

Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar

Baiq Lu'luil Maknun¹, Andi Sulastr², Rohini³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi. Email: luluilma2482@gmail.com¹, andilastry@hamzanwadi.ac.id², rohini.rohini@hamzanwadi.ac.id³.

Abstract: *This study aims to determine the effect of using interactive video-based learning media on the learning outcomes of fifth-grade students in Civics Education at SDN 1 Montong Tangi. This study used a quantitative pre-experimental design, employing a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 20 fifth-grade students selected using saturated sampling. The data collection instrument was a multiple-choice test consisting of 20 questions. Data analysis was conducted through normality tests, homogeneity tests, and paired t-tests. The results showed a significant increase in student learning outcomes after being given treatment in the form of interactive video-based learning media. This proves that interactive video media can increase student motivation, understanding of the material, and involvement in learning. Thus, the use of interactive video-based media can be an innovative alternative for teachers in improving the quality of Civic Education learning in elementary schools.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 1 Montong Tangi. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, menggunakan model *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas V yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar pilihan ganda sebanyak 20 soal. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media interaktif berbasis video pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan motivasi, pemahaman materi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis video dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

How to Cite: Maknun, B. L., Sulastr², A., & Rohini. (2026). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar . *Transformasi : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 12(1), 507–512. <https://doi.org/10.33394/jtni.v12i1.17803>

PENDAHULUAN

Membangun bangsa yang lebih maju dan meningkatkan standar hidup masyarakat sangat bergantung pada pendidikan. Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak agar dapat mencapai kesempurnaan hidup. Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan tujuan untuk

dikembangkannya bakat pada diri anak, baik itu bersifat kepribadian, kecerdasan, spiritual, dan keagamaan (Suriadi, dkk. 2021).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi mendefinisikan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengonsepan pada pembentukan warga negara yang mampu mengilhami dan mampu menerapkan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Lestari, dkk (2023) mengemukakan bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bertujuan agar siswa dapat berfikir secara kritis, kreatif, cerdas dan bertanggung jawab, sehingga pendidikan kewarganegaraan tidak hanya mengedepankan kemampuan intelektual saja namun juga mengedepankan moralitas peserta didik. Namun, hasil observasi di SDN 1 Montong Tangi menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Hal ini disebabkan metode pembelajaran guru masih cenderung konvensional berupa ceramah, penugasan, dan menulis di papan tulis, sehingga membuat siswa cepat bosan, kurang konsentrasi, serta tidak termotivasi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, padahal penggunaan media interaktif berbasis video dapat memudahkan pemahaman siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan motivasi belajar

Sejumlah penelitian terdahulu memperkuat pentingnya penggunaan media interaktif. Penelitian Julia Hilalatud Dianah, A. Hari Witono, dan Khairun Nisa (2022/2023) membuktikan bahwa media interaktif animasi berpengaruh sedang terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 1 Aikmel Timur. Penelitian Ahmad Aldhi Kurniawan, Novian Dini Rahmawati, dan Kartiko Dian (2024) menemukan bahwa media interaktif Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD. Sementara itu, penelitian Ucu Permatasari dan Rita Kusumah (2024) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri Kaduagung. Ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa media interaktif efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, meskipun media, jenjang, dan mata pelajaran yang digunakan berbeda.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa fokus sebelumnya lebih banyak pada penggunaan media interaktif animasi, Canva, atau video animasi di mata pelajaran selain PKn dan pada jenjang kelas yang berbeda. Belum banyak penelitian yang secara khusus menyoroti pengaruh media interaktif berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar PKn di kelas V sekolah dasar.

Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya menguji pengaruh media interaktif berbasis video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V di SDN 1 Montong Tangi. Penelitian ini tidak hanya menekankan aspek motivasi belajar, tetapi juga menguji secara signifikan hasil belajar melalui desain pretest–posttest.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu, pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi pada mata pelajaran PKn. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti mengajukan hipotesis dengan H_a : Penggunaan media interaktif berbasis video dalam pembelajaran PKn berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi dan H_0 : Penggunaan

media interaktif berbasis video dalam pembelajaran PKn tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa kontribusi bagi kajian efektivitas media digital dalam pembelajaran, serta manfaat praktis bagi guru, siswa, sekolah, maupun peneliti lain dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah metode yang mengandalkan pengukuran objektif dan analisis matematis (statistic) terhadap sampel data yang diperoleh melalui angket, jejak pendapat, tes atau instrument penelitian lainnya untuk membuktikan atau menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian (Solehudin, dkk 2024). Penelitian ini menggunakan menggunakan metode kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental Design* dengan model *pre-test* dan *post-test One group design*. Pada desain ini, subjek penelitian diberikan *Pre-test* untuk mengetahui keadaan awal subjek sebelum diberikan perlakuan dan *Post-test* untuk mengetahui keadaan setelah diberikan perlakuan yang hasilnya dapat dilihat perubahannya (Widyawati, dkk 2025). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi yang berjumlah 20 siswa. Karena jumlah populasi kurang dari 30, maka untuk menentukan sampel digunakan dengan sampling jenuh. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Harsono, dkk 2024). Dengan demikian, subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi.

Variabel dalam penelitian ini yaitu, variabel bebas (X) adalah penggunaan media interaktif berbasis video pembelajaran, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Soal-soal tersebut disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dari materi hak dan kewajiban warga negara. Instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan untuk pengambilan data penelitian. Darma (2021) berpendapat uji validitas dimaksudkan guna mengukur seberapa cermat suatu uji melakukan fungsinya, apakah alat ukur yang telah disusun benar-benar telah dapat mengukur apa yang perlu diukur. Uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh. Sementara itu teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. hasil belajar adalah tes yang dirancang untuk mengukur efek spesifik dari program pengajaran yang biasanya diperoleh siswa atau peserta didik dengan usaha mereka (Yusrizal & Rahmawati, 2020).

Tes awal (*pretest*) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan tes akhir (*posttest*) digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Selanjutnya teknik analisis data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t (*uji paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rancangan ini biasa dikenal dengan rancangan pretest dan posttest yang berarti membandingkan nilai rata-rata pretest dan posttest dari satu sampel (Norfai, 2021). Analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS. Adapun alur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Alur Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 1 Montong Tangi, penerapan media interaktif berbasis video pembelajaran menunjukkan adanya perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan awal memperlihatkan adanya perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, di mana rata-rata nilai setelah pembelajaran meningkat.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif berbasis video pembelajaran. Nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 60,25, dengan nilai terendah 15 dan tertinggi 90. Setelah perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 73,25 dengan nilai terendah 25 dan tertinggi 100. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai thitung sebesar 4,999 > ttabel 2,093 dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Diterimanya H_a memperkuat bahwa media interaktif berbasis video pembelajaran telah berhasil mengatasi permasalahan yang muncul dari metode konvensional yang sebelumnya dominan, di mana siswa cenderung cepat bosan dan kurang termotivasi. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi media sebagai solusi, sesuai dengan pendapat Syahrul, dkk (2024) yang menyatakan bahwa media audio visual yang terintegritasi efektif sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan siswa dan menjadikan kegiatan belajar lebih variatif dan aktif. Keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa ini diperkuat dengan pendapat Jafnihirda, dkk. (2023) yang menekankan bahwa media interaktif berperan penting karena secara fundamental mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga didukung oleh pendapat Maulani, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan sumber belajar berteknologi muktahir, seperti video interaktif, menjadi kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, yang merupakan kunci untuk meningkatkan konsentrasi dan daya serap.

Media ini bisa menjadi kontribusi yang positif pada peningkatan hasil belajar. penemuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu oleh Magdalena, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Lebih lanjut Kurniawan, A, A., dkk. (2024) juga menemukan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Julia Hilalatud Dianah, A. Hari Witono, dan Khairun Nisa (2022/2023) yang menemukan media interaktif animasi meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV. Penelitian Ahmad Aldhi Kurniawan dkk. (2024) juga menunjukkan media interaktif Canva berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Selain itu, penelitian Ucu Permatasari dan Rita Kusumah (2024) mendukung bahwa media interaktif berbasis video animasi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa berbagai bentuk media interaktif, termasuk video, konsisten efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran dan jenjang.

Hasil penelitian ini menjawab hipotesis yang diajukan, bahwa media interaktif berbasis video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa pemanfaatan media interaktif merupakan inovasi penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Montong Tangi pada mata pelajaran PKn. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis video, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Temuan ilmiah dari penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis video mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban warga negara dengan cara menghadirkan visualisasi, suara, dan animasi yang lebih menarik. Media ini membuat siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis video dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Montong Tangi terbukti benar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk tindak lanjut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih memanfaatkan media interaktif berbasis video pembelajaran sebagai alternatif dalam menyampaikan materi PKn. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif memanfaatkan media pembelajaran yang diberikan. Dengan keterlibatan yang tinggi, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan hasil belajar akan meningkat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan mendukung ketersediaan sarana dan prasarana, khususnya fasilitas teknologi, agar pemanfaatan media interaktif berbasis video dapat dilakukan secara optimal di berbagai mata pelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada jumlah sampel yang kecil dan hanya dilakukan di satu sekolah. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan memperluas objek penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar, serta mencoba menguji efektivitas media interaktif berbasis video pada mata pelajaran lain atau jenjang sekolah yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji faktor lain yang memengaruhi hasil belajar, seperti motivasi, minat belajar, atau keterampilan berpikir kritis siswa.

Hambatan dalam penelitian ini adalah sarana, dan kondisi kelas yang kadang memengaruhi konsentrasi siswa. Oleh sebab itu, pada penelitian berikutnya, perencanaan

yang lebih matang dan dukungan fasilitas pembelajaran yang memadai perlu diperhatikan agar hasil penelitian lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada Ibu Andi Sulastri, M.Pd dan Ibu Rohini, M.Pd. selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian dan penyusunan artikel ini. Rasa terima kasih yang mendalam juga diberikan kepada pihak SDN 1 Montong Tangi, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa atas kerja sama dan kontribusi data yang sangat berharga dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Bogor: Guepedia
- Dianah, J. H., Witono, A. H., & Nisa, K. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas IV SDN 1 Aikmel Timur Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan, 8(1)*, 288-293
- Harsono, I., Wonar, K., & Desviona, N. (2024). *Buku Ajar Metode Statistik*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Jafnihirida, L., Suparmi, S., & Ambiyar, A. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, 3(1)*, 227-239
- Kurniawan, A. A., dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal inovasi, evaluasi dan pengembangan pembelajaran, 4 (2)*, 179-187
- Lestari, A., dkk. (2023). Pembentukan Moralitas Siswa melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Alinea: Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, 10(1)*, 33-42.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan bersama tentang media pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak
- Maulani, D., Fariyani, O., & Astuti, A, T. (2022). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal pendidikan dan konseling, 4 (6)*, 6586-6592
- Permatasari, U., & Kusumah, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas III SD Negeri Kaduagung. *Jurnal ilmiah PGSD STKIP Subang, 10 (3)*, 267-280
- Solehudin, H., Budiarti, E., & Umam, K. (2024). *Penelitian Kuantitatif dan Statistik*. Sumatera: CV Azka Pustaka
- Suriadi, S., dkk. (2021). Hakikat Pendidikan dalam Perspektif Filosofis. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 11(3)*, 57-66.
- Syahrul, M., Hasanah, N., & Syam, H. (2024). Pemanfaatan media video pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran pendidikan pancasila. *Jurnal ilmiah PGSD STKIP, 10 (4)*, 234-242
- Widyawati., Syafrinadina., & Waileruny, H. T. (2025). *Metode Penelitian Manajemen*. Sumedang: Mega Press Nusantara
- Yusrizal., Rahmati. (2020). *Tes Hasil Belajar*. Aceh: Bandar Publishing