

# PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR IT ROBBANI RANTAUPRAPAT

Leli Hasanah Lubis, S.Pd.I

*Dosen Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
Email: Lelihasanahlubis86@gmail.com*

## **Abstract—Abstak**

Era digital merupakan masa dimana perkembangan teknologi terjadi di seluruh belahan dunia. Sebagai masyarakat yang hidup di era digital ini, sepatutnya kita mengikuti arus perkembangan teknologi yang saat ini kita rasakan. Memanfaatkan teknologi untuk memecahkan masalah-masalah dalam dunia pendidikan merupakan tindakan yang bijaksana. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan adalah menggunakan media video berbasis teknologi komputer sebagai media pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Beberapa temuan dari kelebihan video yang diantaranya bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah, seperti sejarah kemerdekaan misalnya. Ketiga kelebihan tersebut menjadikan video dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media video juga dinilai efektif digunakan untuk jenjang siswa sekolah dasar karena ketiga kelebihan tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret.

**Keywords — Efektivitas, Video, Media Pembelajaran.**

## **I. PENDAHULUAN**

Kita harus lebih mampu dalam menggunakan kemajuan teknologi yang kita lihat saat ini. Jika kita sebagai masyarakat di era digital tidak mengikuti kemajuan teknologi maka kita

akan merasa tertinggal. Teknologi mempunyai dampak positif dan negatif, namun jika kita memanfaatkannya dengan hati-hati, teknologi juga dapat meningkatkan kehidupan kita sehari-hari. Misalnya dalam dunia pendidikan, dewasa ini sudah banyak sekali pemanfaatan teknologi yang

berpengaruh positif dan bermanfaat untuk pendidikan di Indonesia, seperti Teknologi Internet (Sudiarta & Sadra, 2016), Komputer, Android, dll.<sup>1</sup>

Secara makro pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari teknologi komputer dan internet, misalnya sistem pelaporan dana BOS dan sistem administrasi sekolah. Penggunaan komputer dan internet di sekolah-sekolah di Indonesia, khususnya Sekolah Dasar, masih jauh dari kata umum dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, anak-anak akan merasakan kegiatan pendidikan menjadi lebih sederhana dan menghibur jika menggunakan teknologi komputer dan internet. Kita dapat menggunakan teknologi komputer dan internet di kelas untuk berbagai tujuan yang bermanfaat, seperti menyediakan alat pembelajaran. Namun, dalam praktiknya, hanya sebagian kecil guru yang mempunyai pengalaman menggunakan teknologi yang mampu menggunakannya sebagai alat pengajaran, termasuk komputer dan internet. Permasalahan lainnya juga banyak ditemukan di beberapa sekolah jenjang dasar di Indonesia, seperti rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep, rendahnya hasil belajar siswa (Supryadi, dkk., 2013)<sup>2</sup>, Beberapa penelitian menunjukkan

---

<sup>1</sup> Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P., *Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2016, 49 (2): 48-58.

<sup>2</sup> Supryadi, P. E., dkk., *Penerapan Media Video Pembelajaran sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual*

ketiga permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan video sebagai media pembelajaran (Febriani, 2017)<sup>3</sup>, (Suryansyah & Suwarjo, 2016)<sup>4</sup>, (Dewi, N. L., dkk., 2013)<sup>5</sup>. Sehingga dapat dimaknai bahwa pemanfaatan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk siswa jenjang sekolah dasar.

## II. LANDASAN TEORI

Proses pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa sub sistem yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Beberapa sub sistem tersebut diantaranya: (1) Siswa, (2) Guru, (3) Media pembelajaran, (4) Metode pembelajaran, (5) Tujuan pembelajaran, (6) Sumber belajar, (7) Sarana dan prasarana, (8) Lingkungan. The success of the learning process will also not be optimal if one of the subsystems is not functioning at its best. For instance, pupils won't be interested in the material presented through learning media if a teacher can't select, offer, or display effective media in the learning

---

*Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V*. *Mimbar PGSD*, 2013, 1 (1).

<sup>3</sup> Febriani, *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Prima Edukasia*, 2017, 5 (1): 11-21.

<sup>4</sup> Suryansyah, T. & Suwarjo, *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 2016, 4 (2): 209-221

<sup>5</sup> Dewi, N. L. P. G. K., dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum berbantuan Media Video Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SDN 2 Dangin Puri*. *Mimbar PGSD*, 2013, 1 (1).

process. The results of students' learning and their drive to learn will be affected by this.

Belajar adalah suatu proses yang terdiri dari orang-orang, tempat, benda, dan proses yang saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. 1 Ada beberapa cara untuk mengartikan kata "belajar". Menurut pandangan behavioris, belajar adalah proses memodifikasi tingkah laku siswa dengan menjadikan lingkungan sebagai sumber rangsangan belajar yang lebih efektif.<sup>6</sup>

Sedangkan mengajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik disekolah. Belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses pengaturan yang dilakukan oleh guru.<sup>7</sup>

Secara harfiah, media mempunyai makna perantara atau pengantar (Heinich, 2002), (Arsyad, 2006). Pada konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sebagai penghantar informasi, media merupakan hal penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media hendaknya harus didasari oleh (1) Kebutuhan siswa, (2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (3) Kesesuaian dengan materi

pembelajaran, dan (4) Kesesuaian dengan metode pembelajaran. Keempat poin tersebut harus menjadi dasar pemilihan sebuah media pembelajaran, karena media akan berperan optimal sebagai pengantar informasi jika media tersebut merupakan media yang disenangi siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, dan sesuai dengan metode yang ditentukan oleh guru pengajar.

Seiring perkembangan pendidikan, media yang saat ini digunakan oleh guru sangat bervariasi. Dewasa ini banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran, salah satunya adalah media video. Video merupakan jenis media audio visual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Sebagai sebuah media pembelajaran, video efektif digunakan untuk proses pembelajaran secara masal, individu maupun kelompok (Daryanto, 2012). Efektivitas media video ini dilandasi oleh dua teori, teori dari Edgar Dale dan teori dari Brunner.

Pertama, Edgar Dale dengan teori Dale's cone of experience. Teori tersebut menggambarkan tingkatan pemahaman siswa dalam sebuah kerucut pengalaman. Pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale, video terletak pada bagian tengah karena termasuk pada kategori "Television". Posisi

---

<sup>6</sup> Eni Fariyatul F dan Nurdyansyah, *Inovasi model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*, (Nizamial Learning Center, Sidoarjo: 2016), hlm. 3.

<sup>7</sup> Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi, 1991. *Pengelolaan Pengajaran*, (Rineka Cipta: Jakarta, 1991), hlm.1.

tersebut mengartikan bahwa media video lebih baik daripada media gambar dan media audio.

Kedua, teori dari Brunner yang menggolongkan modus belajar menjadi tiga tingkatan, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorian/ gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic) (Arsyad, 2006).

Menurut hipotesis kedua, jika guru menciptakan lingkungan belajar yang dapat dialami siswa dengan menggunakan kelima indra, siswa akan mempunyai pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan kata lain, siswa akan belajar lebih efektif dan mengingat informasi lebih cepat jika mereka menggunakan lebih banyak panca inderanya.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, antara lain :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.<sup>8</sup>

Media video pembelajaran merupakan sajian audio dan visual yang menyampaikan konsep, prinsip, teknik, teori, dan penerapan ilmu

---

<sup>8</sup> Moh. Ayip S, *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*, Skripsi Upi, Tidak Diterbitkan, Bandung, 2003, hlm.65.

pengetahuan untuk membantu pemahaman isi pembelajaran..<sup>9</sup>

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan menggunakan studi kasus. Penelitian kualitatif sering disebut juga dengan naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Teknik dalam menentukan informan yaitu dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu. Subyek penelitian adalah siswa sekolah dasar IT Robbani Rantauprapat, kelas 4, 5, dan 6. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Menganalisis data dengan menggunakan 3 cara yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

### IV. HASIL PENELITIAN

Kemampuan memahami sebuah merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa, hal ini dikarenakan kemampuan memahami (understanding) merupakan kemampuan dasar pada taksonomi bloom (Gunawan & Palupi, 2012) yang merupakan pijakan siswa untuk mengembangkan dirinya sehingga memiliki

---

<sup>9</sup> Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (P3AI UPI: Jakarta, 2007).

kemampuan mengaplikasikan (applying), menganalisis (analysing), mengevaluasi (evaluation) hingga pada akhirnya kemampuan mencipta (creating). Oleh karena itu, kemampuan memahami dinilai sangat penting untuk dikuasai oleh setiap siswa.<sup>10</sup>

Menurut berbagai penelitian, pemahaman konseptual siswa dapat menjadi tantangan dalam konteks pembelajaran. Salah satu penelitian yang didasarkan pada isu tersebut berhasil menunjukkan bagaimana media video dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa yang kesulitan memahami suatu konsep. Siswa akan lebih mampu memahami isi video ketika mereka dapat menontonnya berulang kali selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa akan lebih mampu memahami materi jika disajikan secara sistematis, terutama pada konsep. Kedua manfaat tersebut menjadikan video sebagai media yang berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

Potensi penting yang perlu dibangkitkan pada diri siswa adalah motivasi untuk belajar. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka akan mempunyai peluang besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar, diantaranya (1) model, metode, dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru, (2) pengaruh lingkungan rumah dan sekolah, (3) dukungan dari orang tua. Ketiga

faktor tersebut merupakan faktor eksternal yang dapat memacu semangat belajar siswa. Selain faktor eksternal juga ada faktor internal yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, faktor ini pada umumnya muncul secara natural (alami) dalam diri siswa. Pada kegiatan pembelajaran di kelas, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pemilihan media yang efektif. Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa media video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dikarenakan (1) video merupakan media yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusias terhadap pembelajaran, (2) video memiliki suara berupa alunan musik, ilustrasi penjas, serta suara yang diambil dari kondisi nyata (Suryansyah & Sujarwo, 2016), sehingga video tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, (3) video dapat menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata (Febriani, 2017), oleh karena itu video sangat efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Ketiga kelebihan tersebut dapat mendasari efektivitas dari penggunaan video sebagai media untuk siswa jenjang sekolah dasar.

Ukuran keefektifan proses pembelajaran adalah pencapaian hasil belajar. Hasil belajar biasanya dilihat dari tiga sudut pandang: kognitif, emosional, dan psikomotor. Seorang siswa pada umumnya dianggap berhasil mencapai tujuan pembelajaran apabila ia menunjukkan perubahan

---

<sup>10</sup> Gunawan, I., & Palupi, A. R, *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. *EJurnal Ikip Madiun*, 2012, 2 (2): 98-117.

pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang lebih baik dari sebelumnya.<sup>11</sup>

Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar siswa (Sarkono, dkk., 2016), (Dewi, N. P., dkk., 2013), (Irfan, dkk., 2016). Hasil dari penelitian Supryadi (2013), menyatakan bahwa (1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video dapat memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa sehingga perhatian siswa terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran, (2) media video dapat menghadirkan peristiwa yang tidak mungkin secara fisik dapat dihadirkan kedalam kelas, sehingga siswa dapat mengetahui lebih dalam tentang peristiwa tersebut, (3) media video dapat memenuhi semua siswa yang memiliki karakteristik belajar yang berbeda, mulai dari siswa dengan cara belajar audio, visual ataupun audio-visual. Ketiga poin hasil dari penelitian saudara Supryadi berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa pemanfaatan video sebagai media pembelajaran efektif diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya untuk siswa jenjang sekolah dasar.

---

<sup>11</sup> Irfan, A., dkk, *Perbedaan Media Audio Visual dan bukan Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. Wahana Sekolah Dasar (Kajian Teori dan Praktik Pendidikan)*, 2016, 24 (1): 1-8.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Video pembelajaran merupakan salah satu contoh jenis media yang memadukan antara visual bergerak dan suara. Video berfungsi sebagai pengenalan ilmu dari guru kepada siswa sebagai sarana pembelajaran. Video merupakan salah satu media yang dapat membantu siswa lebih memahami suatu konsep karena mudah untuk diulang (replay) dan memiliki pendekatan yang terorganisir dalam menyajikan informasi. Selain itu, film dikatakan dapat menghibur dan mencegah siswa merasa bosan saat belajar, sehingga meningkatkan insentif mereka untuk melakukan hal tersebut. Hal ini membuat media visual menjadi alat pengajaran yang berguna, terutama bagi siswa sekolah dasar yang memerlukan banyak penguatan motivasi dari luar. Manfaat secara tidak langsung akan memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik. Kelebihan tersebut secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

### B. Saran

Beberapa kelebihan yang telah diuraikan membuktikan bahwa video merupakan media yang banyak memiliki nilai positif dan efektif untuk digunakan untuk siswa sekolah dasar. Akan tetapi pemilihan video harus tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, H.M dan Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, N. L. P. G. K., dkk. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kuantum berbantuan Media Video Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di SDN 2 Dangin Puri*. *Mimbar PGSD*. 1 (1),
- Febriani, C. 2017. *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Prima Edukasia*. 5 (1): 11-21
- Fariyatul, Eni., Nurdyansyah. 2016. *Inovasi model pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center, Sidoarjo.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. 2012. *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. *EJurnal Ikip Madiun*. 2 (2): 98-117.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irfan, A., dkk. 2016. *Perbedaan Media Audio Visual dan bukan Audio Visual terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. Wahana Sekolah Dasar (Kajian Teori dan Praktik Pendidikan)*. 24 (1): 1-8
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video, P3AI UPI*. Jakarta.
- Sudiarta, I. G. P. & Sadra I. P. 2016. *Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 49 (2): 48-58.
- Supryadi, P. E., dkk. 2013. *Penerapan Media Video Pembelajaran sebagai Aplikasi Pendekatan Kontekstual Teaching Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V*. *Mimbar PGSD*. 1 (1).
- Suryansyah, T. & Suwarjo. 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Prima Edukasia*. 4 (2): 209-221.