal 100%. Pada kelas kontrol terdapat 22 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal 88%. Dapat disimpulkan pada kelas eksperimen jumlah siswa yang tuntas lebih banyak dibandingkan pada kelas kontrol. Uji t untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada aspek pengetahuan berdasarkan $dk = (n_1n_1 + n_2n_2) = 25 + 25 - 2 = 48$, $\alpha = 5\%$ yaitu $0,975$, $t_{tabel} = 2,00$ $t_{hitung} = 6,504$. Maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Artinya memiliki perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *posttest* aspek pengetahuan kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan penggunaan media video interaktif terhadap hasil belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada aspek pengetahuan kelompok eksperimen 82,4 ketuntasan klasikal sebesar 100% dan kelompok kontrol 77,6 ketuntasan klasikal 88% maka ada perbedaan antara penggunaan media video interaktif dengan yang tidak menggunakan media video interaktif terhadap hasil belajar IPA materi organ peredaran darah manusia SDN Darupono Kendal. Saran yang diberikan oleh penulis penggunaan media pembelajaran menggunakan media video interaktif perlu dikembangkan kembali saat pembelajaran di kelas, diadakannya penelitian lebih mendalam mengenai dari berbagai aspek keterampilan, dan aspek sikap dengan penggunaan media video interaktif untuk menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4 (1), 35-49.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)* Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyaningsih. (2020). Keefektifan model *project based learning* berbantu multimedia power point terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (1), 34-40.
- Deby, & Zaiyasni. (2020). Peningkatan Proses Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Media Video Interaktif Pada Siswa Kelas IV SDN 04 Nanggalo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (3), 2841-2850.
- Gunawan, Doni. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2 (1).
- Jannah, A. R., Rahmawati, I., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model PBL Berbantu Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8 (3), 342-350.
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4 (1), 41-49.
- Lestari, E. B. (2021). Video Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pucangsimo 1 Bandarkedungmulyo Jombang. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2 (1), 52-61.
- Nopiyanto, Y. E. (2020). Hambatan Guru Pendidikan Jasmani Generasi 80-an dalam Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Sporta Saintika*, 5 (2), 139-148.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Shofiyah. (2018). Model *problem based learning* (PBL) dalam melatih scientific reasoning siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3 (1), 33-38.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik sampling*. Unj press.
- Wijoyo, H. (2021). *Teknik pengambilan keputusan*. Insan Cendekia Mandiri.
- Zulfadewina. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4 (4), 1308-1314.