

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA DI
KELAS III SDN MURUNG RAYA**

Larasati¹, Rahidatul Laila Agustina²

^{1,2} PGSD, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Kalimantan

Alamat e-mail : ¹llarasati005@gmail.com, ²rahidatul.agustina@upk.ac.id

Nomor HP : ¹081522622556, Nomor HP : ²081322862916

ABSTRACT

The low learning outcomes of Grade III students in Natural and Social Sciences (IPAS) on the topic of changes in the states of matter at SDN Murung Raya, Barito Kuala Regency, were indicated by low learning mastery as well as limited student activity and engagement during the learning process. To address this problem, interactive video media was utilized because it can present learning materials in an attractive, concrete, and easily understood manner. This study aimed to improve learning outcomes, student activities, teacher activities, and student responses through the use of interactive video media. The research employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were Grade III students of SDN Murung Raya. Data were collected through learning achievement tests, observation sheets for teacher and student activities, and student response questionnaires, and were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that learning mastery increased from 30% in the pretest to 55% in Cycle I and reached 90% in Cycle II. Student activity improved from 40% to 100%, while teacher activity increased from 50% to 100%. Student responses toward the learning process were highly positive, reaching 95.5%. It can be concluded that the use of interactive video media is effective in improving learning outcomes, learning activities, and student engagement in learning about changes in the states of matter.

Keywords: Interactive Video Media, Learning Outcomes, Student Activities, Science, Changes in the State of Objects.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Murung Raya Kabupaten Barito Kuala ditunjukkan oleh rendahnya ketuntasan belajar serta kurangnya aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media video interaktif dipilih karena mampu menyajikan materi secara menarik, konkret, dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas siswa, aktivitas guru, dan respons siswa melalui penggunaan media video interaktif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua

siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN Murung Raya. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket respons siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar meningkat dari 30% pada pretest menjadi 55% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari 40% menjadi 100%, sedangkan aktivitas guru meningkat dari 50% menjadi 100%. Respons siswa terhadap pembelajaran juga menunjukkan hasil sangat positif dengan persentase 95,5%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas pembelajaran, dan keterlibatan siswa pada materi perubahan wujud benda.

Kata Kunci: Media Video Interaktif, Hasil Belajar, Aktivitas Siswa, IPAS, Perubahan Wujud Benda.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar berperan penting dalam membangun kemampuan berpikir ilmiah peserta didik sejak usia dini. Pada jenjang kelas III SD, siswa berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek yang bersifat nyata (Mifroh, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS perlu dirancang dengan memanfaatkan pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang mampu membantu siswa membangun pemahamannya secara mandiri. Salah satu materi IPAS yang memerlukan pendekatan tersebut ialah perubahan wujud benda. Materi ini membahas

perubahan benda padat, cair, gas, dan plasma beserta proses transisinya, seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan deposisi. Meskipun termasuk materi dasar, konsep tersebut masih sulit dipahami siswa karena sebagian besar prosesnya bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung.

Kesulitan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Yuliani et al. (2025) yang menunjukkan bahwa siswa kelas III masih mengalami kendala dalam memahami konsep perubahan wujud benda akibat keterbatasan media pembelajaran yang mampu menampilkan visualisasi proses secara dinamis. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal dan gambar statis

menyebabkan siswa kesulitan membayangkan proses perubahan wujud, seperti es yang mencair menjadi air atau air yang berubah menjadi uap. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan miskonsepsi, misalnya anggapan bahwa benda menghilang ketika menguap atau tidak semua benda dapat mengalami perubahan wujud. Apabila tidak segera diatasi, miskonsepsi tersebut dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA pada jenjang pendidikan berikutnya.

Permasalahan tersebut masih ditemukan pada proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN Murung Raya, Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran masih didominasi metode konvensional melalui ceramah dan penggunaan buku teks tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Guru belum memanfaatkan media berbasis teknologi, khususnya video interaktif, dalam menyampaikan materi perubahan wujud benda. Selain itu, keterbatasan sarana pembelajaran menyebabkan demonstrasi maupun percobaan sederhana jarang dilakukan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya

keterlibatan siswa selama pembelajaran, minat belajar yang kurang optimal, serta hasil belajar yang belum mencapai harapan.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran digital, salah satunya video interaktif. Media ini mampu menyajikan konsep-konsep abstrak dalam bentuk visual, animasi, audio, dan simulasi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Kristiari et al. (2023) dan Sari & Yatri (2023) membuktikan bahwa pengembangan video interaktif berbasis Canva Pendidikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media tersebut memperoleh kategori "Sangat Baik" berdasarkan penilaian ahli dan guru karena mampu menyajikan simulasi visual yang menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Dewi (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mampu meningkatkan

minat belajar melalui pendekatan audiovisual yang menarik. Penyajian animasi dan ilustrasi membuat siswa lebih mudah menghubungkan konsep perubahan wujud benda dengan peristiwa yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, seperti mencairnya es batu, terbentuknya embun, maupun munculnya uap air saat proses pemanasan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat mengaitkan konsep ilmiah dengan pengalaman nyata.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas video interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, media tersebut belum pernah diterapkan pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Murung Raya. Guru masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional sehingga proses pembelajaran belum mampu memfasilitasi visualisasi konsep secara optimal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi pemanfaatan media pembelajaran digital dengan praktik pembelajaran yang masih berlangsung di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan

pada penerapan media video interaktif dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Murung Raya. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mendeskripsikan aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran, serta mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media video interaktif. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis sebagai penguatan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, serta secara praktis menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis di dalam kelas. PTK dilaksanakan dalam empat tahapan,

yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana dikemukakan oleh Kunandar (2013). Penelitian dirancang mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 di SDN Murung Raya, Kecamatan Bakumpai, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 21 orang, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Objek penelitian meliputi penerapan media video interaktif pada materi perubahan wujud benda, aktivitas guru, aktivitas siswa, respons siswa, dan hasil belajar IPAS.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media video interaktif, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran

menggunakan media video interaktif pada materi perubahan wujud benda. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Selanjutnya, hasil observasi dan evaluasi pembelajaran dianalisis pada tahap refleksi untuk menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tes diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media video interaktif, sedangkan dokumentasi berupa foto, video, dan dokumen pembelajaran digunakan sebagai data pendukung selama penelitian berlangsung.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kategori aktivitas menurut Arikunto

(2010). Data hasil belajar dianalisis melalui ketuntasan belajar individu, ketuntasan klasikal, nilai rata-rata kelas, serta persentase peningkatan hasil belajar antar siklus. Ketuntasan individu ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan ketuntasan klasikal dinyatakan tercapai apabila sekurang-kurangnya 80% siswa memperoleh nilai minimal 70 (Depdiknas, 2013). Persentase peningkatan hasil belajar antar siklus dianalisis mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Purwanto (2012), sedangkan data respons siswa dianalisis menggunakan persentase berdasarkan kriteria penilaian dari Muslihah (2018). Nilai rata-rata kelas dihitung mengacu pada rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2016).

Penelitian dinyatakan berhasil apabila aktivitas guru dan siswa mencapai kategori minimal Baik ($\geq 70\%$), ketuntasan belajar individu mencapai nilai minimal 70, ketuntasan klasikal mencapai sedikitnya 80% siswa tuntas, rata-rata hasil belajar meningkat minimal 10% dari siklus I ke siklus II, serta sekurang-kurangnya 70% siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media video interaktif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Murung Raya yang melibatkan 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, dan respons siswa setelah penerapan media video interaktif.

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Guru

Siklus	Pertemuan	Aspek Terlaksana	%	Kategori
I	1	5	50%	Rendah
I	2	6	60%	Cukup Baik
II	1	8	80%	Baik
II	2	10	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Pada siklus I persentase keterlaksanaan pembelajaran meningkat dari 50% menjadi 60%. Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi, aktivitas guru pada siklus II kembali meningkat menjadi 80% pada pertemuan pertama dan mencapai 100% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam mengelola pembelajaran, memanfaatkan media video interaktif, membimbing siswa,

serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Siklus	Pertemuan	Aspek Terlaksana	%	Kategori
I	1	4	40%	Kurang Baik
I	2	6	60%	Cukup Baik
II	1	7	70%	Baik
II	2	10	100%	Sangat Baik

Tabel 2 menunjukkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan secara bertahap. Pada siklus I sebagian besar siswa masih pasif selama pembelajaran. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II, keterlibatan siswa meningkat menjadi kategori baik dan akhirnya mencapai kategori sangat baik pada pertemuan kedua. Siswa terlihat lebih aktif mengamati video, berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengerjakan LKPD, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Indikator	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	20*	20*
Siswa tuntas	11	18
Siswa belum tuntas	9	2
Ketuntasan klasikal	55%	90%
Kategori	Sangat Rendah	Sangat Baik

Keterangan: Data pada dokumen hasil belajar memuat 20 nama siswa, meskipun pada metode penelitian disebutkan subjek

penelitian berjumlah 21 siswa. Data perlu disesuaikan kembali sebelum artikel dipublikasikan.

Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penggunaan media video interaktif. Ketuntasan klasikal meningkat dari 55% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM juga meningkat dari 11 siswa menjadi 18 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II.

Tabel 4. Respons Siswa terhadap Penggunaan Video Interaktif

Indikator	Persentase
Respon positif (Ya)	95,5%
Respon negatif (Tidak)	4,5%
Kategori	Sangat Baik

Hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media video interaktif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, materi lebih mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi dan semangat belajar. Visualisasi yang disajikan dalam video membantu siswa memahami konsep

perubahan wujud benda secara lebih konkret sehingga mendukung peningkatan aktivitas dan hasil belajar selama penelitian berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video interaktif mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN Murung Raya. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh membaiknya aktivitas guru, meningkatnya aktivitas siswa, tercapainya ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 90%, serta respons positif siswa yang mencapai 95,5%. Temuan ini menunjukkan bahwa media video interaktif efektif digunakan untuk membantu pembelajaran materi perubahan wujud benda di sekolah dasar.

Pembahasan

Penerapan media video interaktif pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda menunjukkan dampak positif terhadap kualitas proses pembelajaran di kelas III SDN Murung Raya. Perbaikan yang dilakukan secara bertahap melalui dua siklus menghasilkan peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, hasil belajar, dan respons siswa. Temuan

tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa. Keberhasilan tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa optimalisasi penggunaan media digital yang disertai pengelolaan pembelajaran yang baik mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

Peningkatan aktivitas guru selama penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media video interaktif sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Pada siklus I, aktivitas guru belum berlangsung secara optimal karena guru masih beradaptasi dengan penggunaan media video interaktif serta pengelolaan kelas yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian materi, pengaturan waktu, dan pemberian bimbingan kepada siswa belum berjalan secara maksimal. Setelah dilakukan refleksi, guru melakukan berbagai perbaikan pada siklus II,

seperti memperjelas penyampaian materi, mengoptimalkan pemanfaatan video interaktif, meningkatkan intensitas bimbingan, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk bertanya dan mengemukakan pendapat. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya kualitas pelaksanaan pembelajaran hingga seluruh indikator aktivitas guru dapat terlaksana dengan kategori sangat baik.

Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak diimbangi dengan kompetensi guru dalam mengelola proses belajar. Media berfungsi sebagai alat bantu yang efektivitasnya bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam setiap tahapan pembelajaran (Titin et al., 2023). Oleh karena itu, peningkatan aktivitas guru yang terjadi pada penelitian ini merupakan hasil dari proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan sebagaimana karakteristik Penelitian Tindakan Kelas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Kunandar (2013) yang menyatakan bahwa guru sebagai pelaksana tindakan harus melakukan

refleksi secara terus-menerus untuk memperbaiki kualitas pembelajaran pada setiap siklus. Selain itu, Manulang et al. (2023) dan Sari et al. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan model maupun media pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, dan berpusat pada siswa.

Peningkatan aktivitas guru juga memperlihatkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu membantu guru menyampaikan konsep perubahan wujud benda yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penyajian materi dalam bentuk animasi, gambar bergerak, audio, dan ilustrasi memberikan kemudahan bagi guru dalam menjelaskan proses perubahan wujud benda yang sulit diamati secara langsung. Dengan demikian, guru tidak lagi bergantung sepenuhnya pada metode ceramah, tetapi dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih variatif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Selain meningkatkan aktivitas guru, penggunaan media video interaktif juga berdampak positif terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Pada awal

pelaksanaan tindakan, sebagian siswa masih menunjukkan keterlibatan yang rendah. Siswa cenderung menunggu arahan guru, belum berani mengajukan pertanyaan, dan belum aktif menyampaikan pendapat. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan waktu untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika mengamati video interaktif, lebih aktif menjawab pertanyaan, terlibat dalam diskusi, serta berani menyampaikan hasil pengamatan di depan kelas. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media video interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya visualisasi yang menarik, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui proses mengamati, bertanya,

berdiskusi, dan menyimpulkan materi yang dipelajari.

Secara pedagogis, peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa media video interaktif berhasil mengubah pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada siswa (Jeniah et al., 2025). Keaktifan siswa yang meningkat selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Kondisi ini memperlihatkan bahwa penggunaan media video interaktif mampu menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru, siswa, dan materi pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Fakhurrrazi (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam setiap proses belajar. Melalui keterlibatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, meningkatkan pemahaman konsep, serta membangun

pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa pada penelitian ini bukan hanya menunjukkan meningkatnya partisipasi selama pembelajaran, tetapi juga mencerminkan meningkatnya kualitas proses belajar yang menjadi dasar bagi peningkatan hasil belajar pada akhir tindakan.

Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan media video interaktif tidak hanya ditentukan oleh kualitas media yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Ketiga komponen tersebut saling berkaitan dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna sehingga mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

E. Kesimpulan

Penerapan media video interaktif pada pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda di kelas III SDN Murung Raya terbukti mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Peningkatan

tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya aktivitas guru dari kategori rendah pada awal tindakan menjadi kategori sangat baik pada akhir siklus II, serta meningkatnya aktivitas siswa dari kategori kurang baik menjadi sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya ketuntasan belajar klasikal dari 30% pada kondisi awal menjadi 55% pada siklus I dan mencapai 90% pada siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa media video interaktif mampu membantu siswa memahami konsep perubahan wujud benda secara lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif memperoleh respons yang sangat positif dari siswa dengan persentase sebesar 95,5%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa media video interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media video interaktif dapat dijadikan sebagai

salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2013). *Panduan penilaian hasil belajar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, H. (2023). *Pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap keterampilan menyimak pada peserta didik kelas VI SD IT Baitul Jannah Bandar Lampung* (Doctoral dissertation). UIN Raden Intan Lampung.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Jeniah, A., Anggraeni, A., & Setiadi, H. W. (2026). Media interaktif sebagai penggerak transformasi pembelajaran generasi Alpha di era digital. *Sosiola Pedagogi: Jurnal Inovasi Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 2(1).
- Kristiari, N., Dewi, K., & Suardika, I. (2023). Pengembangan video interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Edutech*, 21(1), 45-56.
- Kunandar. (2013). *Penelitian tindakan kelas (PTK): Teori dan praktik*. Rajawali Pers.
- Manulang, L. S. J., Syahbana, A., Nasriah, N., & Ariadi, A. (2023). Penggunaan model pembelajaran berpusat pada siswa dan media inovatif dalam pembelajaran matematika. *Indiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 6(1), 21-33.
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(1), 123-133.
- Muslihah, K., Yetri, & Yuberti. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multi representasi bermuatan sains keislaman dengan output Instagram pada materi Hukum Newton. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3).
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran guru dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583-591.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video animasi melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111-123.
- Yuliani, W., Kurniawati, D., & Hasanah, R. (2025). Kendala

pemahaman siswa terhadap
materi perubahan wujud benda.
Jurnal Pendidikan Sains Dasar,
12(1), 15-24.