



IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA “VIDIO INTERAKTIF” DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI MI NU MIFTAHUL ULUM 02 HONGGOSOCO

Husnunnadia Fitria Ainnuha¹, Rizka Andriana², Eva Lutfi Fakhru Ahsani³

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAIN Kudus

husnunnadia04@gmail.com; evitarizka54@gmail.com; evalutfi@iainkudus.ac.id

ABSTRAK

Kata Kunci :

Minat belajar, Media vidio interaktif

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media vidio interaktif. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian peserta didik kelas V yang berjumlah 23 orang. Siklus ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket. Pada tahap pra-penelitian, hasil observasi menunjukkan minat belajar siswa masih rendah (45%). Setelah penerapan media vidio interaktif pada siklus I, hasil observasi minat belajar siswa meningkat menjadi 65% (sedang), dan pada siklus II meningkat menjadi 85% (tinggi). Sementara itu, berdasarkan angket, minat belajar siswa pada siklus I berada pada kategori sedang (70%), dan pada siklus II meningkat menjadi 90% (tinggi). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media vidio interaktif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco.

Keywords:

Interest in Learning,
Interactive video media.

ABSTRACT

This research aims to increase the learning interest of class II students at MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco in Indonesian language subjects through the use of interactive video media. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles, with 23 class V students as research subjects. This cycle consists of four stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. Data collection was carried out by observation, questionnaires and documentation. The research results show an increase in students' interest in learning based on the results of observations and questionnaires. At the pre-research stage, observation results showed that students' interest in learning was still low (45%). After implementing interactive video media

in cycle I, the results of observations of student interest in learning increased to 65% (medium), and in cycle II it increased to 85% (high). Meanwhile, based on the questionnaire, students' interest in learning in cycle I was in the medium category (70%), and in cycle II it increased to 90% (high). It can be concluded that the use of interactive video media can increase interest in learning Indonesian in class V MI NU Miftahul Ulum 02 Hongosoco students.

1. PENDAHULUAN

Dunia telah memasuki era abad ke-21 perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada arus globalisasi mengharuskan terjadinya pembaharuan dalam aspek kehidupan di masyarakat khususnya bidang pendidikan untuk meningkatkan manusia yang berkualitas dan bermutu serta mampu bersaing di era global. Pendidikan di era 4.0 merupakan respon terhadap kebutuhan revolusi industri, dimana pendidik dituntut untuk terus berkembang dan menyesuaikan teknologi diselaraskan dengan menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif. Dengan meningkatnya kualitas pendidikan yang diikuti perkembangan teknologi yang pesat, menuntut profesionalisme tenaga pendidik menjadi lebih berkualitas, tidak hanya menjelaskan materi pembelajaran namun memiliki wawasan tentang penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar dan potensi siswa secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu atau perangkat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menyalurkan informasi. Pembelajaran di masa depan sangat membutuhkan pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan setiap jenjang mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir,

berkomunikasi, dan berekspresi. Pelajaran ini memiliki tujuan untuk para peserta didik yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam elemen capaian pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skill*). Dunia pendidikan para pendidik berupaya meningkatkan keberhasilan saat proses pembelajaran bahasa melalui pencapaian kompetensi berbahasa. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia menduduki peran yang sangat penting dalam tujuan pendidikan (Putri Noviatami, 2024).

Sesuai dengan perkembangan zaman, seorang guru harus mampu menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran harus selalu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga lingkungan kelas mencerminkan tuntutan zaman dan kepribadian siswa. Kemajuan teknologi ini tidak hanya membutuhkan guru yang berkualitas tetapi juga keseimbangan dalam penggunaan teknologi yang efektif dalam proses pendidikan. Guru harus bisa menyesuaikan metode pengajarannya dengan kebutuhan siswa. Pemanfaatan sumber belajar berteknologi mutakhir merupakan salah satu cara agar kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran di era digital dituntut untuk meningkatkan standar pengajaran karena hal itu dapat mendorong pembelajaran yang lebih efisien. Untuk membantu siswa memahami materi

yang kompleks, media diperlukan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Salah satu syarat agar proses pembelajaran berhasil adalah guru memanfaatkan sumber belajar yang tepat guna membantu siswa belajar dan dapat menggugah minatnya untuk belajar lebih lanjut (Siti Nur Isnaini et al., 2023).

Dunia pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, dimana pendidik, peserta didik dan lingkungan menjadi satu kesatuan. Ketiganya saling mempengaruhi. Maka, untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, penyelenggaraan pendidikan oleh guru dan pemangku kepentingan harus dilakukan semaksimal mungkin. Dianggap bijaksana untuk menyediakan peralatan dan infrastruktur yang diperlukan. Salah satu sarana dan prasarana yang diperlukan adalah media pembelajaran. Nurindah & Kasman menyatakan bahwa media pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, namun upaya tersebut belum teruji secara maksimal. Banyak lembaga pendidikan di wilayah terpencil atau terisolasi belum dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, terutama media pembelajaran yang dihasilkan oleh teknologi digital (Andriany & Warsiman, 2023).

Media pembelajaran sangat memiliki peranan penting dalam memperbaiki kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat menjadikan pembelajaran lebih kondusif dan menarik serta menyenangkan. Banyak media pembelajaran yang bisa di terapkan dalam proses pembelajaran yaitu: media video, media audio, media gambar, media gambar fotografi, media serbaneka, dan media peta atau globe. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media video pembelajaran.

Media video pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengaruh dalam menunjang interaksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Media video pembelajaran berkembang saat ini karena mempunyai keunggulan

yaitu: Materi yang disampaikan mudah dipahami, peserta didik lebih mudah mengingat materi, dapat mengurangi kebosanan peserta didik, lebih fokus pada materi, dan daya tangkap peserta didik akan lebih cepat. Selain keunggulan bagi peserta didik media video pembelajaran juga mempunyai keunggulan bagi guru yaitu: peran guru sebagai penyampai pesan dalam bentuk materi, akan lebih mudah menyampaikan materinya kepada peserta didik sebagai penerima pesan (Hidayatullah et al., 2022).

Minat kaitannya dengan pembelajaran dapat memunculkan perhatian, konsentrasi dan memeperkecil kebosanan belajar terhadap siswa sehingga memperkuat penanaman materi. Hal tersebut sesuai dengan pemikiran Gie, yang menyatakan bahwa Arti penting minat dalam kaitannya dengan pelaksanaan studi adalah (1) Minat melahirkan perhatian yang serta merta. (2) Minat memudahnya terciptanya konsentrasi. (3) Minat mencegah gangguan dari luar (4) Minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan. (5) Minat memeperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri. Guru memegang peran yang sangat besar dalam keberhasilan pendidikan di Indonesia, hal itu sejalan dengan UU no 20/2003. Menurut undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Pasal 39 (2) Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Berdasarkan UU no 20/2003, guru merupakan salah satu unsur penting dalam sistem pendidikan di sekolah. Guru memegang peran yang besar dalam peningkatan mutu dan kualitas pendidikan, sehingga terwujudnya minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Prasetyo, 2018).

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar

mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih mudah menyerap dan memahami materi pelajaran, serta lebih termotivasi untuk belajar secara mandiri. Minat juga merupakan kecenderungan yang konsisten untuk fokus dan mengingat beberapa aktivitas tertentu. Seseorang akan terus memperhatikan dan merasa senang terhadap aktivitas yang diminatinya. Namun, sering ditemukan siswa yang kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, terutama jika media pembelajaran kurang menarik. Hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya motivasi belajar siswa. Media utama yang digunakan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh siswa adalah Bahasa Indonesia, yang dianggap hanya berisi teori dan hafalan, sehingga minat belajar mereka menjadi rendah. Padahal, Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan literasi.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan bermakna (Hikmah Lestari et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 14 Oktober 2024, diketahui bahwa penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco belum pernah diterapkan. Salah satu alasannya adalah penggunaan proyektor dianggap ribet. Akibatnya, metode pembelajaran konvensional lebih sering diterapkan di MI ini seperti ceramah atau latihan di buku. Penggunaan media interaktif lebih sering digunakan pada pelajaran lain, seperti IPAS.

Namun, pernah ada penggunaan media sederhana pada materi kata sifat dan kata benda, di mana guru memanfaatkan potongan kertas kecil yang diletakkan di kursi, dan siswa bergantian memilih dan menempelkan kertas tersebut di buku sesuai dengan kategorinya (kata sifat atau kata benda).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media video interaktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui media video interaktif. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan teknologi.

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. Berdasarkan pemaparan di atas, telah dilakukannya penelitian. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengkaji "Implementasi Penggunaan Media Video Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco" khususnya pada materi kata tanya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di 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 Arikunto penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan,

sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut (Novi et al., 2023).

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 diberitindak lanjut untuk mempersiapkan diri pada materi berikutnya (Komang et al., 2024).

Setting penelitian ini mencakup lokasi dan subjek yang terlibat. Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco yang berjumlah 23 orang, terdiri atas 09 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu, observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Pada penelitain ini, peneliti mengelompokkan minat menjadi tiga kategori yaitu, kategori tinggi, sedang, dan rendah. Pada tahap pra-penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk

mengevaluasi tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Observasi ini dilakukan dengan mengamati secara langsung sikap dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan media vidio interaktif dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Selama penerapan vidio interaktif, peneliti melakukan observasi terhadap respon dan partisipasi siswa. Peneliti juga membagikan angket minat belajar kepada siswa di akhir siklus untuk mengukur tingkat minat mereka setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Setelah pelaksanaan siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar. Berdasarkan refleksi tersebut, peneliti merencanakan tindak lanjut dan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II.

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kendala dan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Proses pembelajaran dengan menggunakan vidio interaktif kembali dilaksanakan, dan peneliti kembali melakukan observasi serta membagikan angket minat belajar kepada siswa di akhir siklus. Data yang diperoleh dari observasi, angket, dan dokumentasi kemudian dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan vidio interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pemberian skor untuk menghitung nilai minat belajar peserta didik dilakukan peneliti dengan menilai pengisian angket yang berisi 14 pernyataan yang dijabarkan dari 5 indikator minat yaitu perasaan senang, ketertarikan peserta didik, pemahaman peserta didik, perhatian peserta didik dan keterlibatan peserta didik. Perhitungan nilai akhir minat belajar peserta didik dilakukan peneliti dengan cara menghitung jumlah kriteria yang diperoleh peserta didik kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik yaitu 23 dan dikalikan 100. Berikut rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menilai minat belajar peserta didik.

$$N = \frac{\text{JumlahKriteria}}{\text{JumlahPesertaDidik}} \times 100$$

Skor akhir yang diperoleh peserta didik selanjutnya dianalisis oleh peneliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam dua siklus, dengan durasi masing-masing dua kali 35 menit. Penelitian ini dilaksanakan di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggososco, yang berlokasi di Jl. Kebun Jeruk No. 64 Honggosoco RT 01/ RW 02, Jekulo, Kudus kode pos 59382. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggososco dengan jumlah total 23 siswa, yang terdiri atas 09 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar Bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan media video interaktif. Penelitian ini dirancang untuk memahami sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun penjabaran siklusnya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Pada tahap perencanaan, Peneliti mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan, peneliti membuat video interaktif dan membuat kuis atau permainan interaktif sebagai media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menyiapkan angket minat belajar yang akan diberikan kepada siswa setelah penerapan media video interaktif. Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa dan melihat perubahannya setelah menggunakan media video interaktif tersebut. Peneliti juga mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berupa lembar kerja peserta didik (LKPD).

b. Tindakan

Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti sebagai observer bertugas mengamati seluruh proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan

sebanyak dua siklus, pada setiap akhir siklus peserta didik mengisi angket minat belajar untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 November 2024, dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari seninn tanggal 18 November 2024. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada siklus I, peneliti mengajarkan materi kata tanya. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti menyampaikan maksud dan tujuan kehadiran di kelas, serta memberikan pengarahan bahwa nantinya akan menggunakan media video interaktif. Kegiatan diawali dengan berdoa bersama, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi untuk memotivasi siswa.

Guru menayangkan video interaktif tentang kata tanya dan jenis-jenisnya, peserta didik diminta untuk memperhatikan dan mengamati video pembelajaran yang ditayangkan. Guru bertanya tentang isi video pada peserta didik, "ada apa aja yang terdapat pada video tadi?, apa saja sih kata tanya itu?". Guru menjelaskan materi, kemudian guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok untuk bermain kuis berdasarkan materi yang telah dipelajari. Peserta didik, dalam kelompok, mengerjakan kuis yang telah disiapkan guru.

Di akhir pembelajaran, guru dan siswa membuat kesimpulan bersama. Guru berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif sejak awal dengan menciptakan suasana ceria agar siswa berminat mengikuti pembelajaran. Di akhir pembelajaran, guru memberikan kalimat-kalimat motivasi agar siswa berminat dan aktif dalam proses pembelajaran selanjutnya. Pada akhir

siklus, guru membagikan angket minat belajar kepada siswa untuk diisi sesuai dengan pendapat dan perasaan mereka tanpa merasa takut akan mempengaruhi nilai. Kegiatan pada siklus I ini merupakan pelaksanaan dari semua kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Setelah pelaksanaan siklus I selesai, peneliti melakukan refleksi dengan menganalisis hasil observasi dan angket minat belajar yang diberikan kepada siswa. Peneliti mengevaluasi kekurangan dan kendala yang dihadapi selama penerapan media video interaktif pada siklus I, seperti misalnya masalah teknis dalam penggunaan media video interaktif, pengelolaan waktu, atau respon siswa yang masih belum sesuai harapan. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti merencanakan tindak lanjut dan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II. Perbaikan ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media video interaktif dan lebih meningkatkan minat belajar siswa. Pada pertemuan kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I.

c. Observasi

1. Observasi dengan Peserta Didik

Selama dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif, peneliti melakukan observasi terhadap sikap dan antusiasme siswa. Peneliti mengamati bagaimana respon siswa ketika menggunakan media video interaktif ini, apakah mereka terlihat tertarik, bersemangat, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran atau sebaliknya. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati seluruh proses kegiatan pembelajaran dan mencatat hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung. Observasi pertemuan pertama yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa minat peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran masih belum begitu nampak, karena masih terdapat peserta didik yang kurang memperhatikan dengan sungguh-sungguh. Pada saat kegiatan tanya jawab juga terdapat banyak peserta didik yang tidak mau bertanya atau menyampaikan pendapatnya. Sehingga guru harus melontarkan banyak pertanyaan agar semua peserta didik mau menjawab pertanyaan dari guru dan tertarik untuk bertanya tanpa disuruh. Observasi penelitian kedua yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai terlihat aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru tanpa disuruh. Minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia sudah sedikit nampak yang ditunjukkan dengan adanya perubahan sikap peserta didik yang sebelumnya kurang memperhatikan menjadi lebih bersungguh-sungguh dalam memperhatikan pembelajaran.

2. Observasi dengan Guru

Setelah melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran, ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa, antara lain media pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta persepsi siswa bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap kurang menyenangkan karena banyak teori dan hafalan. Melihat kondisi tersebut, peneliti memutuskan untuk menerapkan media video interaktif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media video interaktif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif siswa, dan meningkatkan motivasi serta antusiasme mereka dalam belajar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki

pembelajaran atau mutu peningkatan pembelajaran. Menurut Arikunto PTK adalah kegiatan penelitian yang dilaksanakan kepada beberapa subjek yaitu peserta didik, dengan tujuan agar dapat memperbaiki keadaan pembelajaran di kelas yang menjadikan sebuah peningkatan kualitas dalam pembelajaran, dan PTK ini terdapat dua siklus. Setiap pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti mengujikan kepada peserta didik kelas V di MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco. Pada penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu minat belajar. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas V dengan menggunakan media video interaktif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar angket untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini telah dilakukan oleh peneliti selama dua siklus menunjukkan bahwa dengan menggunakan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data rata-rata hasil skala minat belajar peserta didik pada pra siklus 45 yang mana termasuk dalam kategori cukup berminat, kemudian pada siklus I didapatkan data mencapai peningkatan dengan memperoleh rata-rata skor skala minat belajar peserta didik 65 termasuk kategori berminat, dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata skor menjadi 85 dengan kategori sangat berminat. Peningkatan presentase minat belajar peserta didik juga mengalami peningkatan presentase minat belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus sebesar 45%, pada siklus I meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II meningkat menjadi 90%.

Hasil minat belajar peserta didik dalam penelitian ini diperoleh dengan cara membagikan lembar angket kepada peserta didik pada kondisi awal atau sebelum pembelajaran menggunakan media video interaktif, akhir siklus I dan siklus II. Angket

disusun berdasarkan indikator minat belajar peserta didik yaitu indikator perasaan senang, ketertarikan, pemahaman, perhatian dan keterlibatan peserta didik. Setelah pengukuran minat dilakukan pada siklus I dan siklus II terlihat bahwa ada peningkatan minat belajar peserta didik dari kondisi awal atau sebelum pembelajaran menggunakan media video interaktif.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat dipahami dan diketahui bahwa dengan menggunakan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco. Pembahasan ini dapat membuktikan tentang hipotesis tindakan bahwa dengan menggunakan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan media pembelajaran video interaktif. Langkah-langkah dilakukan yaitu : 1) Merancang media video interaktif 2) Mempersiapkan alat-alat berupa laptop, proyektor dan lcd. 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 4) Siswa memperhatikan video dan menjawab beberapa soal yang udah disediakan.

Media pembelajaran video interaktif adalah adalah sebuah media berisi materi yang dikemas sehingga siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan dan lebih tertarik model yang dibuat sehingga materi lebih mudah diingat oleh siswa. Media edukasi yang disajikan dalam video interaktif bersifat timbal balik antara siswa dan video itu sendiri. Dalam kegiatan proses belajar guru memerlukan media pembelajaran dalam kegiatan proses pembelajarannya untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran, dan materi pembelajaran juga meningkatkan motivasi dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menjelaskan kelebihan video interaktif dapat menjadikan siswa agar menggunakan alat digital untuk kegiatan yang positif seperti menjadi motivator dan fasilitator, memudahkan pembelajaran bagi seluruh siswa, dan dapat belajar dengan cara yang

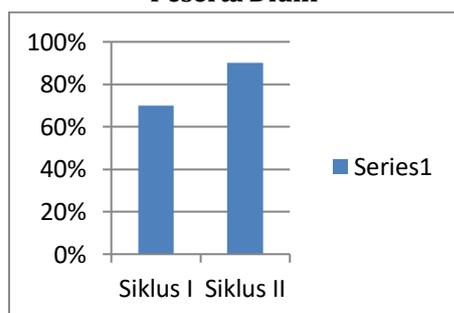
menyenangkan, antusias dan aktif untuk belajar. Media pembelajaran video interaktif juga bermanfaat untuk memberikan pengalaman bermakna dan sebagai alat komunikasi (Emy Masfufah Octaviani et al., 2024).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

Minat Belajar Peserta Didik	Siklus	
	Siklus I	Siklus II
	70%	90%

Berdasarkan Tabel 1, bahwa hasil angket minat belajar peserta didik pada siklus I adalah 70% dimana termasuk kategori berminat. Dan pada siklus II meningkat menjadi 90% dimana termasuk kategori sangat berminat. Jadi dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco.

Grafik 1. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik



Berdasarkan Grafik 1, bahwa hasil angket minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Presentase rata-rata minat belajar peserta didik saat penggunaan media video interaktif pada siklus I adalah 70%, dan pada rata-rata presentase pada siklus II adalah 90%. Jadi dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco.

Berikut beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang telah dilakukan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nadia Fitriyanti yang berjudul “Penggunaan

Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Al-Khairiyah Jakarta Barat”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. Dan instrumen yang digunakan berupa observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar peserta didik atas perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik itu dengan cara menggunakan media audio visual sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran, agar peserta didik memiliki minat yang tinggi bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh juga memuaskan.

Perbedaan Hasil Penelitian:

Hasil penelitian yang kami lakukan yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran sehingga peserta didik dapat memaksimalkan pembelajaran dan mencapai nilai yang sesuai dengan KKM.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nuri Halimah yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN Sabang”. Penelitian ini termasuk penelitian *true experiment* (penelitian sungguhan). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi minat peserta didik serta *pre-test* (test awal) dan *post-test* (test akhir). Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media audio visual dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas V MIN Sabang.

Perbedaan Hasil Penelitian:

Penelitian yang kami lakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, lalu tahapan yang digunakan ada empat yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*). Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media video interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran sehingga peserta didik dapat memaksimalkan pembelajaran dan mencapai nilai yang sesuai dengan KKM.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI NU Miftahul Ulum 02 Honggosoco pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan presentase minat belajar siswa berdasarkan hasil observasi dan angket. Dari hasil observasi, pra-penelitian minat belajar siswa masih tergolong rendah dengan presentase hanya 45%. Setelah penerapan media video interaktif pada siklus I, minat belajar siswa meningkat menjadi 65% (kategori sedang). Kemudian pada siklus II, minat belajar siswa semakin meningkat menjadi 85% (kategori tinggi). Sementara berdasarkan hasil angket, pada siklus I minat belajar siswa berada pada kategori sedang dengan presentase 70%. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan minat belajar siswa mencapai 90% dan masuk dalam kategori tinggi. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video interaktif, dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran ini dapat

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, melibatkan partisipasi aktif siswa, dan sesuai dengan gaya belajar siswa di era digital saat ini.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: Bagi guru, diharapkan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas supaya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dan untuk penelitian lanjutan, diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriany, R., & Warsiman, W. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406–422.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8209>
- Hidayatullah, H. (2022). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Viii Smp Negeri 02 Talun. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, Dan Pembelajaran*, 2010, 1–16.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Komang, N., Rany, I., Raksun, A., & Budiman, M. A. (2024). *Implementasi Media Video Interaktif pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil*

Belajar Siswa Kelas IV di SDN 45 Ampenan. 2235–2241.

Lestari, H., Fitriani, Y., & Fuji Lestari, R. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Berbasis Teknologi Educaplay Pada Siswa Kelas XI IPS SMA IT Izzuddin Palembang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 22–31.

Novi, N. S., Sukamto, & Huda, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Matematika Kelas Iv Sd. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1279–1287. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2233>

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>

Prasetyo, A. M. (2018). PENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V MENGGUNAKAN PERMAINAN ULAR TANGGA IMPROVING LEARNING INTEREST AMONG 5th GRADE STUDENT IN THEMATIC LEARNING THROUGH SNAKES AND LADDER GAMES IN SDN JLABAN, SENTOLO. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 42(1998), 4.191-4.201.

Putri Noviatami, H. L. F. F. (2024). Putri Noviatami, Hikmah Lestari, Yessi Fitriani, Rizcha Fuji Lestari. *Urnal Sains Student Research*, Vol.2,(2024), 55–62.