

## **Komparasi Keefektifan Pembelajaran Ipa Dengan Media Pembelajaran Kontekstual Dan Video Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Pannara Kota Makassar**

Nazla Makassar<sup>1</sup>; Jusmawati<sup>2</sup>; Nur Hadifah Amaliyah<sup>3</sup>; Perawati Bte Abustang<sup>4</sup>  
Prodi Studi PGSD Universitas Megarezky<sup>1234</sup>  
[dhedhenazla@gmail.com](mailto:dhedhenazla@gmail.com)<sup>1</sup>; [jcjumawati030490@gmail.com](mailto:jcjumawati030490@gmail.com)<sup>2</sup>;  
[nurhadifah.amaliyah05@gmail.com](mailto:nurhadifah.amaliyah05@gmail.com)<sup>3</sup>; [andiperawati@gmail.com](mailto:andiperawati@gmail.com)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan keefektifan media pembelajaran kontekstual dengan video pembelajaran interaktif IPA pada siswa kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. penelitian ini mengambil tempat di SD Negeri Pannara Kota Makassar. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III/A dan III/B yang terdiri dari 35 siswa kelas III/A dan 33 siswa kelas III/B, sehingga jumlah sampel 68 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes. Setelah dilakukan analisis data, penulis menemukan bahwa aktivitas siswa dalam media pembelajaran kontekstual dengan skor 3,6 dalam kategori sangat baik, sedangkan media pembelajaran video interaktif skor 3,2 dalam kategori baik. Skor tanggapan siswa dengan menggunakan media pembelajaran kontekstual adalah 3,60 dalam kategori sangat positif dan tanggapan siswa pada media pembelajaran video interaktif dengan skor 3 dalam kategori positif. Hasil belajar pada media pembelajaran kontekstual setelah perlakuan dengan skor 84,43 dalam kategori baik dan menggunakan media pembelajaran video interaktif skor 83,33 dalam kategori baik, sehingga hasil belajar IPA siswa kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar pada penerapan media pembelajaran kontekstual lebih efektif dibandingkan hasil belajar IPA siswa pada penerapan media pembelajaran video interaktif.

Kata kunci : Media Pembelajaran Kontekstual, Video Interaktif.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting untuk membekali peserta didik menghadapi masa depan. Di Indonesia pendidikan diatur dalam Undang-Undang tersendiri mengenai sistem Pendidikan Nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang SISDIKNAS tahun 2003 bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Lilik Puspitasari (2014:24) menyatakan walau telah diatur sedemikian rupa, pada dasarnya masalah utama pendidikan di Indonesia saat ini adalah berkaitan dengan rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran, sehingga tujuan pendidikan nasional sulit untuk dicapai. Menurut Bayuzar (2016:3) hasil belajar yang diharapkan biasanya berupa prestasi belajar yang baik atau optimal. Namun dalam pencapaian hasil belajar yang baik masih saja mengalami kesulitan dan prestasi yang didapat belum dapat dicapai secara optimal (Jusmawati, 2015:31). Dalam peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa seperti faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan sedangkan faktor eksternal berasal dari luar siswa seperti faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial. Dalam hal ini faktor internal dan faktor eksternal sama-sama memiliki hubungan yang dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh dalam hasil belajar adalah faktor media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran adalah satu alat yang digunakan untuk mempermudah penyaluran ilmu dari seorang guru terhadap siswa, sehingga penyampaian ilmu lebih maksimal dan hasil belajar menjadi lebih baik. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, agar siswa tidak bosan, meningkatkan kreativitas siswa, mempermudah siswa untuk memahami materi, membuat suasana belajar mengajar menjadi lebih kreatif. Kegunaan media dalam pendidikan yaitu salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin

mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar.

Azhar Arsyad dalam Fifi Nofiaturrehman (2019:31) menyatakan para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Adanya inovasi di bidang teknologi informasi dan komunikasi serta kemudahan-kemudahan saat ini harus dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media, baik berupa video interaktif dan secara kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Pannara Kota Makassar yang dilakukan selama Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) pada tanggal 26 November 2021, penulis melihat proses belajar mengajar yang dilakukan menggunakan media pembelajaran kontekstual dan video interaktif dikarenakan tersebarnya virus *Covid-19* di Indonesia. Merebaknya *covid-19* ini mengakibatkan proses pembelajaran dilaksanakan dengan dua metode yang berbeda yakni penggunaan media pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dari rumah masing-masing, pembelajaran ini dikenal dengan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan), dan juga secara langsung bersama guru di sekolah yakni pembelajaran kontekstual (tatap muka). Disamping itu penulis melihat penggunaan sistem pembelajaran daring sebagai media belajar dalam proses pembelajaran di SD Negeri Pannara Kota Makassar juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas III, yang dapat dilihat dari rata-rata nilai hasil ulangan yang diperoleh belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75, hal ini disebabkan oleh faktor guru dan siswa faktor dari guru yaitu kurangnya keterampilan atau kreativitas guru dalam penggunaan media belajar daring sebagai media pembelajaran dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk faktor siswa, siswa merasa kesulitan dalam memahami pelajaran dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti mengangkat sebuah judul “Komparasi Keefektifan Media Pembelajaran Kontekstual dan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen (*Quasi Eksperimental*) atau juga disebut eksperimen semu. Tujuannya yaitu memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui eksperimen yang sebelumnya, tapi tidak ada pengontrolan atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan. Eksperimen kuasi banyak digunakan dalam penelitian pendidikan dengan desain *pretest-posttest* karena variabelnya banyak yang tidak bisa diamati, seperti kematangan, efek, pengujian dan adaptasi.

Penelitian ini akan membandingkan dua variabel yaitu variabel I yang menggunakan media pembelajaran kontekstual dan variabel II yang menggunakan video pembelajaran video interaktif. Desain Penelitian yang dipakai dapat digambarkan sebagai berikut:

<b>Kelas</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Treatment</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
Eksperimen I	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Eksperimen II	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

## HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pannara yang terletak di antang Kecamatan Manggala Kota Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Mempunyai 6 ruangan kelas untuk kegiatan belajar, UKS, perpustakaan, kantor dan musolah. Jumlah guru yang aktif 16 orang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, guru agama, guru olahraga, dan tata usaha. Kelas III SD Negeri Pannara merupakan kelas yang di pilih dalam pelaksanaan penelitian eksperimen. Subjek penelitian ini yaitu 68 siswa yang terdiri dari 41 laki-laki dan 27 perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran kontekstual dengan media video interaktif pada siswa kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar. Maka hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut:

### **Analisis Statistik Deskriptif**

Pada analisis deskriptif, data yang diolah yaitu data *pre-test* dan data *post-test* pada siswa kelas III A yang diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran

kontekstual dan media pembelajaran video interaktif pada kelas III B maka peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* berupa angket.

### **Analisis Statistik Inferensial**

Pada analisis inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran kontekstual dan media video interaktif terhadap keefektifan hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar. Maka sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas data. Pada uji hipotesis dilakukan (uji-T).

### **Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik deskriptif kualitatif menganalisis observasi kegiatan mengajar guru dan observasi kegiatan belajar siswa yang terkait dengan media pembelajaran. Penelitian kuantitatif ialah penelitian yang berdasarkan pada angka. Penelitian ini dilakukan untuk menghitung media pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa.

### **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif yakni kegiatan statistik yang dimulai dari menghimpun data, menyusun atau mengukur data, mengolah data, menyajikan dan menganalisa data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau keadaan.

**Table 1. Rubrik Penilaian Skor Terhadap Keterlaksanaan Media Pembelajaran**

No	Skor	Kategori
1	1	Jika keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran terlaksana dengan kurang.
2	2	Jika keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran terlaksana dengan cukup
3	3	Jika keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran terlaksana dengan baik
4	4	Jika keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran terlaksana dengan sangat baik

### **Analisis Inferensial**

Analisis inferensial untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum penelitian hipotesis terlebih dahulu uji prasyarat data. Pada ujian prasyarat data dilakukan uji normalitas

data, homogenitas data dan uji linearitas. Pada uji hipotesis dilakukan (uji-T) menggunakan *SPSS 21*.

### Analisis dan Hasil Data

Analisis Statistik Deskriptif

**Tabel 2**  
**Penilaian Aktifitas Guru Media Pembelajaran Kontekstual**

Aktivitas Siswa	Skor Nilai	Kategori
Pertemuan 1	3,0	Baik
Pertemuan 2	3,6	Sangat Baik
Pertemuan 3	3,9	Sangat Baik
<b>Rata rata</b>	<b>3,5</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Tabel 3**  
**Penilaian Aktifitas Guru Media Pembelajaran Video Interaktif**

Aktivitas Siswa	Skor Nilai	Kategori
Pertemuan 1	2,0	Cukup
Pertemuan 2	3,0	Baik
Pertemuan 3	3,8	Sangat Baik
<b>Rata rata</b>	<b>2,9</b>	<b>Baik</b>

**Tabel 4**  
**Aktivitas Siswa Media Pembelajaran Kontekstual**

Aktivitas Siswa	Skor Nilai	Kategori
Pertemuan 1	3,4	Baik
Pertemuan 2	3,6	Sangat Baik
Pertemuan 3	3,8	Sangat baik
<b>Rata rata</b>	<b>3,6</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Tabel 7**  
**Aktivitas Siswa Media Pembelajaran Video Interaktif**

Aktivitas Siswa	Skor Nilai	Kategori
Pertemuan 1	2,8	Baik
Pertemuan 2	3,4	Sangat Baik
Pertemuan 3	3,6	Sangat baik
<b>Rata rata</b>	<b>3,2</b>	<b>Sangat Baik</b>

**Tabel 8**

**Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA *Pretest* dan *Postest***

Interval	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>		
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
86-100	1	1,4%	13	18,6%	Sangat Baik
75-85	9	12,9%	15	21,4%	Baik
60-74	18	25,7%	7	10,0%	Cukup
55-59	2	5,7%	0	0%	Kurang
<35	5	7,1%	0	0%	Kurang Baik
Jumlah	35	100	35	100	

**Tabel 9**

**Deskriptif statistic *Pretest* dan *Postest***

	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Postest</i> Eksperimen
<i>N Valid</i>	35	35
<i>Missing</i>	35	35
<i>Mean</i>	65,86	84.43
<i>Median</i>	65,00	85.00
<i>Mode</i>	65	85
<i>Std. Deviation</i>	10.109	10.831
<i>Variance</i>	102,185	117,311
<i>Range</i>	40	35
<i>Minimum</i>	50	65
<i>Maximum</i>	90	100

**Tabel 10**

**Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPA *Pretest* dan *Postest***

Interval	<i>Pretest</i>		<i>Postest</i>		
	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)	Kategori
86-100	1	1,5%	13	19,7%	Sangat Baik
75-85	6	9,0%	13	19,7%	Baik
60-74	18	27,3%	7	10,6%	Cukup
55-59	1	1,5%	0	0%	Kurang
<35	7	10,6%	0	0%	Kurang Baik

**Tabel 11**  
**Deskriptif statistic Pretest dan Posttest**

	<i>Pretest</i> Eksperimen	<i>Posttest</i> Eksperimen
<i>N Valid</i>	33	33
<i>Missing</i>	33	33
<i>Mean</i>	64,70	83,33
<i>Median</i>	65.00	85,00
<i>Mode</i>	50 <sup>a</sup>	80
<i>Std. Deviation</i>	10.893	11.296
<i>Variance</i>	118.655	127.604
<i>Range</i>	40	40
<i>Minimum</i>	50	60
<i>Maximum</i>	90	100
<i>Sum</i>	2135	2750

**Hasil Analisis Perbandingan Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kontekstual dan Video Interaktif**

**Tabel 12 Keefektifan Media Pembelajaran Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II**

Kelas	Rata-Rata <i>Posttest</i>	KK (%)
<b>Eksperimen I</b>	84,43	80%
<b>Eksperimen II</b>	83,33	76%

**Tabel 13 Perbandingan Skor Aktivitas Siswa**

Kelas	Skor Rata-Rata Total	Kategori
Eksperimen I	3,6	Baik
Eksperimen II	3,2	Baik

  

Kelas	Skor Rata-Rata Total	Kategori
Eksperimen I	3,60	Positif
Eksperimen II	3	Positif

**Tabel 14 Perbandingan Skor Respon Siswa**



**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka diambil dari kesimpulan berikut ini: Media pembelajaran kontekstual terbukti cukup efektif dalam pembelajaran IPA pada kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar. Media pembelajaran video interaktif terbukti cukup efektif dalam pembelajaran IPA pada kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar. Terdapat perbedaan keefektifan media pembelajaran kontekstual dengan media pembelajaran video interaktif terhadap pembelajaran IPA siswa kelas III SD Negeri Pannara Kota Makassar. Jadi media pembelajaran kontekstual lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran video interaktif dalam pembelajaran IPA.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah Siti. 2015. *Perkembangan Peserta Didik dan Bimbingan Belajar*. Yogyakarta: Deepublish
- Andriyani, Yulisa. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang”. Skripsi (Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2017).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Awang, Ana Ery Rambu. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD di Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang”. Skripsi (Universitas Negeri Semarang 2016).
- Baharuddin, dkk. 2010. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.
- Darmawan, Deni. 2015. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Kufi, EL Bayuzar. M. “Pengaruh sarana Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di Madrasah Ibditiyah Negeri (MIN).
- Husamah dkk. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Jusmawati, H. U., & Darwis, M. (2015). Efektivitas Penerapan Model Berbasis Masalah Setting Kooperatif dengan Pendekatan Sainifik dalam Pembelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 11 Makassar. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(1), 30-40.
- Lina Novita, dkk. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan 3(2).
- M Hidayatul, Ayu Fuji. “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPE Negeri 1 Singosar”. Skripsi. (UIM Malik Ibrahim, 2018).
- Mustofa dan Muhammad Thobroni. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam pengembangan Nasional*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.
- Noviaturrahmah, fifi. *Pengembangan Kualitas Media Pembelajaran Tajwid Di Mi Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus*. Jurnal. Volume 7. Nomor 1. Tahun 2019.
- Puspita, Sari Lilik. “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Pasing* Terhadap hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Pada siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kampak Trenggalek Semester Genap Tahun Ajaran 2013/2014”. Skripsi. (Institut Agama Islam Negeri, 2014).
- Purwanto, Rudy. *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas XI IPA SMA Smart Ekselensia Tahun Ajaran 2010-2011*. Pendidikan Dompot Dhuafa edisi 1/2011.

- Riyana Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riana. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesi Guru*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sabillah Bellona Mardhatillah, dkk. 2019. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil belajar IPS*. Jurnal Unismuh. Volume 4. Nomor 2. Juli 2019. (diakses Selasa 27 April 2021).
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sri, Andi Rahayu. "Komparasi Keefektifan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Model Pembelajaran Interaktif terhadap pembelajaran IPA siswa kelas V 1 Bonepute Kabupaten Luwu". Skripsi (FKIP UNIMERZ Makassar, 2021).
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: PT. Alfabeta, CV (20).
- Sugiarti, Andi. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Model *Higher Grider Thinking Skill (HOTS)* Siswa Kelas IV SDN Salumpong Kabupaten Mamuju". Skripsi (FKIP Unimerz Makassar, 2020)
- Sulfiana, Sri. "Pengaruh Media Berbasis Lingkungan terhadap hasil Belajar IPA Pada Murid Kelas IV SD Inpres Parigi Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng". Skripsi ( FKIP UNIMERZ Makassar, 2019).
- Suwardi Ratifi Dana. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil belajar Siswa kompetensi dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 BAE Kudus". Skripsi (Universitas Negeri Semarang, 2012).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS dan Peraturan Pemerintah tentang standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar. Bandung: Citra Umbara.