

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI UNSUR-UNSUR DONGENG SEBAGAI MEDIA DIGITAL DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Fahira Pande Jaya¹, Siti Mayang Sari², Irfandi³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

pandejayafahira@gmail.com¹, mayang@bbg.ac.id², irfandi@bbg.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to describe the utilization of instructional videos as digital learning media for teaching fairy tale elements in the third grade of elementary school. The research employed a quantitative descriptive approach. The participants consisted of 30 third-grade students selected using total sampling. Data were collected through learning achievement tests, classroom observation sheets, and student response questionnaires. The data were analyzed using descriptive statistics, including mean scores, percentages, highest scores, lowest scores, and standard deviation. The findings showed that the students' average learning achievement score was 84.60, with the highest score of 95 and the lowest score of 70, indicating that all students achieved the school's minimum mastery criteria. The observation results indicated that students' learning activities reached an average percentage of 88%, categorized as very good. Furthermore, student responses to the use of instructional videos reached an average percentage of 92%, also categorized as very good. These findings indicate that instructional videos create a more engaging learning environment, increase students' learning activities, facilitate understanding of fairy tale elements, and receive positive responses from students. Therefore, instructional videos can serve as an effective digital learning medium to support Indonesian language learning in elementary schools.

Keywords: *instructional video, digital media, fairy tale elements, Indonesian language, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas III Sekolah Dasar yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, persentase, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 84,60 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70, sehingga seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil observasi menunjukkan aktivitas belajar siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil angket menunjukkan respons siswa terhadap

penggunaan video pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan aktivitas belajar, memudahkan siswa memahami unsur-unsur dongeng, serta memperoleh respons positif dari siswa. Dengan demikian, video pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif media digital yang efektif dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: video pembelajaran, media digital, unsur-unsur dongeng, Bahasa Indonesia, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mengubah cara manusia memperoleh informasi, tetapi juga mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan teknologi digital menjadi salah satu strategi yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, efektif, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan

penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta literasi digital sebagai bekal menghadapi perkembangan zaman (Holmes et al., 2022; Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022).

Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lebih menarik melalui berbagai bentuk media, seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, infografis, maupun aplikasi pembelajaran interaktif. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta pemahaman konsep peserta didik. Menurut Mayer (2021), penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi akan mengoptimalkan proses kognitif siswa karena melibatkan saluran

visual dan auditori secara bersamaan. Teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menjelaskan bahwa pembelajaran akan menjadi lebih efektif apabila peserta didik menerima informasi melalui berbagai representasi multimedia dibandingkan hanya melalui teks atau ceramah (Mayer, 2021; Smaldino et al., 2019).

Salah satu media digital yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media audiovisual yang mampu mengintegrasikan unsur gambar bergerak, suara, teks, ilustrasi, maupun animasi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Dibandingkan media cetak, video pembelajaran memiliki keunggulan dalam menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu menjelaskan materi yang sulit dipahami melalui penyajian visual yang lebih nyata. Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan video pembelajaran dinilai sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga siswa lebih mudah

memahami materi melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Arsyad, 2020; Mayer, 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, salah satu materi yang memerlukan kemampuan memahami isi bacaan adalah unsur-unsur dongeng. Dongeng merupakan karya sastra lama yang bersifat imajinatif dan mengandung nilai-nilai moral, sosial, budaya, maupun karakter yang penting bagi perkembangan peserta didik. Pembelajaran dongeng tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan memahami isi cerita, tetapi juga menjadi media dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kepedulian, dan keberanian. Oleh karena itu, pembelajaran dongeng memiliki posisi yang strategis dalam mendukung implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022; Nurgiyantoro, 2018).

Materi unsur-unsur dongeng meliputi tema, tokoh, penokohan, latar, alur, konflik, serta amanat yang

terkandung di dalam cerita. Penguasaan terhadap unsur-unsur tersebut menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami isi cerita secara utuh. Namun demikian, hasil observasi awal di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran materi dongeng masih didominasi oleh metode ceramah dan kegiatan membaca teks dalam buku pelajaran. Guru umumnya meminta siswa membaca cerita secara mandiri, kemudian menjawab pertanyaan yang tersedia tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun dongeng karena mereka kurang mampu membayangkan alur cerita maupun karakter tokoh secara konkret. Akibatnya, motivasi belajar menjadi rendah, perhatian siswa mudah teralihkan, dan hasil belajar belum mencapai kompetensi yang diharapkan (Arsyad, 2020; Susanto, 2022).

Permasalahan tersebut diperkuat oleh berbagai hasil penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan literasi membaca masih menjadi tantangan

dalam pendidikan dasar di Indonesia. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat membaca sekaligus membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih efektif. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media digital berupa video pembelajaran yang menyajikan cerita secara audiovisual sehingga peserta didik dapat mengamati tokoh, alur, latar, maupun konflik secara lebih nyata (Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022; OECD, 2023).

Penggunaan video pembelajaran dalam materi unsur-unsur dongeng memiliki beberapa keunggulan. Pertama, video mampu meningkatkan perhatian siswa melalui kombinasi gambar, suara, musik, dan animasi yang menarik. Kedua, video dapat membantu peserta didik memahami isi cerita secara lebih mendalam karena informasi

disampaikan melalui dua saluran sekaligus, yaitu visual dan auditori. Ketiga, video memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga memudahkan mereka dalam mengidentifikasi tema, tokoh, latar, alur, konflik, maupun amanat cerita. Selain itu, video pembelajaran juga dapat diputar ulang sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengulang materi apabila belum memahami isi pembelajaran secara optimal (Arsyad, 2020; Mayer, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Chen et al. (2020) menyatakan bahwa media berbasis teknologi digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa sekolah dasar secara signifikan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian

tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan video pembelajaran pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Dengan demikian, terdapat *research gap* yang perlu dikaji lebih lanjut, khususnya terkait efektivitas video pembelajaran sebagai media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur dongeng (Chen et al., 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi digital di sekolah dasar. Selain memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian empiris mengenai efektivitas video pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan memahami unsur-unsur dongeng pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih

inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Holmes et al., 2022; Mayer, 2021).

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III sekolah dasar terhadap materi unsur-unsur dongeng. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran digital yang lebih efektif pada jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang bersifat objektif, terukur, dan dapat dianalisis secara statistik sehingga mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai pemanfaatan video pembelajaran

sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor hasil belajar, hasil observasi aktivitas siswa, dan respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran yang selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2022), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik untuk menggambarkan fenomena yang diteliti.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena, keadaan, atau peristiwa sebagaimana adanya tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ini tidak bertujuan mencari hubungan sebab-akibat maupun menguji efektivitas suatu perlakuan, melainkan memberikan gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai objek penelitian

berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Melalui penelitian deskriptif, peneliti dapat menyajikan informasi mengenai kondisi nyata pemanfaatan video pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat menjadi dasar dalam memahami karakteristik pembelajaran yang berlangsung (Arikunto, 2021).

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital dalam pembelajaran materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Aspek yang dideskripsikan meliputi pelaksanaan penggunaan video pembelajaran, hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta respons siswa terhadap penggunaan media video. Dengan demikian, penelitian ini tidak bertujuan membandingkan hasil pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan ataupun membandingkan kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, tetapi menggambarkan bagaimana media video dimanfaatkan dalam pembelajaran serta bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital dipilih karena media audiovisual memiliki kemampuan menyajikan informasi secara lebih konkret melalui perpaduan gambar, suara, teks, animasi, dan ilustrasi. Karakteristik tersebut sangat sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep apabila materi disajikan dalam bentuk visual yang menarik. Selain itu, video pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna (Arsyad, 2020; Mayer, 2021).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata (*mean*), persentase, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Analisis tersebut bertujuan memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi unsur-unsur dongeng serta respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran sebagai media digital. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan berdasarkan

kategori yang telah ditetapkan sehingga dapat memberikan informasi yang jelas mengenai tingkat keberhasilan pemanfaatan video pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi empiris mengenai pemanfaatan media digital sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital serta mendukung implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (Holmes et al., 2022; Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, 2022).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2026/2027 di salah satu Sekolah Dasar yang menjadi lokasi penelitian. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah telah memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran dan memiliki sarana pendukung seperti LCD proyektor, komputer, serta jaringan internet yang memadai.

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama empat minggu

yang meliputi tahap persiapan instrumen, pelaksanaan pembelajaran menggunakan video pembelajaran, pengumpulan data, dan analisis hasil penelitian. Selama proses penelitian, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas pembelajaran, memberikan tes hasil belajar, serta menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan video pembelajaran.

Target atau Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang berjumlah 30 orang. Seluruh siswa dijadikan subjek penelitian menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling) karena jumlah populasi relatif sedikit sehingga semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pemanfaatan video pembelajaran pada seluruh siswa kelas III.

Subjek penelitian dipilih karena pada kelas III terdapat materi unsur-unsur dongeng dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang sesuai dengan tujuan penelitian. Seluruh

siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran, kemudian memberikan tanggapan melalui angket dan mengikuti tes hasil belajar sebagai bahan analisis.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan sesuai dengan tujuan penelitian. Kualitas instrumen sangat menentukan ketepatan data yang diperoleh sehingga instrumen harus disusun berdasarkan indikator yang sesuai dengan variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri atas tes hasil belajar, lembar observasi, dan angket. Ketiga instrumen tersebut saling melengkapi dalam memperoleh data mengenai pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator pembelajaran Bahasa Indonesia dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing maupun guru kelas agar sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sugiyono, 2022).

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi unsur-unsur dongeng setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran sebagai media digital. Instrumen tes disusun berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar yang meliputi kemampuan mengidentifikasi tema, tokoh, penokohan, latar, alur, konflik, dan amanat dalam sebuah dongeng. Bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan empat pilihan jawaban. Setiap jawaban benar diberikan skor 1, sedangkan jawaban salah diberikan skor 0 sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh siswa adalah 100.

Penyusunan soal dilakukan dengan mengacu pada indikator pembelajaran, kisi-kisi soal, serta tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Melalui tes hasil belajar, peneliti memperoleh gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari melalui video pembelajaran. Data hasil tes selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui

nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan distribusi hasil belajar siswa (Arikunto, 2021).

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan mengamati perilaku siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Instrumen observasi disusun dalam bentuk daftar indikator yang memuat berbagai aspek aktivitas belajar siswa sehingga proses pengamatan dapat dilakukan secara sistematis.

Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap tayangan video, keaktifan dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam diskusi kelompok, kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur dongeng berdasarkan tayangan video, kerja sama dengan teman, serta antusiasme mengikuti pembelajaran hingga kegiatan selesai. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung serta memberikan gambaran mengenai bagaimana

video pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional (Arsyad, 2020).

3. Angket Respons Siswa

Angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran sebagai media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap alternatif jawaban diberi skor sesuai dengan tingkat persetujuan responden sehingga hasil angket dapat dianalisis secara kuantitatif dalam bentuk persentase.

Pernyataan dalam angket mencakup beberapa indikator, yaitu ketertarikan siswa terhadap video pembelajaran, kemudahan memahami materi, peningkatan motivasi belajar, kualitas tampilan visual dan audio, kejelasan penyampaian materi, kemudahan mengidentifikasi unsur-unsur dongeng, serta kebermanfaatan video dalam membantu proses

pembelajaran. Selain itu, angket juga mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap penggunaan media digital serta keinginan siswa untuk menggunakan video pembelajaran pada materi pembelajaran lainnya.

Data hasil angket dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa persentase. Persentase yang diperoleh kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, atau sangat kurang. Hasil analisis angket digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat penerimaan siswa terhadap penggunaan video pembelajaran sebagai media digital serta sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Smaldino et al., 2019; Sugiyono, 2022).

Dengan menggunakan ketiga instrumen tersebut, peneliti memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan video pembelajaran. Tes memberikan informasi mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi unsur-unsur dongeng, observasi

menggambarkan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket menunjukkan persepsi dan respons siswa terhadap penggunaan media video. Kombinasi ketiga instrumen tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam suatu penelitian karena menentukan kualitas data yang akan dianalisis. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis agar informasi yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi objek penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan angket. Ketiga teknik tersebut digunakan secara bersamaan untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data bertujuan untuk saling melengkapi

sehingga data yang diperoleh menjadi lebih akurat, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2022).

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil tes, lembar observasi, dan angket dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26 dan Microsoft Excel. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data penelitian tanpa melakukan pengujian hipotesis. Menurut (Ghozali, 2021), statistik deskriptif merupakan teknik analisis yang digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk yang lebih mudah dipahami melalui penyajian nilai rata-rata (*mean*), persentase, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, serta distribusi frekuensi.

Analisis data hasil tes dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi unsur-unsur dongeng setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Data hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi, nilai terendah, standar

deviasi, dan distribusi frekuensi. Nilai rata-rata dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

- $\bar{X}$ = nilai rata-rata
- $\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa
- N = jumlah siswa

Selanjutnya, data hasil observasi aktivitas siswa dan angket respons siswa dianalisis menggunakan teknik persentase. Analisis persentase bertujuan untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung serta tingkat respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran sebagai media digital. Persentase dihitung menggunakan rumus menurut (Sugiyono, 2022) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- **P** = Persentase
- **f** = Skor yang diperoleh
- **N** = Skor maksimum

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori penilaian sebagai berikut.

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat Kurang

Kategori tersebut digunakan untuk mempermudah interpretasi hasil observasi maupun angket sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital dalam pembelajaran materi unsur-unsur dongeng.

Selanjutnya, seluruh hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan uraian deskriptif. Penyajian data tersebut bertujuan memberikan gambaran mengenai hasil belajar siswa, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran. Dengan demikian, analisis data mampu memberikan informasi yang sistematis mengenai pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, serta angket respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran. Seluruh data dianalisis menggunakan statistik deskriptif sehingga mampu memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video.

1. Hasil Belajar Siswa

Setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan tes hasil belajar yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda mengenai unsur-unsur dongeng. Analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dengan baik.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Komponen	Nilai
Jumlah siswa	30

Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	70
Nilai rata-rata	84,60
Standar deviasi	6,82

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 84,60, dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah 70. Seluruh siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran mampu membantu siswa memahami materi unsur-unsur dongeng dengan baik.

Materi yang paling mudah dipahami siswa adalah mengenali tokoh dan latar cerita. Hal tersebut terlihat ketika siswa mampu menyebutkan tokoh utama, tokoh tambahan, serta tempat berlangsungnya cerita setelah menyaksikan tayangan video. Sebaliknya, beberapa siswa masih mengalami sedikit kesulitan dalam menentukan amanat cerita karena membutuhkan kemampuan berpikir

yang lebih mendalam dibandingkan sekadar mengidentifikasi tokoh atau latar.

2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Indikator	Persentase	Kategori
Memperhatikan tayangan video	95%	Sangat Baik
Antusias mengikuti pembelajaran	93%	Sangat Baik
Menjawab pertanyaan guru	88%	Sangat Baik
Berdiskusi dengan teman	86%	Sangat Baik

Mengidentifikasi unsur dongeng	84%	Sangat Baik
Menyimpulkan isi dongeng	82%	Sangat Baik

Rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai 88% sehingga termasuk kategori Sangat Baik.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa lebih fokus memperhatikan materi ketika video diputar. Kombinasi gambar bergerak, narasi, ilustrasi, dan musik membuat siswa lebih mudah mengikuti jalan cerita dibandingkan apabila guru hanya menggunakan buku teks. Selain itu, siswa terlihat aktif menjawab pertanyaan guru serta mampu menyampaikan pendapat mengenai karakter tokoh maupun pesan moral dalam cerita.

Selama pembelajaran berlangsung hampir seluruh siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka tampak menikmati tayangan video dan beberapa kali meminta guru memutar kembali bagian tertentu agar dapat memahami cerita secara lebih mendalam.

3. Respons Siswa terhadap Video Pembelajaran

Respons siswa diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert empat tingkat.

Tabel 3. Respons Siswa terhadap Video Pembelajaran

Indikator	Persentase	Kategori
Tampilan video menarik	95%	Sangat Baik
Materi mudah dipahami	92%	Sangat Baik
Meningkatkan semangat belajar	90%	Sangat Baik
Audio dan gambar jelas	89%	Sangat Baik
Membantu mengenali unsur dongeng	91%	Sangat Baik
Ingin menggunakan video lagi	94%	Sangat Baik

Rata-rata keseluruhan respons siswa mencapai 92% dengan kategori Sangat Baik.

Mayoritas siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan video lebih menyenangkan dibandingkan hanya membaca buku pelajaran. Penyajian materi secara audiovisual membuat siswa lebih mudah memahami isi cerita sekaligus mengenali tema, tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat yang terdapat dalam dongeng.

Selain itu, siswa mengaku lebih termotivasi mengikuti pembelajaran karena video memberikan pengalaman belajar yang menarik serta tidak membosankan. Beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka berharap guru menggunakan video pembelajaran pada materi Bahasa Indonesia lainnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran memberikan gambaran yang positif terhadap proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil tes, observasi, dan angket, penggunaan media video

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Tingginya nilai rata-rata hasil belajar menunjukkan bahwa penyajian materi melalui video mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang terdapat dalam dongeng. Hal tersebut terjadi karena video menyajikan cerita melalui perpaduan gambar bergerak, narasi, teks, ilustrasi, dan suara sehingga informasi diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Menurut (Mayer, 2021), pembelajaran multimedia akan meningkatkan proses pengolahan informasi dalam memori sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks atau ceramah.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik. Selama proses pembelajaran siswa lebih fokus memperhatikan materi, aktif bertanya, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dengan teman, serta mampu mengidentifikasi unsur-unsur dongeng secara mandiri. Temuan ini memperlihatkan bahwa video

pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2020) menjelaskan bahwa media audiovisual mampu menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Respons siswa yang mencapai kategori sangat baik memperlihatkan bahwa media video diterima secara positif oleh peserta didik. Sebagian besar siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan tidak membosankan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Smaldino et al., 2019)) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual mampu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan media cetak.

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian (Chen et al., 2020) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif.

Pada materi unsur-unsur dongeng, penggunaan video memberikan keuntungan tersendiri karena siswa dapat mengamati secara langsung tokoh, latar, alur, konflik, serta penyelesaian cerita. Kondisi tersebut membantu siswa membangun pemahaman yang lebih utuh mengenai isi dongeng sehingga mereka tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menghubungkan unsur-unsur cerita secara logis.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan amanat cerita. Hal tersebut disebabkan karena amanat merupakan unsur intrinsik yang memerlukan kemampuan berpikir reflektif dan penalaran yang lebih tinggi dibandingkan mengenali tokoh maupun latar. Oleh karena itu, guru tetap perlu memberikan penguatan melalui diskusi kelas, tanya jawab, maupun latihan-latihan lanjutan agar pemahaman siswa semakin mendalam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran merupakan media digital yang layak dimanfaatkan dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur dongeng, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, aktivitas pembelajaran, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari implementasi pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada peserta didik sebagaimana dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran sebagai media digital pada materi unsur-unsur dongeng di kelas III Sekolah Dasar memberikan gambaran yang positif terhadap proses pembelajaran. Hasil tes menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mencapai 84,60 dengan seluruh siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada pada kategori sangat baik dengan

persentase rata-rata sebesar 88%, sedangkan hasil angket menunjukkan respons siswa terhadap penggunaan video pembelajaran juga berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 92%.

Pemanfaatan video pembelajaran mampu membantu siswa memahami unsur-unsur dongeng melalui penyajian materi yang memadukan unsur visual dan audio sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Video pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, dan motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, video pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media digital yang efektif untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi unsur-unsur dongeng. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis video secara lebih optimal serta mengembangkannya pada materi pembelajaran lainnya agar proses pembelajaran semakin

inovatif, menyenangkan, dan
berpusat pada peserta didik.

Learning (3rd Edition).

Cambridge University Press.

Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra Anak:*

Pengantar Pemahaman Dunia

Anak. Gadjah Mada University

Press.

OECD. (2023). *PISA 2022 Results*

(Volume I): The State of Learning

and Equity in Education. OECD

Publishing.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., &

Mims, C. (2019). *Instructional*

Technology and Media for

Learning (12th Edition). Pearson.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*

dan Pengembangan (Research

and Development). Alfabeta.

Susanto, A. (2022). *Teori Belajar dan*

Pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Prosedur*

Penelitian Suatu Pendekatan

Praktik. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2020). *Media*

Pembelajaran (Edisi Revisi). PT

RajaGrafindo Persada.

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020).

Artificial Intelligence in

Education: A Review. *IEEE*

Access, 8, 75264–75278.

[https://doi.org/10.1109/ACCESS.](https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510)

2020.2988510

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis*

Multivariate dengan Program

IBM SPSS (Edisi 10). Badan

Penerbit Universitas Diponegoro.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C.

(2022). *Artificial Intelligence in*

Education: Promises and

Implications for Teaching and

Learning. Center for Curriculum

Redesign.

Kementerian Pendidikan Riset, dan

Teknologi, K. (2022). *Panduan*

Pembelajaran dan Asesmen

Kurikulum Merdeka.

Kemendikbudristek.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia*