

Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan

Ni Komang Indah Rany Dewinta^{1*}, Ahmad Raksun², M. Arief Budiman³

¹Pendidikan Profesi Guru, Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

³SDN 45 Ampenan, Kota Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: indahranydewinta@gmail.com

Article History

Received : July 16th, 2024

Revised : August 08th, 2024

Accepted : August 24th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media video interaktif di kelas IV SDN 45 Ampenan. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai dasar bangsa Indonesia, seperti keadilan sosial, persatuan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Namun, hasil belajar siswa di SDN 45 Ampenan menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap materi ini, khususnya dalam perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan Taggart, melibatkan 24 siswa kelas IV. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan video interaktif. Pada kondisi awal, rata-rata nilai siswa adalah 68 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 41,7%. Setelah siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 75 dan ketuntasan belajar mencapai 83,3%. Pada siklus II, seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 80. Observasi menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media video interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya dalam topik perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar.

Keywords: hasil belajar, Media video interaktif.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan untuk mendapatkan pengetahuan, pemahaman, membentuk perilaku serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa (Sarea et al., 2022). Menurut Nurgiansyah (dalam Octaviani et al., 2024) dalam menghadapi era digital dan globalisasi, pendidikan harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pelaksanaannya tetap efektif. Hal ini menuntut guru untuk maju dan terus mengembangkan keahliannya. Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan saja, tetapi juga mencakup pengembangan perilaku dan keterampilan yang menjadi indikator penting dalam proses pengembangan diri dan sosial siswa sebagai bentuk persiapan melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Perubahan dan perkembangan yang pesat dalam berbagai

aspek kehidupan menjadi salah satu alasan pentingnya hal tersebut. Pemerintah tentu saja juga terus berupaya untuk memastikan bahwa pendidikan tetap berjalan secara optimal di era modern ini, dengan meningkatkan kualitas pendidikan nasional agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan maksimal (Sarea et al., 2022).

Perkembangan teknologi telah membawa dampak besar pada bidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran, di mana media, metode dan hasil belajar menjadi aspek yang saling terkait. Media digunakan sebagai sarana oleh guru untuk menyampaikan materi pendidikan kepada siswa, sementara metode pembelajaran mengatur pengorganisasian materi ajar serta strategi penyampaiannya. Untuk menilai kemampuan dan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran, tentu saja dilakukannya analisis hasil belajar sebagai indikator utama (Octaviani et al., 2024).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar yang menjadi pondasi kehidupan berbangsa dan bernegara, seperti keadilan sosial, persatuan, dan penghargaan terhadap keberagaman. Nilai-nilai ini tidak hanya perlu dipahami secara konseptual, tetapi juga harus tercermin dalam perilaku sehari-hari siswa. Sebagai mata pelajaran yang esensial dalam pembentukan karakter, Pendidikan Pancasila dianggap memiliki nilai yang sakral. Setiap warga negara diharapkan untuk menghafal dan mematuhi isi dari Pancasila. Melalui Pendidikan Pancasila, siswa dapat memperoleh semangat perjuangan, wawasan kenegaraan, serta kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Pendidikan ini juga bertujuan untuk menciptakan generasi yang memiliki pola pikir kritis dan mampu bertindak secara demokratis, sesuai dengan nilai-nilai yang mendasari tujuan bangsa Indonesia (Helmi et al., 2023).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan penulis di SDN 45 Ampenan pada tanggal 20 Maret 2024, penulis menemukan adanya tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yakni bagaimana memastikan siswa benar-benar memahami dan menerapkan materi yang telah disampaikan. Pada saat pengamatan dan melakukan wawancara pada wali kelas, penulis mendapatkan informasi bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ini sering kali belum memadai, hal tersebut terlihat dari rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran di SDN 45 Ampenan, rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait materi perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar, menjadi perhatian utama. Meskipun siswa telah menerima pembelajaran secara teori, banyak di antara mereka yang belum sepenuhnya memahami bagaimana menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks perilaku menghargai keberagaman budaya di Nusa Tenggara Barat yang meliputi budaya Sasak, Samawa, dan Mbojo.

Adanya tantangan dan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN 45 Ampenan, tentu saja diperlukan cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi atau cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Media memiliki peran penting sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa serta sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Seiring dengan perkembangan zaman, media pembelajaran telah berkembang dari bentuk sederhana hingga berbasis teknologi. Media video interaktif dianggap sebagai salah satu solusi yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Mawardi (dalam Octaviani et al., 2024) menambahkan bahwa video interaktif memiliki keunggulan dalam membuat proses belajar mengajar lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik oleh guru.

Media video interaktif menyajikan informasi secara visual dan interaktif, yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Octaviani et al., 2024). Berdasarkan pemaparan di atas, telah dilakukannya penelitian. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengkaji “Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan” khususnya pada materi perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dijelaskan oleh Suharsimi Arikunto (dalam Nugroho et al., 2022) pada bukunya yang berjudul "Penelitian Tindakan Kelas," di mana setiap siklus didasarkan pada refleksi dari siklus sebelumnya untuk terus memperbaiki praktik pembelajaran. Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri dari

empat elemen utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Menurut Kusnandar (dalam Nugroho et al., 2022) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, yang juga berperan sebagai peneliti di kelasnya, baik secara mandiri maupun berkolaborasi dengan orang lain. Dalam PTK, guru merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui siklus tertentu. Guru berperan sebagai peneliti selama penelitian berlangsung, dengan fokus utama pada tindakan yang dilakukan, yang kemudian diujicobakan dan dievaluasi untuk menentukan apakah tindakan tersebut dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Hasil evaluasi dari setiap siklus digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya dilihat dari perbandingan rata-rata nilai, sehingga diperoleh persentase peningkatan hasil belajar siswa. Siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) akan diberikan remedial, sementara siswa yang telah mencapai KKM akan diberi tindak lanjut untuk mempersiapkan diri pada materi berikutnya.

Setting penelitian ini mencakup lokasi dan subjek yang terlibat. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 45 Ampenan, dengan subjek penelitian berupa 24 orang siswa dari kelas IV di SDN 45 Ampenan, 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu, tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan dilakukan pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Observasi bertujuan untuk mengetahui

perkembangan siswa selama proses pembelajaran, hal tersebut dilakukan pada setiap siklus untuk membuat kesimpulan tentang pelaksanaan pembelajaran yang direfleksikan pada siklus berikutnya. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang penerapan video interaktif dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, dokumentasi bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai kondisi siswa yang diteliti, yang meliputi catatan dan foto selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh melalui beberapa tahap, yaitu pra-siklus (pre-test) yang menunjukkan kondisi awal, serta siklus I dan siklus II. Hasil tes pada siklus I dan siklus II berfokus pada materi perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Selain hasil tes, terdapat juga data non-tes yang menunjukkan perubahan perilaku siswa. Data ini diperoleh dari catatan harian guru, catatan harian siswa, wawancara, dan dokumentasi foto yang mendokumentasikan perkembangan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang diterapkan melalui penggunaan video interaktif. Hasil belajar ini diukur dengan tes, yang membandingkan kondisi awal siswa dengan hasil tes akhir dari siklus I dan siklus II. Sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di Kelas IV SDN 45 Ampenan, sebanyak 80% siswa mencapai nilai KKM 75. Berikut adalah tabel perbandingan hasil tes yang menunjukkan ketuntasan siswa pada kondisi awal, akhir siklus I, dan siklus II.

Table 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	Selisih dari Siklus I ke Siklus II
1.	Nilai terendah	60	65	75	+10
2.	Nilai tertinggi	75	85	90	+5
3.	Nilai rata-rata	68	75	80	+5
4.	Siswa tuntas	10	20	24	+4
5.	Siswa tidak tuntas	14	4	0	-4
6.	% ketuntasan belajar klasikal	41,7%	83,3%	100%	+16,7%

Berdasarkan Tabel 1 di atas, terlihat bahwa pada kondisi awal, nilai terendah siswa

adalah 60, dan nilai tertinggi mencapai 75, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68. Pada

siklus I, nilai terendah siswa meningkat menjadi 65, sementara nilai tertinggi naik menjadi 85, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75. Selanjutnya, pada siklus II, nilai terendah siswa kembali meningkat menjadi 75, dan nilai tertinggi mencapai 90, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80. Dari data ini, terlihat adanya peningkatan nilai siswa yang konsisten dari kondisi awal hingga siklus II.

Secara klasikal, pada kondisi awal, dari 24 siswa di kelas IV SDN 45 Ampenan, hanya 10 siswa atau 41,7% yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata sebesar 68. Setelah penerapan video interaktif pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 20 siswa atau 83,3%, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75. Pada siklus II, seluruh siswa, yakni 24 siswa atau 100%, berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 80. Berdasarkan tabel, dapat disimpulkan bahwa penerapan video interaktif dalam pembelajaran berhasil memenuhi target ketuntasan belajar yang ditetapkan, yaitu 80% siswa harus mencapai nilai minimal KKM sebesar 75.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa indikator ketercapaian telah tercapai dengan baik. Aktivitas siswa di kelas mengalami perbaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Selama observasi, tampak bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif mengajukan pertanyaan kepada guru, dan terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, minat dan motivasi belajar siswa juga meningkat, sementara jumlah siswa yang terlibat dalam aktivitas lain selama pembelajaran berkurang. Semua ini menunjukkan bahwa penerapan video interaktif dalam proses pembelajaran telah menunjukkan perbaikan yang positif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Mu'in, 2024) dalam bukunya yang berjudul "Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran" bahwa video interaktif dapat mendorong keterlibatan aktif siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Guru juga bisa menggunakan berbagai cara dalam proses penerapannya seperti membuat pertanyaan, kuis, atau studi kasus untuk mendukung proses belajar mereka.

Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media video interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Fokus dari penelitian ini adalah pada siswa kelas IV di SDN 45 Ampenan. Untuk mengevaluasi efek dari penerapan media video interaktif terhadap hasil belajar siswa, penelitian ini dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini melibatkan seluruh siswa di kelas IV, yang berjumlah 24 orang, dengan harapan bahwa penggunaan video interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. Dalam PTK ini, media video interaktif digunakan untuk menggantikan atau melengkapi metode pembelajaran tradisional, dengan tujuan utama untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbaikan yang sangat signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 45 Ampenan. Penggunaan video interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam topik perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Djuma et al., 2024) bahwa Penggunaan media pembelajaran interaktif membawa dampak positif pada perubahan sikap siswa di SD Negeri 142 Kampung Baru. Siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik belajar matematika karena adanya teknologi pembelajaran interaktif, seperti ice breaking, kuis online, dan LKPD berbasis kegiatan, yang memberikan pengalaman baru bagi mereka.

Rusman (dalam Hita et al., 2021) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar memiliki dampak besar pada proses dan hasil belajar karena perkembangan kognitif siswa di jenjang ini masih berada pada tahap operasional konkret, materi pelajaran akan lebih mudah dipahami jika diberikan contoh yang nyata. Media pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasinya. Piaget juga mendukung pandangan ini dengan menyatakan bahwa pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa akan meningkatkan keberhasilan belajar.

Pada tahap awal penelitian, nilai rata-rata siswa tercatat pada angka 68, dengan hanya 41,7% siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Namun, setelah penerapan media video interaktif pada siklus I, terlihat peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan menjadi 75, dan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 83,3%. Peningkatan ini menandakan bahwa media video interaktif mulai memberikan dampak positif yang nyata terhadap hasil belajar siswa, memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi dengan cara yang lebih baik dan lebih efektif.

Selanjutnya, penerapan video interaktif pada siklus II menghasilkan hasil yang bahkan lebih memuaskan. Nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 80, dan seluruh siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%. Perbaikan ini menunjukkan bahwa media video interaktif tidak hanya membantu siswa yang awalnya memiliki nilai rendah, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya sudah baik. Selain itu, nilai terendah dan tertinggi siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari 65 menjadi 75 dan dari 85 menjadi 90, masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam hasil belajar terjadi secara merata di seluruh rentang nilai siswa, memperlihatkan efek positif yang menyeluruh dari penerapan video interaktif.

Hasil observasi selama siklus II juga mengungkapkan adanya peningkatan yang jelas dalam aktivitas dan motivasi siswa. Aktivitas siswa di kelas menunjukkan perbaikan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam bertanya, dan terlibat secara lebih mendalam dalam diskusi kelompok. Peningkatan minat dan motivasi ini juga tercermin dalam berkurangnya jumlah siswa yang terlibat dalam aktivitas lain selama pembelajaran, yang menunjukkan bahwa mereka menjadi lebih fokus dan lebih terlibat dalam materi ajar. Semua perubahan ini berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik, dengan siswa yang lebih siap untuk menerapkan nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho et al., 2022),

yang menunjukkan bahwa penggunaan video interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti pada siswa kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang, di mana skor rata-rata hasil belajar pada kondisi awal adalah 47, kemudian meningkat menjadi 74 setelah penerapan video interaktif pada siklus I, dan naik lagi menjadi 81 pada siklus II. Ketuntasan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada kondisi awal, hanya 2 siswa (20%) yang mencapai kategori tuntas. Setelah siklus I, jumlah ini bertambah menjadi 6 siswa (60%), dan pada siklus II menjadi 8 siswa (80%) yang mencapai kategori tuntas. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat, yang ditandai dengan antusiasme mereka mengikuti pelajaran, keaktifan dalam diskusi kelompok, meningkatnya minat dan motivasi belajar, serta berkurangnya siswa yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan video interaktif dalam penelitian ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis mereka. Sebelum penelitian dilakukan, terlihat bahwa siswa kurang aktif, siswa juga kurang berani mengemukakan pendapat serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Namun, setelah menggunakan video interaktif, terlihat peningkatan dalam aktivitas belajar siswa, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam diskusi kelompok, meningkatnya minat dan motivasi belajar, serta berkurangnya melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Adiyanti, 2020) bahwa media pembelajaran yang menggunakan gambar dan suara bergerak dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan fokus serta menumbuhkan perasaan gembira. Penggunaan video juga membantu mendorong dan meningkatkan motivasi, serta menanamkan sikap positif dan aspek afektif lainnya.

Menurut Bruner (dalam Lestari, 2021), pembelajaran sebaiknya dimulai dengan pengalaman nyata yang dialami langsung oleh anak, kemudian dilanjutkan dengan penggunaan gambar (visual), dan akhirnya menggunakan unsur abstrak seperti kata-kata dan tulisan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu penyampaian materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolok ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran. Sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar jika digunakan dengan tepat. Media berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Dalam memilih media pembelajaran, perlu diperhatikan kondisi siswa, fasilitas yang tersedia, serta tujuan pembelajaran di sekolah. Penggunaan media yang tepat sangat dianjurkan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif (Humardani et al., 2023).

Secara keseluruhan, penerapan video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 45 Ampenan telah menunjukkan perbaikan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Media video interaktif menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi, memperkuat pemahaman siswa, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, seperti video interaktif, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar dan pengembangan karakter siswa, terutama dalam konteks pendidikan yang memerlukan pemahaman mendalam seperti Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan media video interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 45 Ampenan secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa penggunaan video interaktif mampu memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi, khususnya dalam topik perilaku menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Peningkatan hasil belajar yang tercermin dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 68 pada pra-siklus menjadi 80 pada siklus II menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membantu siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Selain itu, seluruh siswa

berhasil mencapai ketuntasan belajar pada siklus II, dengan nilai rata-rata yang meningkat secara signifikan. Observasi juga mengungkapkan bahwa aktivitas dan motivasi siswa meningkat, menunjukkan bahwa video interaktif tidak hanya berdampak positif pada hasil akademis tetapi juga pada keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan video interaktif telah berhasil memperbaiki kualitas pembelajaran dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik di kelas IV SDN 45 Ampenan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan artikel ini, penulis telah menerima dukungan, bimbingan, petunjuk, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Orang Tua, Dosen Pembimbing, Kepala Sekolah, Guru, dan siswa SDN 45 Ampenan.

REFERENSI

- Adiyanti, D. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Sidoluhur Kecamatan Lawang Kabupaten Malang. *National Conference for Ummah*, 1(1), 1–11. <https://103.106.72.138/index.php/NCU2020/article/view/645>
- Djuma, D. A., Mus, S., & Nurmeni (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SDN 142 Kampung Baru. *Global Journal Pendidikan Dasar*, 3, 311–328.
- Helmi, C. N. Q., Hariani, L. S., & Rukmini, C. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Panila (Papan Penerapan Nilai-nilai Pancasila) pada Siswa Kelas V SD Negeri Kota Malang. *Wahana Pedagogika*, 05(02), 22–32.
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 115–127. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680>

- Humardani, F. T., Miyono, N., Artharina, F. P., & Mujilah, M. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Audio Visual pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas I SD N Sambirejo 02. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 4026–4038.
- Lestari, E. B. (2021). Video Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pucangsimo 1 Bandarkedungmulyo Jombang. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(1), 52–61. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.49>
- Mu'in (2024). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran* (1st ed.). P4I.
- Nugroho, A. S., Ap, N., & Rijal (2022). Penerapan Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Payaman 2 Secang Magelang. *Pinisi Journal PGSD*, 2(1), 26–31.
- Octaviani, E. M., Humairah, H., & Khasanah, L. A. I. U. (2024). Penerapan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas V SD. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(2), 219–226. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i2.518>
- Sarea, M. S., Fadillah, N., Alifah, A., Resti, A., & Wardania, W. (2022). Penerapan Media Video Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres 10/73 Tanete. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 584. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1034>