

**ANTUSIASME BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS VIDEO
PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI
DI MIN 3 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

EVA SA'IDATUL FITRIANI

NIM. 203200039

**IAIN
PONOROGO**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Fitriani, Eva Sa'idatul. 2024. *Antusiasme Belajar Siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

Kata Kunci: Antusiasme belajar, media pembelajaran interaktif berbasis video, Ilmu Pengetahuan Alam

Antusiasme belajar penting untuk siswa, karena dapat mendorong motivasi belajar siswa. Antusiasme belajar yang timbul dari dalam diri siswa sendiri akan mendorong motivasi belajar yang lebih kuat dan berkelanjutan. MIN 3 Ponorogo kerap menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA. Karena pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan perhatian siswa, menumbuhkan pemikiran yang terstruktur, serta memberikan pengalaman yang membantu menumbuhkan keaktifan dan antusiasme belajar siswa.

Studi kualitatif deskriptif ini bertujuan (1) mendeskripsikan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo, (2) mendeskripsikan tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo.

Data penelitian dikumpulkan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara semi terstruktur ini ditujukan kepada wali kelas VI serta siswa kelas VI, dimana pengambilan sampel merupakan purposif atau non probability sampling. Teknik observasi terstruktur ini dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA. Teknik terakhir yaitu dokumentasi, digunakan sebagai penguat dari teknik-teknik sebelumnya.

Hasil penelitian ini diantaranya, (1) antusiasme belajar siswa kelas VI MIN 3 Ponorogo dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video terlihat dari ketekunan, semangat dalam menanggapi pertanyaan, kesadaran untuk bertanya, antusiasme dalam mengajukan gagasan, melakukan tes formatif, serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi, (2) tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa diantaranya ialah tantangan dalam memilih konten yang menarik dan relevan dengan pembelajaran, tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta tantangan untuk mengatasi permasalahan teknis.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Eva Sa'idatul Fitriani
NIM : 203200039
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing

Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.
NIP. 199107022023212038

Ponorogo, 6 Mei 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Ulum Fatmahanik, M.Pd.
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama :
 Nama : Eva Sa'idatul Fitriani
 NIM : 202300039
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul : Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
 Tanggal : 28 Mei 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Rabu
 Tanggal : 5 Juni 2024

Ponorogo, 5 Juni 2024

Mengesahkan
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Moh. Munir, Lc., M.Ag.
 NIP. 196807051999031001

Tim penguji :

Ketua Sidang : Dr. Wirawan Fadly, M.Pd.
 Penguji I : Syaiful Arif, M.Pd.
 Penguji II : Restu Yulia Hidayatul Umah, M.Pd.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Sa'idatul Fitriani
NIM : 203200039
Fakultas : Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 20 Juni 2024

Penulis,



Eva Sa'idatul Fitriani
NIM. 203200039

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eva Sa'idatul Fitriani
Nim : 203200039
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau sanduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 7 Mei 2024
Yang Membuat Pernyataan



Eva Sa'idatul Fitriani
NIM. 203200039

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terstruktur dan terencana untuk mewujudkan kegiatan belajar serta membangun pengalaman belajar siswa. Dari kegiatan pembelajaran terbentuk komunikasi antara guru dan siswa dalam bertukar informasi atau pesan berupa pengetahuan, pengalaman dan keterampilan sebagai upaya untuk meningkatkan kesiapan siswa dengan memperhatikan metode yang digunakan & strategi yang dimanfaatkan serta media yang dipakai.¹

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah merupakan kriteria pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam mencapai kompetensi kelulusan.² Pembelajaran yang dilaksanakan secara interaktif dapat merangsang minat, menumbuhkan motivasi belajar, serta dapat memberikan kebermaknaan belajar bagi siswa dalam mengembangkan kualitas aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Proses pembelajaran mengutamakan dan menekankan pada pembentukan pengalaman secara langsung untuk mengembangkan

¹ Dewi Saraswati, "Efektifitas Penggunaan Media Audio-Vusial terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII PAI di SMPN Satu Atap Tandassura Kabupaten Polewali Mandar," Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id, 2020, 2.

² Permendikbud, "Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah," 2016.

kompetensi siswa.³ Namun pembelajaran yang bersifat konvensional masih sering dilakukan dengan menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran yang demikian memungkinkan terjadinya penurunan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini akan mengakibatkan penurunan antusiasme belajar secara signifikan. Sementara itu antusiasme belajar merupakan salah satu sikap yang dapat membantu mengoptimalkan prestasi akademik, serta kompetensi siswa dalam pemerolehan dan pembentukan pengalaman secara ilmiah.

Antusiasme dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti gairah, gelora semangat, minat besar. Menurut Aiken⁴, antusiasme belajar merupakan sikap yang dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk memberikan respon positif atau negatif terhadap objek, konsep, atau kepribadian seseorang. Sedangkan menurut Sumiah⁵, antusiasme merupakan bentuk sikap yang berkaitan dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan tersebut.

Antusiasme merupakan wujud dari adanya respon positif pada suatu hal yang dapat berupa suatu perasaan semangat atau gairah.⁶ Respon positif ini dapat mempengaruhi keseharian seseorang. Maka dari itu, penting bagi siswa untuk memiliki antusiasme belajar. Siswa yang tidak memiliki

³ Putri Nur Rohmah et al., "Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion dengan Aplikasi Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6 (2021), 234.

⁴ D. Betsy McCoach et al., *Instrument Development in the Affective Domain*, 3rd ed. (Boston: Kluwer Nijhoff Publishing, 1986), 98.

⁵ Sumiah, "Peningkatan Antusiasme Belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui Penerapan Model PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) pada Siswa Kelas IV Semester 1 SDN Sukolillo 04 Tahun Pelajaran 2012/2013" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), 56.

⁶ Muhammad Afdhal, "Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching," *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*, 2015, 195.

antusiasme belajar dapat menghadapi kesulitan kedepannya. Karena, antusiasme juga dapat mempengaruhi lingkungan belajar menjadi lebih positif dalam mencapai potensi akademis.

Antusiasme belajar penting untuk siswa, karena dapat mendorong motivasi belajar siswa.⁷ Motivasi belajar akan mendorong siswa untuk dapat berusaha dengan maksimal, mengeksplorasi materi lebih dalam yang berbuah pada peningkatan prestasi akademik yang lebih kuat dan berkelanjutan. Antusiasme juga dapat mendorong siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu sehingga siswa akan lebih aktif bertanya serta mencari informasi tambahan. Hal ini berdampak pada kebiasaan positif yang akan terbawa hingga masa depan. Oleh karena itu, menumbuhkan antusiasme belajar pada siswa merupakan investasi yang berharga untuk masa depan. Pembelajaran yang efektif dan konstruktif bukan hanya mementingkan pada proses kognitif, akan tetapi juga pada perasaan dan emosi sehingga antusiasme belajar penting untuk dihadirkan di dalam kelas.

Antusiasme belajar dapat dilihat dari keaktifan atau respon siswa, konsentrasi siswa dalam menyimak penjelasan guru secara lisan maupun melalui media pembelajaran, memberikan fokus dan perhatian pada kegiatan pembelajaran, memiliki kemauan untuk menerima informasi yang didapatkan dari pembelajaran serta kesadaran untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran.⁸ Sejalan dengan itu, Yossinta et al dalam studinya

⁷ Fred Luthans et al, *Organizational Behavior An Evidence-Based Approach*, 14th ed. (New York: The Mc. Graw-Hill Comanies, Inc, 2011).

⁸ Afdhal, "Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar melalui Pendekatan Reciprocal Teaching."

menyampaikan bahwa siswa yang antusias terlihat dari respon dan tingkah laku yang sangat bersemangat dan memperlihatkan perilaku yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Para siswa menyimak pembelajaran dengan bersungguh-sungguh dan penuh konsentrasi. Sehingga siswa dapat menumbuhkan minat serta antusiasme mereka untuk mengikuti proses pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran menjadi bermakna.⁹

Berdasar konsep transmisi pengetahuan dari *expert to novice* dalam teori behavioristik, peran guru ialah sebagai penyedia dan penyalur pengetahuan kepada siswa, dimana konsep pembelajaran yang demikian bersifat indoktrinasi dan dapat menghalangi perkembangan kreativitas siswa.¹⁰ Sedangkan dalam teori konstruktivistik, Suparno berpendapat bahwa pengetahuan merupakan sebuah konstruk dan tidak dapat ditransmisikan dari dan kepada orang lain, karena setiap manusia memiliki konsep tersendiri dalam mengetahui suatu hal.¹¹ Dengan kata lain, teori konstruktivisme memberikan peluang bagi manusia untuk aktif belajar dan menjelajahi ilmu pengetahuan yang dapat bermanfaat dalam pengembangan diri.¹² Untuk mewujudkan *event* belajar yang optimal, penggunaan prinsip *mediated instruction* dinilai cukup substansial.¹³

⁹ Yossinta Intaniasari et al., "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, No. 1 (2022), 26.

¹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Edisi Pert (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010) 2.

¹¹ Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*, Cetakan 8 (Yogyakarta: Kanisius, 2010) 60.

¹² Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013) 107.

¹³ Elvi Ridho Hidayati dan Anis Afifah, "Digitalization Learning Media : Review of Students Interest in Using Wordwall Web Learning Media," *International Conference on Islamic Studies (ICIS)* 3 (2022), 217.

Sejalan dengan itu, Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan interaktif, memotivasi siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, menyenangkan, dan lain sebagainya.¹⁴ Untuk mewujudkan keaktifan, konsentrasi, fokus, semangat, serta kesadaran untuk melibatkan diri siswa dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran patut untuk diperhatikan.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dan pengelolaan sumber belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁵ Media pembelajaran dapat berupa alat, sarana, maupun penghubung untuk membawa dan menyampaikan pesan maupun gagasan yang bermanfaat dalam memperjelas maksud dari materi atau informasi yang ingin disampaikan.¹⁶ Pendapat Scramm mengenai media ialah sebagai teknologi yang dapat digunakan untuk membawa dan menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat dipahami dan diterima dengan mudah oleh siswa.¹⁷ Jadi, media pembelajaran merupakan sarana komunikasi untuk mendukung efektivitas proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran juga berperan sebagai sarana untuk meningkatkan

¹⁴ Luluk Indah Wati dan Jaka Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2020), 65.

¹⁵ Yossinta Intaniasari et al., "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar," *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, no. 1 (2022), 22.

¹⁶ Ayu Rifqi Faradisa et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs," *Proceeding of Integrative Science Education Seminar 1* (2021), 8.

¹⁷ Syarifuddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (dari Masa Konvensional hingga Masa Digital)* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 24.

efektivitas kegiatan pembelajaran yang dapat menarik antusiasme dan memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pesan yang disampaikan.

Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan antara gambar, teks, video, ilustrasi. Media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena melibatkan komunikasi dua arah. Seels dan Glasgow berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat penyampai materi pembelajaran yang disajikan dengan komputer serta dapat memberikan stimulus yang positif dan diharapkan dapat menghasilkan *feedback* dari peserta didik terhadap penggunaan media interaktif tersebut.¹⁸

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif, dinilai dapat membantu siswa mengetahui suatu hal yang tidak mungkin dilihat secara langsung, serta dapat melatih siswa berpartisipasi secara dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa bisa lebih fokus, memiliki tanggungjawab yang baik,¹⁹ serta antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.²⁰ Siswa yang antusias cenderung berusaha untuk memahami dan mencermati setiap detail informasi yang mereka dapatkan, menggali informasi dari sesuatu yang belum mereka pahami, bersemangat dalam melaksanakan tugas yang diberikan, dll.

¹⁸ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)* (Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada, 2014)..

¹⁹ Elfi Yuliani Rochmah, "Mengembangkan Karakter Tanggungjawab pada Pembelajar," *Al Murabbi* 3 (2016), 08.

²⁰ Lailatul Asria et al., "Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar menggunakan Platform Quizizz," *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021).

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Ponorogo khususnya di kelas VI kerap kali memanfaatkan media pembelajaran interaktif, dengan menampilkan video pembelajaran IPA dari *channel* pembelajaran di *YouTube*. Penggunaan media video pembelajaran memang dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa karena adanya visualisasi yang menarik yang menampilkan animasi, grafik dan ilustrasi. Selain itu video pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan konsep abstrak menjadi lebih sederhana dan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, karena terkadang pada video pembelajaran tersebut dilengkapi dengan pertanyaan dan umpan balik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif video ini, guru lebih fleksibel dalam memadukan macam-macam media dan sumber belajar lainnya. Video pembelajaran dapat diakses berulang kali oleh siswa, bisa juga diunduh untuk disimak secara *offline*.²¹ Terlebih untuk pembelajaran IPA yang didominasi dengan kegiatan bernalar, memahami dan menghafal, tentunya hal ini sangat membantu siswa dalam memperoleh progres belajar yang efektif.

Sejalan dengan hal tersebut, Tala dan Vesterinen menyebutkan bahwa karakteristik dari pembelajaran IPA terletak pada produk dan proses dalam menghasilkan suatu pengetahuan.²² Pembelajaran IPA seringkali membutuhkan pengamatan langsung terhadap fenomena atau proses-proses

²¹ Edi Irawan et al., "YouTube Channel Development on Education: Virtual Learning Solutions during the Covid-19 Pandemic," *International Journal of Advanced Science and Technology* 29, no. 4 (2020), 2470.

²² Suvi Tala and Veli Matti Vesterinen, "Nature of Science Contextualized: Studying Nature of Science with Scientists," *Science and Education* 24, no. 4 (2015): 435–457.

yang terjadi, membutuhkan pemahaman kontekstual seperti hubungan antara konsep IPA dengan kehidupan sehari-hari, serta membutuhkan demonstrasi, seperti eksperimen atau prosedur tertentu. Video pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, juga dapat menyajikan visualisasi yang lebih dinamis dan interaktif, menyajikan demonstrasi yang lebih aman, efisien, dan dapat diulang-ulang. Dengan karakteristik-karakteristik tersebut, penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menganalisis antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran IPA yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis video, serta menganalisis tantangan-tantangan yang ditemui dalam membentuk antusiasme belajar siswa yang dilakukan di MIN 3 Ponorogo. Penelitian yang dilakukan di MIN 3 Ponorogo ini berjudul **“Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di MIN 3 Ponorogo.”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan untuk ketajaman penelitian, maka penelitian ini berfokus pada analisis aspek antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran

interaktif berbasis video dan subjek penelitiannya ialah siswa di kelas VI MIN 3 Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA kelas VI di MIN 3 Ponorogo?
2. Apa saja tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA kelas di VI MIN 3 Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA kelas VI di MIN 3 Ponorogo.
2. Mendeskripsikan tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA kelas VI di MIN 3 Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat secara:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan pengetahuan dan menambah wawasan keilmuan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video, khususnya dalam menganalisis antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

2. Manfaat Praktis

Adapun maksud peneliti mengadakan penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi lembaga tersebut dalam memanfaatkan dan penyusunan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.
- 2) Sebagai sarana dan referensi dalam pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif.
- 3) Menambah wawasan seputar antusiasme belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan acuan dalam penelitian selanjutnya bagi para peneliti yang ingin mengembangkan topik atau melakukan penelitian dengan permasalahan serupa.

F. Sistematika Pembahasan

Pembahasan laporan penelitian ini terbagi ke dalam beberapa bab dan akan diuraikan lebih lanjut. Tujuan dari penulisan yang sistematis adalah sebagai upaya memudahkan pembaca dalam mempelajari serta menelaah isi penelitian.

Bab pertama, pendahuluan. Pada bab pertama terdiri dari sub bab latar belakang masalah mencakup isu mendasar yang penting dan menarik untuk diteliti, fokus penelitian memuat rincian permasalahan yang hendak dikaji, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan yang berisi alur sistem penulisan penelitian.

Bab kedua, kajian pustaka. Pada bab kedua terdiri dari sub bab kajian teori, kajian penelitian terdahulu, dan kerangka pikir. Kajian teori berisi pembahasan teori yang dijadikan dasar untuk menganalisis permasalahan penelitian. Aspek teori berupa definisi antusiasme belajar, factor-faktor yang mempengaruhi antusiasme belajar, definisi media pembelajaran, dan media pembelajaran interaktif. Kajian hasil penelitian terdahulu berisi penelusuran terhadap penelitian yang telah ada dan relevan dengan penelitian dengan mendeskripsikan identitas karya terdahulu, tujuan

penelitian, metode, hasil temuan serta menyajikan persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini.

Bab ketiga, metode penelitian. Pada bab ketiga terdiri dari sub bab pendekatan dan jenis penelitian yang menjelaskan alasan pemilihan pendekatan penelitian, lokasi penelitian dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data yang berisi tahapan analisis penelitian, serta pengecekan keabsahan data.

Bab keempat, hasil dan pembahasan. Pada bab keempat terdiri dari sub bab gambaran umum latar penelitian yang menguraikan bagaimana situasi latar penelitian, deskripsi hasil penelitian yang mengemukakan informasi dan hasil pengolahan data penelitian dengan merujuk pada hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Dan yang sub bab terakhir adalah pembahasan dengan mengemukakan temuan penelitian mengenai antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA serta tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dan menjabarkan makna temuan dalam konteks umum yang kemudian memadukannya dengan teori dan temuan pada penelitian sebelumnya yang relevan dengan temuan penelitian.

Bab kelima, penutup. Pada bab terakhir yakni bab kelima terdiri dari sub bab simpulan dan saran. Bagian simpulan memuat jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian. sedangkan saran diajukan bersumber dari temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, serta tidak keluar dari lingkup dan maksud penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Antusiasme Belajar Siswa

a. Pengertian Antusiasme Belajar

Antusiasme berasal dari bahasa Yunani *enthousiasmos* yang merupakan kata sifat dari *entheos* yang berarti memiliki Tuhan di dalam. Kata tersebut kemudian banyak diadaptasikan kedalam bahasa Inggris *enthusiam* dan dalam bahasa Indonesia antusiasme. Kata ini kemudian tidak lagi terkait dengan agama maupun keyakinan apapun. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari antusiasme sering diartikan sebagai memiliki minat atau kesenangan terhadap suatu hal. Sederhanya antusiasme merupakan perasaan bergairah, merasa terdorong serta meningkatnya motivasi dalam diri seseorang.²³

Dalam definisi modern antusiasme sering disebut dengan minat, daya tarik, atau kesenangan terhadap obyek tertentu. Menurut Aiken²⁴, antusiasme belajar merupakan sikap yang dapat diartikan sebagai kecenderungan siswa untuk memberikan respon positif atau negatif terhadap objek, konsep, atau kepribadian seseorang. Karena sikap dapat menggambarkan pengetahuan, perasaan dan

²³ Anthony Dio Martin, Manajemen Interpreneurship Pemburu & Petani (Palmerah Barat, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005), 179.

²⁴ D. Betsy McCoach et al, *Instrument Development in the Affective Domain*, 3rd ed. (Boston: Kluwer Nijhoff Publishing, 1986), 98.

penampilan. Kemudian menurut Peale²⁵, antusiasme belajar dapat menjadi motivator yang dinamis dalam menjaga konsistensi dan konsentrasi dalam pekerjaan untuk mencapai tujuan. Menurut Portzline²⁶, antusiasme berperan sebagai *passion* (gairah) atau *bliss* (kebahagiaan). Antusiasme memang erat kaitannya dengan gairah atau semangat dan kebahagiaan. Seseorang memiliki antusiasme bisa ditandai dengan adanya semangat dan kemauan yang besar untuk mencapai sesuatu. Sedangkan menurut Sumiah²⁷, antusiasme merupakan bentuk sikap yang berkaitan dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan tersebut.

Dapat disimpulkan bahwa antusiasme merupakan sebuah gairah dalam diri seseorang yang diikuti dengan perasaan hendak menginginkan sesuatu serta termotivasi untuk mewujudkannya dengan optimisme penuh.

Antusiasme dapat kita lihat dari gestur tubuh, suara, tatapan mata maupun energi seseorang dalam melihat, mendengar, maupun melakukan sesuatu. Antusiasme dapat mendorong seseorang untuk maju dan meraih apa yang diinginkannya. Antusiasme dapat bangkit dengan adanya pengaruh dari luar diri seseorang maupun dari dalam diri seseorang namun, antusiasme yang paling kuat ialah dengan memunculkan pengaruh dari dalam diri individu, dimana hal ini

²⁵ Norman Vincent Peale, *Enthusiasm Makes the Difference* (New York: Fireside, 2003), 6.

²⁶ Larry Portzline, *Follow Your Enthusiasm*, E-book (New York: Williamsport PA, 2012), 89.

²⁷ Sumiah, "Peningkatan Antusiasme Belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui Penerapan Model PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) pada Siswa Kelas IV Semester 1 SDN Sukolillo 04 Tahun Pelajaran 2012/2013" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), 56.

akan mempengaruhi alam bawah sadar seseorang, dan dapat membangkitkan energi antusiasme tersebut.

b. Ciri-ciri atau Indikator Antusiasme Belajar

Beberapa ciri-ciri dan indikator antusiasme belajar antara lain:

- 1) Selama proses pembelajaran berlangsung siswa dengan tekun mendengarkan penjelasan guru
- 2) Siswa memiliki semangat dalam menjawab setiap pertanyaan yang diajukan
- 3) Siswa merasa penting untuk menanyakan sesuatu yang menurutnya belum jelas
- 4) Siswa bersemangat untuk mencatat hal-hal penting sebagai bahan belajar di rumah
- 5) Siswa bersemangat mengajukan gagasan atau ide yang berhubungan dengan materi pelajaran
- 6) Siswa bersemangat dalam melaksanakan tes formatif dan bersemangat dalam melakukan tugas yang diberikan secara individu maupun kelompok
- 7) Memiliki rasa percaya diri yang tinggi serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.²⁸

2. Faktor yang Mempengaruhi Antusiasme

²⁸ Khosiyati, "Meningkatkan Antusiasme Belajar Kompetensi Dasar Menghafal Qur'an Surat Al-Fatihah Melalui Metode Drill pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Slinga Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010" (Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2010).

Aspek pengajaran yang baik merupakan aspek kepribadian dengan antusiasme sebagai salah satu unsur pendukungnya. Faktor yang dapat mempengaruhi antusiasme belajar adalah:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah, dapat dilihat dari keadaan kesehatan dan cacat tubuh yang mungkin dimiliki siswa.
- 2) Faktor psikologis, yang termasuk dalam faktor psikologis diantaranya ialah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu yang sedang belajar. Faktor eksternal meliputi:

- 1) Faktor keluarga, mencakup cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dan siswa, relasi antarsiswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

- 3) Faktor masyarakat, mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, media massa.²⁹

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Jadi media dapat dikatakan sebagai perantara dalam penyampaian pesan yang berasal dari komunikator untuk komunikan. Media merupakan suatu teknologi yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.³⁰ *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, dan didengar. Apabila dipahami sebagai arti secara umum, media merupakan manusia maupun kejadian yang mampu membangun pengetahuan, keterampilan dan sikap siswa. Sedangkan secara artian yang lebih sempit media merupakan alat grafis, fotografis, maupun elektronis yang mampu menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang bersifat verbal maupun non verbal.³¹

²⁹ Latifah Hanum Muhammedi et al, *Psikologi Belajar*, ed. M. Ilyas, 1st ed. (Medan: Larispa Indonesia, 2017), 8-11.

³⁰ Utari, *Media Pembelajaran (dari Masa Konvensional hingga Masa Digital)*. (Palembang: Bening, 2022) 9.

³¹ 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Tangerang Tahun 2021 Septy Nurfadhillah, (Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 8.

Istilah media sering dikaitkan dengan kata massa, mass media dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet dan intranet. Seels and Richey menurunkan definisi dari *Commission in Instructional Technologies* bahwa media lahir dari revolusi komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran atau digunakan untuk tujuan pembelajaran. Dimana istilah tersebut mengacu kepada segala sesuatu sebagai perantara dalam membawa dan menyampaikan informasi dari informator kepada komunikan. Misalnya video, televisi, bahan cetak, komputer, dan instruktur yang dianggap sebagai media karena fungsinya sebagai pembawa pesan untuk tujuan pembelajaran.³² Dari definisi di atas, tujuannya adalah sebagai fasilitas dalam berkomunikasi.³³

Di samping itu, pembelajaran merupakan peristiwa yang terencana dan telah dirancang dengan matang demi terjadinya proses belajar. Pembelajaran dapat berupa usaha yang disengaja untuk bisa mengelola lingkungan dalam upaya membentuk diri secara positif. Dr. Sutrisno Hadi mengungkapkan bahwa pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat diperoleh peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar.³⁴

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa, pendidik, sumber belajar serta lingkungan belajar. Pembelajaran dapat

³² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, ed. Sitti Fatimah Sangkala Sirate, Cetakan 1 (Rawamangun, Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018) 6.

³³ Muhammad Yaumi.

³⁴ Hilda, Nugraheti Sismulyasih SB, et al, *Media Pembelajaran SD*, ed. Bayu Wijayama (Semarang, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023), 15.

membantu siswa belajar dengan baik, membantu memperoleh ilmu pengetahuan, membentuk sikap, penguasaan kemahiran serta dapat meningkatkan kepercayaan pada siswa. Pembelajaran sendiri menyiratkan tentang adanya interaksi antara guru dengan siswa yang sengaja dirangkai untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar yang bersifat internal. Secara keseluruhan, proses pembelajaran merupakan proses yang interaktif, terencana dan terarah atas keterlibatan guru, siswa, materi maupun lingkungan belajar dan diarahkan untuk memperoleh pengetahuan dari adanya interaksi tersebut.³⁵

Media dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang membawa pengetahuan maupun informasi yang menghubungkan siswa dengan guru.³⁶ Wibawanto mendefinisikan media pendidikan sebagai sumber belajar yang dapat berupa manusia, benda, maupun suatu peristiwa yang memungkinkan siswa dapat meraih pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Hamka, media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang berupa fisik maupun non fisik yang digunakan secara sengaja untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, membantu siswa menerima informasi secara utuh, menarik minat belajar siswa

³⁵ Hilda, Nugraheti Sismulyasih SB et al, hal 16.

³⁶ Rizka Gati Utami, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA pada Tema 4 Kelas V SD/MI*, *Journal of Business Theory and Practice*, vol. 10, 2021, 18.

sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efisien dan efektif.³⁷

Semua peralatan yang dirancang untuk kebutuhan pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai *hardware* maupun *software*, berfungsi sebagai peralatan yang digunakan dalam menyampaikan pesan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian maupun minat siswa.³⁸

Dari berbagai definisi mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat bantu komunikasi dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien serta dapat membantu siswa dalam menerima informasi secara utuh yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sangat penting untuk membantu kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran diantaranya;

1) Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Media pembelajaran dimaksudkan sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan dapat menjadi alternatif selain guru yang berperan sebagai sumber belajar. Sumber belajar

³⁷ Septy Nurfahtilah, op.cit. hal 13.

³⁸ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1*, ed. Si Dr. Ilyas, M.Pd., (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), 20.

merupakan komponen sistem instruksional yang dapat berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik maupun lingkungan yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif dari media pembelajaran ialah untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai dengan yang dibutuhkan misalkan dari ukuran, kecepatan, warna, serta dapat disajikan secara berulang-ulang dan kesemuanya dapat dihadirkan di dalam kelas. Dengan ini, akan membantu pembelajaran dalam menyederhanakan konsep-konsep yang sukar dipahami, membantu memvisualkan materi yang bersifat abstrak kedalam bentuk nyata, memberikan pengalaman belajar yang sama sehingga persepsi yang didapatkan dari sebuah pembelajaran akan setara.³⁹

3) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis terbagi menjadi beberapa macam diantaranya;

- a) Fungsi atensi, merupakan fungsi yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.
- b) Fungsi afektif, merupakan fungsi yang dapat menggugah perasaan, emosi, serta minat siswa terhadap sesuatu yang dapat memperlihatkan kesanggupan siswa untuk menerima

³⁹ Acytri Bela, Bistari, dan Tahmid Sabri, "Pengaruh Media Manipulatif terhadap Kemampuan Representasi Matematis pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8, no. 6 (2019), 3.

beban pelajaran dan untuk itu perhatiannya akan tertuju pada pelajaran yang sedang diikuti.

- c) Fungsi kognitif, merupakan fungsi yang dapat membantu siswa dalam mendapatkan representasi dari objek-objek yang dihadapi dan dihadirkan dalam diri individu melalui sebuah tanggapan, gagasan atau lambang.
- d) Fungsi imajinatif, dengan fungsi ini, media dapat meningkatkan imajinasi siswa yang dapat menciptakan objek atau peristiwa tanpa memanfaatkan data yang bersifat sensoris.
- e) Fungsi motivasi, dengan adanya penggunaan media pembelajaran ini guru dapat meningkatkan motivasi siswanya dengan membangkitkan minat belajar siswa dan dengan cara memberikan harapan.
- f) Fungsi sosio-kultural, media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi hambatan sosio-kultural antar siswa dalam melakukan komunikasi di suatu pembelajaran. Sehingga dapat merangsang persamaan persepsi dan pengalaman antar siswa.

c. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Beberapa kajian mengenai landasan dalam menggunakan media pembelajaran diantaranya:

- 1) Landasan Filosofis

Media pembelajaran dianggap sebagai teknologi yang kurang manusiawi. Ada pandangan yang berpendapat bahwa dengan digunakannya media pembelajaran, dapat membentuk karakter dehumanisasi pada siswa. Namun, dengan perbedaan karakteristik serta kebebasan siswa dalam menentukan pilihan dan cara belajar mereka maka dehumanisasi dapat disangkal. Kendali dipegang oleh seorang guru yang memandang siswa sebagai manusia yang berkepribadian dengan kepribadian. Dengan ini, pembelajaran akan tetap dilaksanakan dengan pendekatan yang humanis.

2) Landasan Psikologis

Kecermatan pemilihan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan kompleksitas dan keberagaman karakter siswa, pemahaman terhadap makna dan persepsi seyogyanya dapat dioptimalkan supaya dapat berlaku secara optimal.

Kajian psikologis berpendapat bahwa siswa akan mudah dalam mempelajari hal yang bersifat konkrit-abstrak. Beberapa pendapat mengatakan:

- a) Jerome Bruner, mengutarakan dalam pembelajaran sepatutnya berurutan semacam film (*iconic representation of experiment*), kemudian simbol (*symbolic representation*).
- b) Charlers F. Haban, mengemukakan bahwa kualitas efisiensi merupakan nilai dari sebuah media pembelajaran.

c) Edgar Dale, berpendapat bahwa tahapan pada konkrit-abstrak dimulai dari partisipasi siswa dengan pengalaman nyata, hingga siswa menjadi seorang pengamat suatu peristiwa nyata, dilanjutkan dengan siswa berperan sebagai pengamat kejadian yang disajikan dalam sebuah media, dan simbol.

3) Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah proses yang melibatkan orang, ide, alat, prosedur, serta sistem analisis masalah, pemecahan masalah dalam menjaga kontrol kegiatan pembelajaran. Pemecahan masalah dapat berupa komponen sistem yang telah didesain, diseleksi dan dikombinasikan menjadi sistem pembelajaran yang lengkap.

4) Landasan Empiris

Penelitian menunjukkan adanya interaksi antara pemanfaatan media pembelajaran dan karakteristik belajar dengan hasil belajar siswa. Keuntungannya, bagi siswa dengan tipe belajar visual dapat memanfaatkan media pembelajaran visual sedangkan siswa dengan tipe belajar auditif dapat memanfaatkan media pembelajaran audio. Maka dalam memiliki media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya memperhatikan kesesuaian antara karakteristik siswa, materi serta media itu sendiri.⁴⁰

⁴⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.

d. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya;

- 1) Media visual, mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik dimana pengalaman belajar akan ditentukan oleh kemampuan melihatnya. Contohnya; (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, poster, (b) media prototype dan model seperti globe, (c) media realitas seperti alam sekitar.
- 2) Media audio visual, mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Pesan dan informasi yang disampaikan adalah pesan verbal. Media audio visual dapat berupa film, video, maupun program TV.
- 3) Media grafis, dalam bentuk perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar yang dapat dikomunikasikan secara jelas mengenai fakta dan gagasan.
- 4) Media proyeksi, *Over Head Projector* (OHP) termasuk kedalam media visual yang bersifat sederhana yang memproyeksikan gambar pada transparan.
- 5) Media berbasis komputer, dikenal dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction*) CAI sebagai alat bantu dalam belajar bahasa atau (*Computer Assisted Learning*) CAL yaitu penggunaan komputer dan teknologi lainnya tanpa memerlukan adanya intervensi manusia.⁴¹

⁴¹ Utami, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA pada Tema 4 Kelas V SD/MI, vol. 10.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam berjalannya kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai, adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi minat dan perhatian siswa dalam membangun motivasi belajar, memberikan bahan ajar yang mudah dipahami siswa, serta dengan banyaknya jenis dan macam media pembelajaran, guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi. Hal ini tentunya berdampak pada keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran memosisikan siswa sebagai pendengar. Namun, dengan pemanfaatan berbagai variasi media pembelajaran, maka pembelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung misalnya, siswa dapat diposisikan sebagai peneliti, pendemonstrasi, dll.

Encyclopedia of Education Research menyebutkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk: 1) mengurangi verbalisme dengan meletakkan dasar-dasar yang bersifat konkret untuk menunjang cara berpikir siswa, 2) meningkatkan minat serta menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran, 3) membantu memetakan dasar-dasar yang penting bagi pembelajaran siswa, 4) memberikan pengalaman yang dapat membantu menumbuhkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengulik informasi, 5) menumbuhkan pemikiran yang terstruktur, dan 6) efektif dalam

membantu siswa menemukan pemikiran akan suatu hal yang sulit dimunculkan tanpa adanya partisipasi aktif.

4. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memberikan pengalaman kepada siswa untuk berinteraksi dengan tidak hanya dari melihat dan mendengarkan.⁴² Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi yang dikendalikan oleh komputer dan tidak hanya mengandalkan penglihatan maupun pendengaran saja, namun juga dapat memberikan stimulus serta feedback yang positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut.⁴³ Jenis dari media pembelajaran interaktif diantaranya adalah:

1) Model *Drills*

Model *drills* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan materi pembelajaran yang telah dipelajari siswa untuk memberikan pengalaman konkret dengan menyediakan latihan soal sebagai bahan uji kecakapan siswa dalam menyelesaikannya. Dengan metode ini, didapatkan kemampuan siswa dalam mencapai kompetensi yang diperlukan untuk mempelajari materi selanjutnya.⁴⁴

⁴² Utami, op.cit, hal 20.

⁴³ Wati and Nugraha, op.cit, hal 68”

⁴⁴ Saprudin and Fatma Hamid, “Penggunaan Multimedia Interaktif Model Drill and Practice Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)” VII (2018), <https://doi.org/10.21009/03.snf2018.01.pe.19..>

2) Model Tutorial

Model tutorial memanfaatkan perangkat lunak dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif model tutorial mendorong siswa untuk dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran mandiri maupun kelompok. Bertujuan untuk menjadi alternatif instruktur selain manusia.

3) Model Simulasi

Model simulasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan dapat memberikan pengalaman secara konkret dengan berbagai macam tiruan bentuk.

Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan multimedia yang dimanfaatkan dalam pembelajaran dimana media pembelajaran tersebut dapat mengandung gambar, teks, video, ilustrasi dan sebagainya yang dapat memperjelas isi dan memudahkan penerimaan pesan yang disampaikan.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif

Dibandingkan dengan media lainnya, media pembelajaran interaktif memiliki beberapa keunggulan diantaranya:

- 1) Menunjukkan benda yang mustahil dilihat dengan mata telanjang. Dengan adanya multimedia maka benda seperti kuman, bakteri, elektron, dll dapat diperlihatkan secara jelas.

- 2) Menunjukkan benda yang mustahil untuk dihadirkan secara langsung misalnya, gedung, candi, gunung, dll sehingga dengan bantuan media pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara riil dengan memanfaatkan gambar, video maupun animasi.
- 3) Menyajikan benda maupun peristiwa yang bersifat kompleks misalnya, susunan anatomi tubuh manusia, atom, sistem kerja suatu benda, planet dan peredarannya, dll.
- 4) Meningkatkan minat dan daya tarik peserta didik sehingga pembelajaran berlangsung dengan tidak monoton.

c. Dampak Media Pembelajaran Interaktif

Adanya multimedia pembelajaran interaktif dapat memudahkan akses belajar dengan memanfaatkan teknologi. Buah dari penerapan teknologi ini diantaranya:

- 1) Berkaitan dengan orientasi filosofis, kaum objektivitas berspekulasi media pembelajaran interaktif merupakan satu hal nyata dan berkontribusi dalam mencapai tujuan yang dimaksudkan. Sedangkan kaum konstruktivis berspekulasi bahwa pengetahuan seharusnya dibangun sendiri oleh siswa berdasarkan apa yang mereka alami.
- 2) Berhubungan dengan lingkungan belajar, media pembelajaran interaktif dibagi menjadi tiga kategori lingkungan belajar prespektif, demokratis dan sibernik dimana masing-masing memiliki orientasi serta ciri khas tersendiri. Lingkungan

perspektif memfokuskan pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara eksternal. Lingkungan demokratis berfokus pada pengaturan keaktifan belajar siswa meliputi penetapan tujuan belajar, urutan belajar, pengalaman dan intensitas materi yang dipelajari. Sedangkan lingkungan sibernik mengutamakan pada ikatan antara sistem belajar dan siswa.

3) Berhubungan dengan desain instruksional, desain pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan memperhatikan besar kecilnya pengaturan siswa terhadap pembelajarannya. Di lingkungan demokratis dan sibernik, media interaktif memudahkan siswa mengakses dengan bebas kapan dan dimana, menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Lain halnya dengan lingkungan prespektif, dimana kontrol eksternal terkesan dipaksakan pada tahapan awal pembelajaran dan akan merenggang seiring kemajuan siswa menuju perubahan perilaku yang diharapkan mulai terlihat.

4) Berkaitan dengan umpan balik, pada lingkungan prespektif umpan balik berupa koreksi dan deteksi kesalahan, dalam lingkungan demokratis umpan balik berupa nasehat tentang hubungan sebab-akibat yang muncul dari setiap pilihan. Di lingkungan sibernik umpan balik merupakan bentuk dari negosiasi, dimana siswa dapat menentukan arah dan petunjuknya sendiri serta dapat memiliki pilihannya sendiri terhadap sistem belajar.

- 5) Sifat sosial dari jenis pembelajaran ini, ialah dengan banyaknya kritik yang menilai bahwa media pembelajaran interaktif bersifat isolatif dan bertentangan dengan tujuan sosial. Siswa dinilai dibentuk untuk menjadi manusia yang individualis sehingga hubungan sosialnya menjadi rapuh.⁴⁵

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Pertama, pada jurnal penelitian Yossinta Intaniasari et al dengan judul Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar pada Tahun 2022. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan tingkat antusiasme siswa dalam pembelajaran melalui media pembelajaran audio visual dan mengetahui dampak pada minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual dalam kegiatan belajar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan studi pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, tiga dari empat siswa yang diwawancarai merasa antusias dan bergairah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa.⁴⁶ Terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian, diantaranya ialah: persamaan terletak pada pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran untuk melihat antusiasme siswa dalam mengikuti

⁴⁵ Daryanto, op.cit. hlm 59-62.

⁴⁶ Intaniasari et al., "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar." Jurnal Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, No. 1 (2022).

pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang diukur oleh Yossinta Intaniasari et al ialah menumbuhkan antusiasme belajar melalui media audio visual sedangkan penelitian ini menganalisis antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Metode penelitian Yossinta Intaniasari et al ialah kualitatif deskriptif dengan studi pustaka sedangkan pada penelitian ini ialah metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian ini dengan penelitian oleh Yossinta Intaniasari et al sama, yaitu siswa sekolah dasar. Materi yang diteliti oleh Yossinta Intaniasari et al adalah materi pembelajaran secara umum yang menggunakan audio visual sebagai media pembelajaran sedangkan penelitian hanya meneliti penggunaan media interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA saja.

Kedua, pada penelitian skripsi Mediyanti Putri Amanda dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Kumospace* Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas IV SDN Sawah IV, tahun 2022. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *kumospace* dilihat dengan menggunakan kelas eksperimen yang menggunakan teknik ceramah tanpa media serta untuk mengetahui seberapa pengaruh antusias belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media *kumospace* dan kelas kontrol tidak menggunakan media hanya ceramah saja. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif eksperimen dengan model quasi eksperimen.⁴⁷ Persamaan penelitian terletak pada

⁴⁷ Mediyanti Putri Amanda, "Pengaruh Penggunaan Media *Kumospace* Universitas Muhammadiyah Jakarta terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas IV SDN Sawah IV" (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022).

pemanfaatan media interaktif pada pembelajaran untuk melihat antusiasme belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Perbedaanya terletak pada jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan. Penelitian Mediyanti menggunakan media interaktif berbasis *Kumospace* sedangkan penelitian ini berbasis video. Variable penelitian Utami adalah pengaruh penggunaan media *Kumospace* terhadap antusiasme belajar siswa sedangkan penelitian ini adalah antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Subjek penelitian Mediyanti adalah siswa kelas IV sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI. Metode penelitian Mediyanti adalah kuantitatif eksperimen dengan model quasi eksperimen sedangkan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.

Ketiga, pada jurnal penelitian yang disusun oleh Firmansah et al berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III tahun 2020. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe, untuk mengetahui kelayakan dan respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe yang diperoleh dalam penelitian ini dianggap layak digunakan

dalam pembelajaran tema 3 kelas III.⁴⁸ Persamaan penelitian terletak pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis video yang diharapkan dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang dipakai Firmansah et al menggunakan metode R&D sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, aplikasi yang dimanfaatkan oleh Firmansah et al ialah aplikasi *Sparkol Videoscribe* sedangkan pada penelitian ini memanfaatkan *YouTube*. Subjek penelitian Firmansah et al adalah siswa kelas III sedangkan penelitian ini siswa kelas VI SD, variabel penelitian Firmansah et al adalah pemanfaatan media pembelajaran video interaktif berbasis sparkol videoscribe pada tema sedangkan variable penelitian ini adalah antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Pembelajaran yang diteliti oleh Firmansah et al adalah tema 3 sedangkan penelitian ini adalah mata pelajaran IPA.

Keempat, pada penelitian skripsi Agus Suratno dengan judul *Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Video Pada Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Di SDN Mukiran 03, tahun 2019*. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan tentang penerapan media video pada pembelajaran tematik kelas rendah di SDN Mukiran 03, untuk mendeskripsikan problematik yang dihadapi guru dalam menerapkan media video pembelajaran tematik kelas rendah di SDN Mukiran 03 serta untuk mendeskripsikan tentang solusi dalam mengatasi problematika guru dalam

⁴⁸ Deri Firmansah, et al, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7, no. 2 (2002).

menerapkan media video pada pembelajaran tematik kelas rendah di SDN Mukiran 03. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian adalah langkah penerapan media video di kelas rendah terbagi mejadi empat tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut. Kemudian kendala yang ditemui guru dalam pemanfaatan video pada pembelajaran diantaranya yaitu guru belum mahir dalam membuat video pembelajaran, sarana yang belum memadai, bahasa yang tidak sesuai dengan karakter siswa, sulitnya menejemen waktu, objek dalam video kurang sesuai, dan kendala dalam menyiapkan alat-alat media video pembelajaran.⁴⁹ Persamaan penelitian terletak pada pemanfaatan media pembelajaran video pada pembelajaran di SD/MI, serta tantangan atau problematika yang ditemui ketika menerapkan media video pembelajaran. Perbedaanya terdapat pada variable penelitian Agus adalah problematika guru dalam menerapkan media video pembelajaran sedangkan penelitian ini adalah antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Subjek penelitian Agus adalah guru kelas rendah di SDN Mukiran 03 sedangkan pada penelitian ini adalah siswa kelas VI MIN 3 Ponorogo. Metode penelitian yang digunakan oleh Umayah adalah penelitian kualitatif sedangkan penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.

Kelima, pada jurnal penelitian Syaparuddin Syaparuddin dan Elihami Elihami dengan judul Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C, tahun 2019. Tujuan

⁴⁹ Agus Suranto, "Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar" (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019).

penelitian adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas Paket C di Enrekang melalui pemanfaatan media video. Jenis penelitian atau metode penelitian Syaparuddin adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah motivasi belajar siswa pada siklus pertama mengalami peningkatan dibandingkan pra siklus dan terus meningkat pada siklus kedua walaupun pada akhir siklus terdapat beberapa siswa yang motivasi belajarnya masih rendah.⁵⁰ Persamaan penelitian terletak pada analisis penggunaan media video pembelajaran pada pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang ingin diukur. Penelitian Syaparuddin ingin mengetahui motivasi belajar siswa sebelum memanfaatkan video sebagai media pembelajaran sedangkan penelitian ini ingin melihat antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Subjek penelitian Syaparuddin adalah sekolah Paket C atau setara dengan tingkat SMA sedangkan pada penelitian ini adalah siswa kelas VI MI. Serta perbedaan pada lokasi dan tahun penelitian.



⁵⁰ Syaparuddin Syaparuddin dan Elihami Elihami, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C Di Enrekang terhadap Mata Pelajaran PKn," Jurnal Edukasi Nonformal 1, no. 1 (2019).

C. Kerangka Pikir

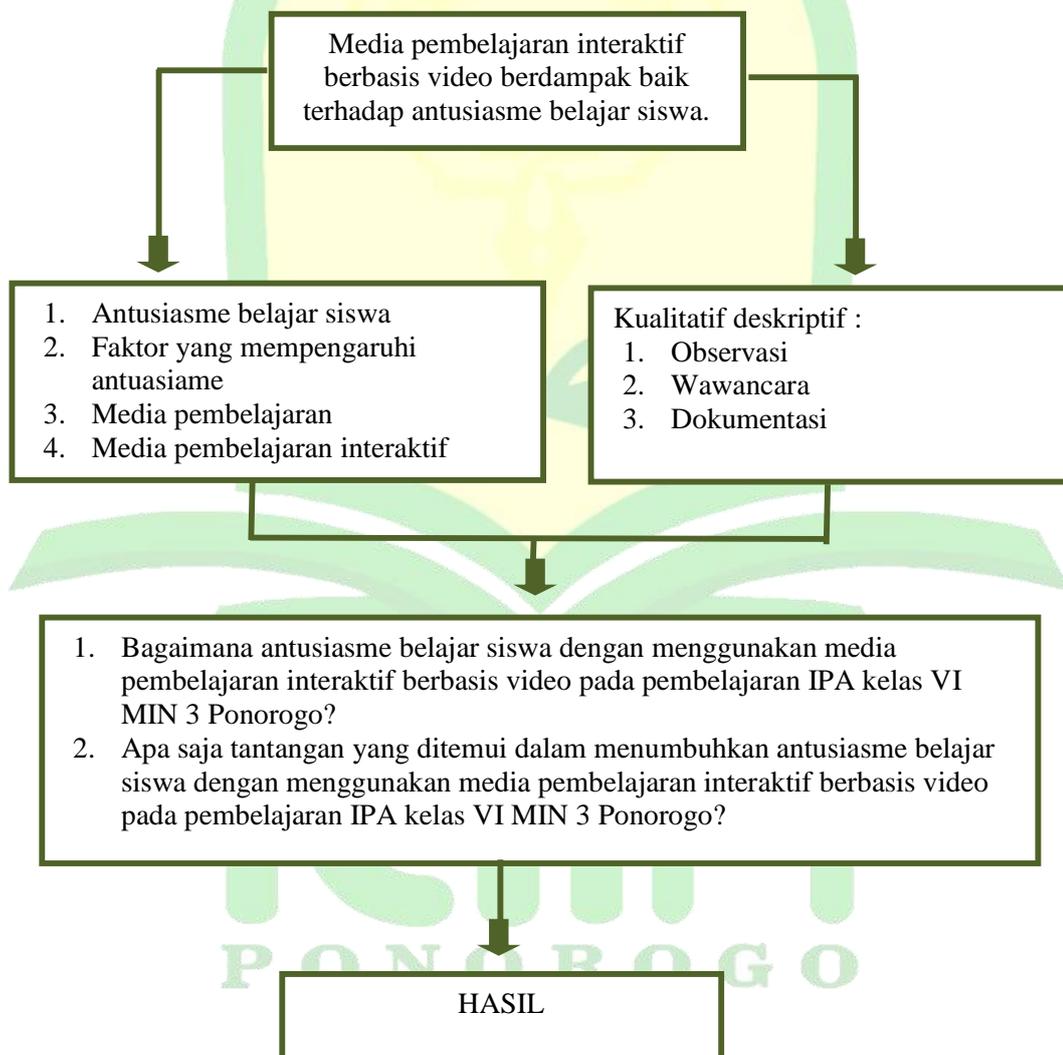
Kerangka pikir merupakan suatu alur yang digunakan peneliti sebagai dasar pemikiran dan untuk memperkuat fokus penelitian. Penelitian kualitatif membutuhkan landasan yang dapat membuat penelitian lebih terarah. Kerangka pikir dibutuhkan untuk mengembangkan konsep penelitian, yang dapat memperjelas konteks penelitian, metode dan teori penelitian.

Disusnya kerangka pikir dengan maksud agar alur penelitian dapat lebih jelas. Bukan hanya terdiri dari sekumpulan informasi, namun juga pemahaman peneliti terhadap hasil sumber data yang kemudian dapat diterapkan ke dalam kerangka pikir.

Dari kegiatan observasi, peneliti memperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo serta apa saja tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran dalam IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo. Antusiasme belajar dibutuhkan untuk mencapai pembelajaran yang maksimal. Siswa yang memiliki antusiasme belajar akan lebih mudah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi psikologis siswa yang berminat dengan kegiatan pembelajaran akan berpengaruh kepada keberhasilan belajar siswa.

Dalam proses penelitian terhadap antusiasme belajar siswa, peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Media ini

diharapkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dengan materi yang sedang dipelajari. Tentu setelah minat dan ketertarikan siswa meningkat, maka akan tumbuh antusiasme belajar siswa. Karena pembelajaran yang hanya menggunakan media dan metode pembelajaran yang telah sering digunakan dapat menimbulkan kejenuhan belajar pada siswa. Berikut bagan kerangka pikir penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell, Lictman penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian dengan data yang bersifat deskriptif berupa tulisan, kata-kata secara lisan, maupun perilaku dari apa yang diteliti.⁵¹ Pada penelitian ini, peneliti tidak boleh melakukan intervensi dalam bentuk apapun. Mereka hanya boleh menafsirkan fenomena yang terjadi dengan latar alamiah. Maka dari itu penelitian kualitatif disebut dengan penelitian alamiah.⁵²

Karakteristik dari penelitian kualitatif diantaranya; (1) peneliti harus mendengarkan pandangan dari partisipan, (2) peneliti harus menggunakan *open questions* dan mengumpulkan seluruh data dari tempat partisipan berada dan bekerja, (3) peneliti bertugas untuk mendukung perubahan dan hidup yang lebih baik.⁵³ Karena sifatnya yang alamiah, penelitian kualitatif sering disebut dengan penelitian naturalistik, maupun penelitian dengan paradigma pasca positivistik.

Dalam hal ini, jenis penelitian atau pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang merupakan penelitian dengan metode menggambarkan suatu hasil

⁵¹ Creswell, J. W, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Upper Saddle River: Pearson Education, inc, 4. 13.

⁵² Budiyono, "Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan," (Jawa Tengah: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), 2017) 2.

⁵³ Ibid, hal 3.

penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, dan validasi mengenai suatu fenomena yang diteliti.⁵⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Ponorogo yang beralamat di Jl. Mayjen Panjaitan No. 13 Desa Janti, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo. Beberapa pertimbangan atas pemilihan MIN 3 Ponorogo sebagai lokasi penelitian karena MIN 3 Ponorogo merupakan madrasah dengan fasilitas yang mendukung untuk penelitian atas permasalahan yang sedang diangkat. Kegiatan pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo telah terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video sebagai salah satu media dan sumber belajarnya, dengan menampilkan video *YouTube channel* edukasi yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Sejalan dengan topik permasalahan yang diangkat oleh peneliti, MIN 3 Ponorogo dirasa cocok dijadikan lokasi penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan terhitung sejak 3 Februari 2024 sampai dengan 10 April 2024. Pada waktu penelitian tersebut, telah dilaksanakan serangkaian tahapan penelitian, dimulai dari observasi, wawancara sekaligus dokumentasi sebagai teknik dalam melakukan pengumpulan data, sehingga dapat memenuhi kebutuhan data primer penelitian

⁵⁴ Muhammad Ramdhan, "*Metode Penelitian*," (Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2021) 7.

C. Data dan Sumber Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Data penelitian tersebut meliputi data yang dikumpulkan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dapat berupa kata-kata, tingkah laku dan foto atau rekaman lainnya. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan atau didapatkan berdasarkan interaksi secara langsung antara peneliti atau pengumpul data dengan sumber data. Sumber data primer penelitian ini meliputi:

- a. Wawancara terhadap guru wali kelas VI di MIN 3 Ponorogo yaitu Bapak Sayid Bachrudin, S.Pd.I., dan diharapkan melalui wawancara ini akan diperoleh data mengenai antusiasme belajar siswa dengan digunakannya media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap pada pembelajaran IPA kelas VI dan tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa.
- b. Wawancara terhadap siswa kelas VI di MIN 3 Ponorogo, dengan ini peneliti akan mendapatkan data yang lebih valid dengan menggabungkan dan membandingkan data yang diperoleh dari informan lain.
- c. Observasi terhadap siswa-siswi kelas VI pada pembelajaran IPA yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis video.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari bahan kepustakaan atau didapatkan dari pihak ketiga. Data sekunder berfungsi sebagai data pendukung dari data primer. Sumber data sekunder dapat berasal dari buku, jurnal, dokumen yang relevan dengan penelitian. Dalam hal ini, peneliti memanfaatkan sumber data sekunder sebagai kajian teori dan kajian pustaka bersumber dari buku, jurnal, skripsi, tesis dan sumber lainnya untuk mendukung data-data primer. Sumber data sekunder lain yang dikumpulkan ialah profil MIN 3 Ponorogo, sarana dan prasarana, serta data hasil observasi berupa teks, foto, video, rekaman dan sebagainya.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Wawancara

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi terstruktur dimana pewawancara telah menyiapkan pertanyaan yang sama untuk setiap narasumber. Hanya saja, pewawancara dapat mengubah redaksi atau format pertanyaan dengan menyesuaikan kondisi yang ada di lapangan. Pedoman wawancara dapat bertambah maupun berkurang ketika peneliti telah berada di lapangan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran

interaktif berbasis video dalam pembelajaran IPA. Wawancara ini ditujukan kepada para informan yang memiliki pengetahuan dan berperan aktif dalam topik penelitian.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan aktivitas dan perilaku terhadap subjek atau objek penelitian. Dengan kegiatan observasi ini peneliti turun ke lapangan untuk melakukan pengamatan berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁵⁵ Peneliti terlibat langsung dengan kegiatan yang diteliti dan menggunakannya sebagai sumber data penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati segala sesuatu yang berkaitan dengan antusiasme belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif yang digunakan. Dari segi instrumenasi, peneliti menggunakan observasi terstruktur, observasi terstruktur merupakan situasi dimana peneliti mengetahui dengan pasti tentang variabel yang akan diamati, kapan dan dimana observasi dilakukan.

3. Dokumentasi

Teknik ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode wawancara dan observasi. Dokumentasi ini bisa berupa dokumen maupun rekaman, foto & video. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dari analisis tulisan maupun analisis terhadap sisi

⁵⁵ Yusuf Fadillah, "Peran Guru Kelas sebagai Motivator dan Inovator dalam Keaktifan Proses Belajar di MIN 1 Ponorogo, Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo," (Skripsi: IAIN Ponorogo, 2018) 172.

visual dari suatu data atau dokumen misalnya buku, surat kabar, artikel, majalah, dll. Teknik ini digunakan untuk pengambilan data yang berkaitan dengan topik penelitian berupa gambar atau foto saat pembelajaran, saat melakukan wawancara, merekam dialog wawancara, dsb.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara induktif. Sifat dari analisis data dalam penelitian kualitatif dengan; (1) proses analisis data dilakukan di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data, (2) analisis data dilakukan dalam bentuk interaktif, (3) analisis data bersifat pengulangan (siklus).⁵⁶ Analisis data merupakan proses yang sistematis dalam pencarian dan pengaturan transkrip wawancara, catatan lapangan, dan berbagai macam hal yang telah dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman yang memungkinkan untuk dapat menyajikannya kepada orang lain.

Analisis data dilakukan sebagai upaya untuk dapat bekerja dengan data, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan memutuskan apa yang layak untuk dibagikan kepada orang lain.

Menurut Miles dan Huberman ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif diantaranya:

⁵⁶ Budiyono, op.cit. hal 159.

1. Reduksi Data

Reduksi merupakan kegiatan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pentransformasian data yang telah diperoleh dari lapangan secara tertulis, rekaman wawancara, dokumen-dokumen dll. Kemudian selanjutnya adalah dengan merangkum dan mencari hal pokok dan penting lainnya yang berkaitan dengan fokus penelitian. Data yang didapatkan dari kegiatan wawancara, observasi serta dokumentasi yang masih bercampur dipilih dengan teliti dan mengambil data yang dirasa penting dan sesuai dengan topik dan fokus penelitian. Dengan reduksi data inilah diperoleh sistematisasi data yang didapatkan dari lapangan.

2. Penyajian Data

Setelah mereduksi data yang telah diperoleh, peneliti menyajikan data yang dilakukan untuk memudahkan dalam penarikan kesimpulan yang selanjutnya akan masuk ke dalam tahap analisis. Penyajian data dapat berupa uraian maupun hubungan antar kategori. Penelitian ini menggunakan teks yang bersifat uraian atau narasi dalam penyajian data.

3. Penarikan Kesimpulan

Reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan merupakan suatu hal yang berkaitan dalam kegiatan analisis data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan melakukan pengecekan maupun triangulasi dimana

antara informan dengan peneliti melakukan pertemuan untuk mengecek keabsahan kesimpulan penelitian.⁵⁷

F. Pengecekan Keabsahan Penelitian

Penelitian kualitatif bersifat lentur dan terbuka. Instrumen penelitian telah didesain semasa awal penelitian dan dapat saja berubah seiring waktu, menyesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan. Maka kurang relevan untuk membahas mengenai keabsahan (validitas) instrumen, namun data yang diperoleh tetaplah harus data yang sah (valid). Untuk meningkatkan keabsahan (validitas) data, dilakukan kegiatan yang disebut dengan triangulasi.

Triangulasi merupakan cara untuk meningkatkan kepercayaan terhadap data dan informasi yang diperoleh. Triangulasi digunakan peneliti untuk mengecek temuan dengan membandingkannya dengan sumber, metode, teori, maupun penelitian lainnya. Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah triangulasi (sumber) data.

Triangulasi (sumber) data digunakan untuk meningkatkan keabsahan data, peneliti menggunakan sumber yang berbeda untuk mendapatkan data yang sama. Sumber data dapat berupa sumber data yang sejenis (beberapa narasumber dengan posisi yang berbeda), sumber data yang berbeda jenis (narasumber, aktivitas, dan rekaman).⁵⁸

⁵⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd Ed), Data Kualitatif, 1st ed. (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), 247-253.

⁵⁸ Budiyo, op.cit. hal 156-157.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MIN 3 Ponorogo

Pada awalnya Madrasah ini bernama Madrasah Ibtida'iyah Pesantren Sabilil Muttaqien (MI PSM) Janti yang berpusat di Takeran Kabupaten Magetan. Madrasah ini berdiri pada hari Kamis tanggal 27 Januari 1966 atau 5 Syawal 1385 Hijriyah. Awal mula didirikannya madrasah ini, para siswa masuk pada sore hari. Kemudian tahun 1969 MI PSM mengeluarkan kebijakan untuk para siswa bahwa pembelajaran dilangsungkan pada pagi hari. Cita-cita dari Yayasan PSM tidak hanya sekedar menjadi madrasah swasta namun berupaya menjadi MI Negeri.

Kala itu di Kabupaten Ponorogo Madrasah yang sudah negeri hanya terdapat dua unit, yaitu Madrasah Negeri Bogem Sampung dan Madrasah Negeri Lengkong Sukorejo. MIN tersebut harus punya filial masing-masing dua Madrasah Swasta. Tepatnya pada 18 Maret 1985 dengan surat keputusan Kepala Kantor Wilayah Depag Propinsi Jawa Timur No. Wm. 06-02/1326/SKP/1989, MI PSM Janti menjadi Madrasah filial (Kelas Jauh) MIN Lengkong Sukorejo Ponorogo. Tahun 1996 pemerintah membuka usul pembukaan dan penegerian Madrasah Ibtida'iyah Negeri.

Kesempatan baik ini dimanfaatkan dengan baik oleh pengurus Yayasan PSM, dengan mengajukan usul ke Pemerintah agar MI PSM dapat diterima menjadi MI Negeri. Usulan tersebut tertanggal 20 maret 1996, selang satu tahun berikutnya MI PSM dinyatakan menjadi MIN penuh dengan keputusan Menteri Agama RI Nomor 107 tahun 1997 tentang pembukaan dan Penegerian Madrasah, yang ditetapkan di Jakarta pada 17 maret 1997 oleh Menteri Agama RI Dr. H. Tarmizi Taher.

2. Tujuan, Visi dan Misi MIN 3 Ponorogo

a. Visi Madrasah

Visi merupakan wawasan yang menjadi sumber arahan madrasah dan digunakan untuk memandu merumuskan misi, dengan kata lain visi merupakan gambaran masa depan yang diinginkan oleh madrasah, agar madrasah dapat menjamin kelangsungan hidup dan perkembangan.

MIN 3 Ponorogo merupakan salah satu lembaga dibawah naungan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Ponorogo sehingga dalam merumuskan Visi dan Misi selaras dengan tujuan pemerintah dalam bidang pendidikan.

Rumusan Visi MIN 3 Ponorogo adalah “Terwujudnya madrasah berwawasan global yang menguasai IPTEK dan mengamalkan IMTAQ.” Dengan indikator visi sebagai berikut:

- 1) Menjadikan ajaran-ajaran dan nilai-nilai Islam sebagai pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup dalam kehidupan sehari-hari
- 2) Memiliki daya saing dalam prestasi Ujian Sekolah/Madrasah
- 3) Memiliki daya saing dalam memasuki madrasah dan perguruan tinggi yang favorit
- 4) Memiliki daya saing dalam memasuki lapangan pekerjaan
- 5) Memiliki daya saing dalam prestasi olimpiade matematika, IPA, KIR pada tingkat lokal, nasional dan/atau internasional
- 6) Memiliki daya saing dalam prestasi ICT
- 7) Memiliki daya saing dalam seni dan olahraga
- 8) Memiliki kepedulian yang tinggi terhadap lingkungan
- 9) Memiliki kemandirian, kemampuan beradaptasi dan survive di lingkungannya.

b. Misi Madrasah

Misi merupakan tindakan yang dilakukan untuk mewujudkan atau merealisasikan visi, karena visi harus mengakomodasi semua kelompok yang terkait dengan madrasah. Dengan kata lain, misi merupakan suatu strategi atau cara untuk mencapai visi yang telah ditetapkan secara tepat dan benar. Misi MIN 3 Ponorogo adalah:

- 1) Membekali siswa dengan keimanan, ketaqwaan dan akhlaqul karimah, melalui perberdayaan mata pelajaran agama

- 2) Meningkatkan pencapaian prestasi yang unggul di segala bidang keilmuan
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang inovatif dan berkualitas
- 4) Meningkatkan daya saing siswa dengan mengoptimalkan sarana prasarana belajar, metode pengajaran, penambahan alokasi waktu belajar
- 5) Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat

c. Tujuan Madrasah

Pengertian tujuan madrasah adalah tahapan atau langkah untuk mewujudkan visi dalam jangka waktu tertentu, dengan kata lain tujuan merupakan “APA” yang akan dicapai/dihasilkan oleh madrasah yang bersangkutan dan “KAPAN” tujuan itu akan tercapai.

Tujuan dikaitkan dengan jangka waktu 3-5 tahun, jika visi merupakan gambaran madrasah secara utuh atau ideal, maka tujuan yang ingin dicapai dalam jangka waktu 3 tahun mungkin belum seideal visi atau belum selengkap visi. Dengan kata lain tujuan itu dapat terwujud dari sebagian visi yang kita buat.

Indikator yang dapat kami masukkan dalam sebuah visi akan kami perinci lagi dalam rumusan tujuan madrasah, adapun tahapan atau langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut

dalam waktu 5 tahun kedepan dalam mewujudkan visi dan misi adalah :

- 1) 90% lulusan MIN 3 Ponorogo dapat diterima di SMP/ MTs/ Pondok pesantren favorit di wilayah Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya.
- 2) Berprestasi dalam even berbagai lomba akademis maupun non akademis di tingkat Kabupaten.
- 3) Madrasah mampu memberikan layanan penunjang pendidikan, Perpustakaan, laboratorium, Koperasi, UKS, Bimbingan konseling, Kantin, Mushola secara maksimal.
- 4) 99% siswa memiliki kesadaran yang tinggi dalam melaksanakan kewajiban ibadah wajib dan bertindak sesuai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

3. Identitas Lembaga

Nama Madrasah	: MIN 3 Ponorogo
NSM	: 111135020005
Provinsi	: Jawa Timur
Kabupaten	: Ponorogo
Kecamatan	: Slahung
Desa/Kelurahan	: Janti
Jalan dan Nomor	: Jl. Mayjen Panjaitan No. 13
Kode Pos	: 63463
Status Sekolah	: Negeri
Bangunan Sekolah	: Milik Sendiri
Tahun Penegerian	: 1997
Luas Tanah	: 2489 m ²

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo

Pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo acap kali memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis video. Video pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan gejolak antusiasme serta minat siswa dalam belajar. Selain itu, juga sangat membantu guru dalam memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih realistis berbantuan ilustrasi dan animasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas VI di MIN 3 Ponorogo diperoleh bahwa siswa lebih antusias dalam belajar apabila kegiatan pembelajaran menggunakan media video. Menurut beberapa informan penggunaan video pembelajaran sangat menarik terutama karena penjelasan yang diberikan lebih rinci dan mudah dimengerti, juga karena adanya gabungan antara audio dan visualisasi yang baik dapat memicu siswa untuk terus menyimak dengan seksama dan mewujudkan suasana kelas yang nyaman untuk belajar. Berikut petikan hasil wawancara dengan siswa mengenai pendapatnya tentang kemenarikan penggunaan video sebagai media pembelajaran IPA di kelas VI:

“Menarik, merasa seru bila memakai video pembelajaran. Karena kalau hanya diterangkan seperti biasanya teman-teman masih bisa mengobrol. Tapi kalau menggunakan video pembelajaran jadi ingin memperhatikan video dengan seksama”. (Nasyifa Nuzulul Fitri)⁵⁹

⁵⁹ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 09/W/12-02/2024.”.

“Karena video pembelajaran memanfaatkan komponen audio dan visual jadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami”. (Nararya Ayodya Fastama)⁶⁰

Berdasarkan hasil observasi,⁶¹ siswa tampak lebih terkendali ketika video pembelajaran ditampilkan di depan kelas. Para siswa menyimak dengan seksama materi yang disampaikan dalam video pembelajaran. Terlihat sangat jelas sikap siswa sebelum dan sesudah video pembelajaran diputar. Mulanya siswa asyik bersenda gurau dan gaduh dengan teman sebangku. Namun, ketika guru menampilkan video pembelajaran suasana kelas berbalik lebih hening dan siswa fokus pada pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA di kelas VI berdampak pada antusias belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah saja. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas VI di MIN 3 Ponorogo mengenai perasaan antusias atau bersemangat dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media video pada mata pelajaran IPA, disimpulkan bahwa mereka lebih antusias dalam belajar apabila kegiatan pembelajaran memanfaatkan video sebagai media. Hal ini karena beberapa alasan, misalnya karena gambar yang ditampilkan lebih menarik dari segi warna dan ukuran, kemudian juga karena mereka lebih paham dengan penjelasan di dalam video pembelajaran tersebut. Berikut petikan hasil wawancara dengan para siswa:

⁶⁰ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 10/W/12-02/2024,”.

⁶¹ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024,”.

“Saya merasa lebih bersemangat. Karena lebih menarik dan suasana kelas lebih tenang, teman-teman tidak ramai tidak mengobrol sendiri sehingga bisa lebih fokus dalam menyimak video pembelajaran”. (Nasyifa Nuzulul Fitri)⁶²

“Iya. Karena video pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih menarik”. (Nararya Ayodya Fastama)⁶³

“Iya, tentu saja”. (Mutiara Nafisah Paramesti)⁶⁴

“Iya. Karena lebih bisa melihat gambar dan lebih jelas”. (Atifa Farah Fauzana)⁶⁵

Indikator atau ciri-ciri dari antusiasme belajar siswa berdasarkan kajian teori yang peneliti dapatkan terdapat tujuh aspek.⁶⁶

Wawancara tersebut dilakukan dengan wali kelas VI di MIN 3 Ponorogo yaitu Bapak Sayid Bachrudin sebagai informan utama. Dari wawancara tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Siswa dengan tekun mendengarkan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung

Bersumber pada hasil wawancara bersama dengan Bapak Sayid Bachrudin mengenai ketekunan siswa dalam menyimak penjelasan guru, dapat diidentifikasi dari perilaku siswa. Misalnya cara siswa menyikapi pembelajaran, dan apakah mereka menyimak dengan seksama. Hal ini dapat diuji dari kemampuan siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berikut ini kutipan hasil wawancara:

“Caranya dengan melihat perilaku/karakteristik siswa ketika di dalam kelas. Misalkan, dari tingkat keterlibatan siswa selama video pembelajaran berlangsung, dapat kita lihat dari bagaimana mereka

⁶² “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 09/W/12-02/2024.”

⁶³ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 10/W/12-02/2024.”

⁶⁴ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 11/W/12-02/2024.”.

⁶⁵ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 12/W/12-02/2024.”.

⁶⁶ Khosiyati, “Meningkatkan Antusiasme Belajar Kompetensi Dasar Menghafal Qur’an Surat Al-Fatihah Melalui Metode Drill pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Slinga Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010.”

merespon video yang ditampilkan. Ketika video pembelajaran sedang diputar, jangan lupa untuk menjeda di beberapa bagian kemudian kita tambahkan penjelasan, serta kita berikan uji pemahaman atau pertanyaan refleksi kepada siswa. Untuk melihat seberapa jauh siswa memahami materi, maka kita berikan umpan balik secara individual dengan memberikan pertanyaan kepada siswa. Apabila ada siswa yang kurang memperhatikan maka harus diingatkan dan selalu beri motivasi agar dapat fokus dengan video pembelajaran. Kemudian ketika pemberian tugas yang bersumber dari video pembelajaran, siswa yang memperhatikan akan tidak mengalami kesulitan yang cukup berarti hal ini juga yang dapat dijadikan acuan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi. Kita fasilitasi mereka salah satunya dengan adanya diskusi kelompok yang dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk saling berbagi informasi dari melihat video pembelajaran tadi.”⁶⁷

Berdasarkan hasil observasi,⁶⁸ siswa tergolong memiliki ketekunan dalam kategori baik. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang selama proses pembelajaran selalu aktif dalam diskusi dan menunjukkan antusiasnya dalam belajar, ini memperlihatkan mereka memiliki ketekunan yang baik. Walaupun belum sepenuhnya siswa memiliki ketekunan yang baik, namun mayoritas telah sadar akan pentingnya belajar. Nilai tes yang didapatkan siswa juga dapat membuktikan pemahaman dan ketekunan mereka dalam belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran serta kemampuannya dalam menerima umpan balik sebagai lantaran untuk memperbaiki diri menandakan siswa memiliki ketekunan yang baik.

Selanjutnya, tanda-tanda atau perilaku konkret yang menunjukkan bahwa seorang siswa tersebut benar-benar fokus dan tekun menyimak video pembelajaran dapat dilihat dari respon

⁶⁷ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/12-02/2024”.

⁶⁸ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

verbal maupun nonverbal siswa. Berikut ini kutipan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin:

“Siswa yang fokus dan tekun dalam menyimak video pembelajaran akan dengan seksama memperhatikan/melihat video pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas. Siswa akan aktif dalam memberikan respons verbal terhadap materi yang disampaikan. Selain dari respon verbal siswa, bisa juga dilihat dari gerak-gerik bahasa tubuh siswa. Siswa juga akan mengurangi kegiatan yang dapat menganggunya belajar, misalkan mengobrol dengan teman karena mereka sudah fokus terhadap video pembelajaran”.⁶⁹

Berdasarkan hasil observasi, selama kegiatan pembelajaran berlangsung, suasana kelas menjadi lebih terkendali ketika video pembelajaran ditampilkan di depan kelas. Namun, masih terdapat satu atau dua siswa yang belum menyimak video pembelajaran dengan seksama.⁷⁰

- b. Siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diajukan

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Sayid Bachrudin seputar cara mengukur tingkat semangat atau antusiasme siswa saat sesi tanya-jawab di dalam kelas diperoleh hasil:

“Kita memberikan kesempatan secara merata untuk semua siswa. Jadi, ketika kita ingin memberi pertanyaan, tunjukkan untuk beberapa siswa. Siswa itu terbagi menjadi beberapa tingkatan dari rendah, sedang, dan tinggi. Kesempatan pertama kita berikan kepada siswa pada tingkat rendah, biarkan mereka menjawab dan cegah siswa lainnya atau siswa yang berada pada tingkat menengah dan atas menjawab bila siswa yang ditunjuk belum memberikan jawaban atas pertanyaan yang ditunjukkan kepadanya. Bila tidak bisa menjawab, baru menunjuk siswa pada tingkatan menengah untuk menjawab. Bila belum juga menemukan jawaban yang tepat kita alihkan pada siswa di tingkat atas untuk menjawab. Sehingga semua siswa harus siap untuk mendapat dan menjawab pertanyaan.”⁷¹

⁶⁹ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/12-02/2024.”

⁷⁰ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

⁷¹ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/12-02/2024.”

Sejalan dengan itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin mengenai semangat/antusias siswa dalam berpartisipasi menjawab pertanyaan, dapat dilihat dari:

“Biasanya dengan angkat tangan atau menjawab secara bersamaan. Namun guru harus memperhatikan jawaban anak. Apakah benar-benar menjawab atau hanya ikut dengan teman-temannya. Maka dicoba dengan menunjuk anak. Bukan menunjuk anak yang dirasa sudah pandai tapi tunjuklah siswa yang masih menengah kebawah.”⁷²

Selanjutnya, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin kiat-kiat yang dapat dilakukan dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa tatkala sesi tanya jawab ialah dengan:

“Biasanya kita beri semangat walaupun siswa menjawab salah dengan memberikan kesempatan lagi untuk menjawab dengan benar. Sehingga apabila terdapat siswa yang tidak bisa, siswa lainnya masih memiliki peluang untuk menjawab pertanyaan. Misalkan siswa yang tingkat kebawah tidak bisa, kita coba untuk memberikan kesempatan kepada siswa tingkat menengah, bila sudah bisa menjawab, dapat kita pastikan siswa yang menengah ke atas tahu jawabannya. Sehingga seluruh kelas mengetahui jawaban yang benar. Kemudian diulangi pertanyaan dan dijawab bersamaan. Sehingga materi pelajaran insyaallah 90% bisa dikuasai oleh anak-anak”.⁷³

Semangat siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan berada pada kategori baik berdasarkan hasil observasi,⁷⁴ banyak siswa yang mengangkat tangan ketika guru mengajukan pertanyaan. Kemudian apabila dilihat dari ekspresi wajah dan bahasa tubuh, siswa menunjukkan beberapa ekspresi bersemangat seperti tersenyum, mengangguk maupun dengan memberikan tatapan fokus.

⁷² “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/12-02/2024.”

⁷³ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/W/12-02/2024.”

⁷⁴ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

- c. Siswa merasa penting untuk menanyakan sesuatu yang menurutnya belum jelas

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin, untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dalam berpartisipasi aktif saat pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis video ialah dengan memberikan waktu kepada siswa untuk mengungkapkan kerisauannya. Misalnya mengenai materi yang belum jelas, atau pada pendapatnya yang berbeda. Namun hal tersebut tetap harus dikontrol agar seluruh siswa setidaknya dapat melakukan hal yang sama, khususnya bagi mereka yang masih memiliki fokus dan percaya diri yang rendah. Berikut ini kutipan hasil wawancara:

“Kita selalu memberikan kesempatan untuk bertanya, mana yang belum jelas. Namun harus kita atur dan perhatikan setiap anak yang bertanya. Terkadang ada anak yang tidak memperhatikan namun bertanya, ada juga yang memperhatikan juga bertanya”.⁷⁵

Dari hasil observasi, semangat siswa dalam menanggapi pertanyaan yang diberikan berada pada kategori cukup.⁷⁶ Ketika diberikan waktu dan kesempatan untuk bertanya, mereka biasa mengacungkan tangan sebagai tanda, menanyakan apa yang perlu ditanyakan. Namun, yang memiliki keberanian untuk bertanya hanyalah siswa tertentu. Dalam artian tidak semua siswa mau dan

⁷⁵ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/12-02/2024,”.

⁷⁶ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

mampu untuk memiliki keberanian mengungkapkan kendala yang dihadapinya.

- d. Siswa bersemangat untuk mencatat hal-hal penting sebagai bahan belajar di rumah

Menurut hasil wawancara mengenai strategi dalam menumbuhkan kegemaran mencatat hal-hal penting yang didapatkan dalam pembelajaran, di kelas VI khususnya, mencatat tidak datang dari kehendak pribadi siswa. Di kelas tersebut dibiasakan untuk menggaris bawahi hal-hal penting sebagai ganti dari mencatat karena dirasa materi yang terdapat di buku pelajaran sudah lengkap. Untuk kegiatan mencatat lainnya, biasanya guru yang akan menuliskan di papan tulis kemudian siswa menyalinnya. Sehingga catatan yang dimiliki siswa seragam dengan satu kelas. Berikut petikan hasil wawancara dengan Bapak Sayid:

“Kalau anak zaman sekarang, karena sudah dilengkapi penjelasan di LKS. Mencatatnya bukan dengan menulis namun memandai hal-hal penting yang ada di LKS. Namun bila memerlukan catatan, biasanya diseragamkan. Mana yang harus ditulis, atau apa yang dijelaskan Bapak/Ibu guru harus ditulis yang penting karena ada yang harus dihafalkan. Karena bila hanya mendengar, anak tidak akan ingat lagi”.⁷⁷

Berdasarkan hasil observasi,⁷⁸ siswa tidak terlalu sering mengangkat pena untuk mencatat poin penting saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan di dalam LKS, telah memuat penjelasan materi sehingga siswa biasanya hanya memandai

⁷⁷ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/W/12-02/2024.”

⁷⁸ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

bagian-bagian penting saja. Dari hal ini, dapat disimpulkan bahwa semangat siswa untuk mencatat poin-poin penting berada pada kategori cukup.

- e. Siswa bersemangat mengajukan gagasan atau ide yang berhubungan dengan materi pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin, disebutkan bahwa upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan pendapat yang berhubungan dengan materi pelajaran ialah dengan menunjuk siswa yang kurang percaya diri atau minder untuk menyampaikan pendapatnya. Diharapkan dari hal ini mereka dapat berangsur-angsur semakin percaya diri. Berikut ini kutipan hasil wawancara:

“Tetap kita berikan kesempatan dalam menyampaikan pendapat, dengan menunjuk anak-anak yang memiliki kepercayaan diri yang masih rendah sehingga anak-anak tersebut tidak minder dan semakin berani dalam memberikan pendapatnya. Baik secara kelompok maupun individual”.⁷⁹

Berdasarkan hasil observasi,⁸⁰ antusiasme siswa dalam berpendapat sangat baik. Siswa yang percaya diri, tanpa ragu mereka bertanya, atau hanya sekedar merespon dengan baik. Namun dilihat dari pembelajaran yang peneliti observasi, guru terkadang memancing siswa yang terlihat kurang percaya diri dan kurang memperhatikan. Hal ini dilakukan untuk menarik fokus siswa kembali ke dalam kegiatan pembelajaran serta melatih siswa untuk senantiasa percaya pada kemampuan yang mereka

⁷⁹ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 05/W/12-02/2024.”

⁸⁰ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

miliki. Dari uraian tersebut, didapatkan bahwa semangat siswa dalam mengajukan gagasan masih dalam batas kategori cukup, sehingga perlu untuk terus ditingkatkan.

- f. Siswa bersemangat dalam melaksanakan tes formatif dan bersemangat dalam melakukan tugas yang diberikan secara individu maupun kelompok

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin, antusiasme belajar nyatanya berpengaruh terhadap minat siswa dalam melaksanakan tugas individu maupun kelompok, terlebih setelah memanfaatkan video sebagai media pembelajaran:

“Berpengaruh, karena anak itu bila tidak memperhatikan maka tidak akan bisa menjawab dalam kelompoknya. Kalau kelompoknya tidak aktif kita berikan pengertian bahwa yang memiliki tanggung jawab bukanlah kelompoknya, namun masing-masing individu harus bisa berperan aktif dalam kelompoknya”.⁸¹

Berdasarkan hasil observasi, siswa memiliki semangat yang baik dalam melaksanakan tes formatif, individu maupun kelompok.⁸² Ketika pembelajaran dalam kelompok, guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan. Siswa yang ditunjuk harus bersedia menjawab secara individual, bukan dijawab bersama-sama dengan teman sekelompok. Setelahnya, jawaban benar diulang bersama-sama. Untuk pelaksanaan tes formatif, guru memberikan waktu untuk mengerjakan dan menyelesaikan tes di kelas, bukan sebagai pekerjaan rumah kemudian ketika

⁸¹ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 06/W/12-02/2024.”

⁸² “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

mereka selesai mengerjakan, siswa maju ke depan dan memperlihatkan hasil kerjanya kepada guru dan meminta penilaian. Namun guru memberikan cara untuk menghitung skor secara mandiri, alih-alih langsung menilai hasil kerja siswa.

- g. Memiliki rasa percaya diri yang tinggi serta aktif dalam kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin, cara menyikapi kepercayaan diri siswa yang minim ialah dengan memberikan kesempatan serta dukungan untuk mereka. Misalnya seperti memberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Berikut kutipan hasil wawancara:

“Berikan kesempatan pada anak yang masih menengah kebawah. Biasanya bila yang terakhir belum bisa menjawab, kita minta mereka menyimpulkan untuk teman-teman lainnya”.⁸³

Berdasarkan hasil observasi, siswa cukup percaya diri⁸⁴ dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa dengan kepercayaan diri yang baik biasanya berasal dari siswa menengah dan menengah atas dalam hal kemampuan belajar. Siswa yang masih sering mengalami kendala dalam pembelajaran terlihat dari kepercayaan diri yang kurang. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru menunjuk siswa-siswi yang selama pembelajaran masih kurang aktif dalam merespon. Misalnya, yang terlalu banyak diam dan menyendiri.

⁸³ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 07/W/12-02/2024.”

⁸⁴ “Lihat Transkrip Observasi Nomor: 01/O/12-02/2024.”

2. Tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat banyak tantangan dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa. Misalnya tantangan dalam pemilihan konten video pembelajaran, menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran, serta cara dalam mengatasi permasalahan pada aspek teknis. Berikut ini kutipan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin selaku wali kelas VI di MIN 3 Ponorogo mengenai tantangan dalam menumbuhkan antusiasme belajar diperoleh data sebagai berikut:

- a. Tantangan dalam pemilihan konten video pembelajaran yang menarik dan relevan untuk siswa dalam konteks pembelajaran IPA

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin, konten video pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran biasanya diambil dari aplikasi *YouTube*. Di dalamnya, terdapat berbagai jenis video pembelajaran, mulai dari materi yang bersifat dasar hingga materi yang lebih kompleks. Maka sebelum menggunakan video pembelajaran, haruslah dipertimbangkan mengenai aspek bahasan materi, kompetensi, kemenarikan, keselarasan dengan standar kompetensi pembelajaran serta kesesuaiannya dengan karakteristik siswa. Baru setelah dirasa sesuai, video pembelajaran bisa dibagikan di depan

kelas sebagai media pembelajaran. berikut kutipan hasil wawancara:

“Biasanya, video itu akan kita pilih mana yang kontennya menarik atau lebih padat, mana yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Bila dirasa video pembelajaran itu sesuai, maka dapat kita gunakan sebagai media pembelajaran. Dengan ini siswa akan lebih antusias dalam belajar. Lalu jangan lupa untuk memberikan semangat.”⁸⁵

b. Tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa selama menyimak dan menonton video pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin, penggunaan video pembelajaran sebagai media pembelajaran bukan berarti siswa hanya perlu untuk menyimak video pembelajaran. Guru tetap perlu memberikan penjelasan pada poin-poin penting yang masih bersifat umum dalam pembahasan video. Hal ini dapat diartikan bahwa metode ceramah tetap dilaksanakan untuk menjaga keahaman siswa dalam menerima informasi dari video.

Maka dari itu, pengecekan keahaman siswa sangat penting dilakukan. Biasanya dilakukan dengan menghentikan video pada menit-menit yang membutuhkan penjelasan atau poin penting yang perlu diingat dan dipahami siswa. Bila dirasa siswa telah mengerti dan memahami, pembelajaran video bisa dilanjutkan. Sebaliknya, maka dibutuhkan penjelasan dari guru yang lebih rinci dan mendalam. Berikut kutipan hasil wawancara:

“Kita harus terus mengontrol setiap siswa untuk terus memberikan perhatiannya kepada video pembelajaran, agar siswa bisa paham dengan materi yang disampaikan lewat video tersebut. Jangan lupa

⁸⁵ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 08/W/12-02/2024.”.

untuk memberikan penjelasan pada menit-menit yang dirasa terlalu umum untuk dipahami siswa.”⁸⁶

Penting untuk memilih video pembelajaran yang menarik, interaktif serta sesuai dengan minat serta karakteristik siswa dan mempertimbangkan penggunaan animasi, diskusi, eksperimen, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterlibatan serta antusiasme belajar mereka.

- c. Tantangan dalam mengatasi permasalahan teknis seperti kualitas video atau ketidaksetaraan aksesibilitas media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Sayid Bachrudin mayoritas siswa pada masa ini telah memiliki akses internet dan alat elektronik yang memadai. Walaupun bukan hak milik siswa penuh, paling tidak dalam satu keluarga siswa telah memiliki alat komunikasi. Sehingga untuk permasalahan teknis seperti aksesibilitas video pembelajaran yang sulit sudah jarang ditemui. Kemudian wali kelas juga memberikan fasilitas lain untuk menjangkau kemudahan siswa dalam belajar dengan menyamaratakan catatan penting di buku tulis siswa, sehingga siswa yang mungkin kurang cepat tanggap dalam mencatat hal penting terbantu dengan sistem ini. Siswa yang lupa mencatat atau mungkin tidak masuk kelas juga masih dapat melihat catatan penting yang diberikan semasa jam pelajaran yang telah dibagikan di grup kelas. Berikut kutipan hasil wawancara:

⁸⁶ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 08/W/12-02/2024.”

“Sejauh ini, apabila ada materi yang kita terangkan biasanya kita foto kemudian di share ke grup kelas. Karena terkadang ada yang belum selesai mencatat atau catatan siswa itu tidak memahami catatan di papan tulis tadi. Demikian pula dengan video pembelajaran. Alhamdulillah, insyaallah semua sudah memiliki akses media elektronik, karena pada beberapa ujian sekolah kita sudah menerapkan pemakaian google form.”⁸⁷

C. Pembahasan

Setelah melaksanakan penelitian dan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti akan mencuraikan data dengan apa adanya untuk memperoleh temuan-temuan penelitian. Langkah selanjutnya, peneliti akan menganalisis data sebagaimana berikut:

1. Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo

Para siswa berpendapat bahwa media video pembelajaran lebih menarik digunakan saat pembelajaran IPA karena sifatnya yang lebih bervariasi dan dapat menampilkan peristiwa maupun ilustrasi dengan lebih jelas. Juga karena informasi serta penjelasan dalam video pembelajaran lebih mudah untuk dipahami oleh para siswa. Dengan demikian, siswa lebih terkontrol dan terkendali saat pembelajaran sedang berlangsung, sehingga siswa dapat belajar dengan nyaman dan penuh konsentrasi. Ini merupakan salah satu perwujudan dari adanya fungsi psikologis media pembelajaran, yang dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran.⁸⁸

⁸⁷ “Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 08/W/12-02/2024.”

⁸⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya sangat penting dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*.

Terdapat beberapa indikator yang dapat menyatakan antusiasme belajar siswa. Untuk melihat antusiasme belajar siswa, peneliti menggunakan indikator tersebut sebagai tolok ukur. Berikut ini informasi yang peneliti temukan tentang antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo:

- a. Siswa dengan tekun mendengarkan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung

Siswa memiliki ketekunan yang baik, dan dapat dilihat dari perilaku dan karakteristik siswa ketika berada di dalam kelas. Dapat dilihat dari respon verbal dan nonverbal serta keterlibatan siswa dalam menyimak video pembelajaran. Mayoritas siswa kelas VI MIN 3 Ponorogo telah aktif dalam melakukan diskusi serta menunjukkan antusiasme belajar dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media video. Suasana pembelajaran juga lebih kondusif karena para siswa fokus dan tekun dalam menyimak video pembelajaran. Tingkat antusiasme belajar siswa dalam studi Yossinta pun, juga menunjukkan konsentrasi dan kesungguhannya dalam menyimak video pembelajaran.⁸⁹

- b. Siswa bersemangat dalam menjawab pertanyaan yang diajukan

Siswa kelas VI MIN 3 Ponorogo memiliki semangat yang baik dalam kegiatan ini. Untuk mengetahui seberapa antusias siswa dalam sesi tanya jawab, bisa dilihat dari reaksi siswa. Misalnya, ketika guru memberikan sebuah pertanyaan, mereka dengan cepat

⁸⁹ Intaniasari et al., "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar."

mengangkat tangan, atau dengan menjawab pertanyaan secara serentak, dapat juga dilihat dari ekspresi dan bahasa tubuh siswa. Apabila siswa menjawab serentak, guru hendaknya segera memastikan bahwa siswa menjawab benar-benar atas keahamannya, bukan karena meniru jawaban dari siswa lainnya. Maka, untuk menyiasatinya ialah dengan, memberikan kesempatan menjawab pertanyaan kepada siswa yang berada pada kategori menengah kebawah dalam prestasi akademiknya. Apabila jawaban mereka benar, maka dapat diasumsikan bahwa siswa yang berada pada kategori menengah dan menengah keatas telah paham dan mengerti akan materi yang diberikan. Apabila telah ditemukan jawaban yang benar, maka jawaban tersebut diulangi bersamaan seluruh siswa dalam kelas. Untuk menjaga antusiasme siswa, ketika jawaban yang diberikan belum tepat, maka beri semangat dan kesempatan berikutnya untuk menjawab dengan benar.

- c. Siswa merasa penting untuk menanyakan sesuatu yang menurutnya belum jelas

Siswa kurang merasa penting untuk menanyakan hal yang belum jelas. Maka, untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berani mengungkapkan kerisauannya mengenai materi yang belum jelas atau pendapat yang berbeda. Namun, harus tetap dalam kendali guru, agar kesempatan tersebut dapat diberikan secara adil, untuk

menghindari kesenjangan antar siswa. Dalam proses belajarnya, siswa akan mudah memahami materi pembelajaran yang melibatkan seluruh panca inderanya. Maka penggunaan media pembelajaran, memang dapat berdampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini merupakan salah satu kelebihan dari media pembelajaran interaktif, yang mampu menyajikan peristiwa bersifat kompleks. Sehingga, siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar walaupun hanya melalui video pembelajaran.⁹⁰

- d. Siswa bersemangat untuk mencatat hal-hal penting sebagai bahan belajar di rumah

Siswa memiliki kemauan yang kurang untuk mencatat. Pada masa sekarang ini, penggunaan LKS dianggap telah cukup lengkap dalam menampilkan materi pelajaran. Sehingga di kelas VI ini, dibiasakan untuk menggaris bawahi poin penting yang telah tertera dalam LKS. Khususnya di kelas VI, guru biasanya merangkumkan poin penting dan menuliskannya di papan tulis. Siswa kemudian menyalinnya ke dalam buku masing-masing. Catatan di papan tulis tersebut kemudian dibagikan di grup *WhatsApp* sehingga siswa yang mungkin kurang paham atau tidak masuk kelas tetap mendapatkan informasi penting yang telah diberikan.

- e. Siswa bersemangat mengajukan gagasan atau ide yang berhubungan dengan materi pembelajaran

⁹⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat penting dalam mencapai Tujuan Pembelajaran*.

Antusiasme siswa dalam mengajukan gagasan atau ide dalam pembelajaran masih kurang. Walaupun tidak selalu berbentuk kalimat tanya yang diajukan oleh siswa, namun respon yang diberikan siswa juga dapat mencerminkan antusiasme. Disamping itu, perlu untuk terus memberikan bimbingan pada siswa agar lebih percaya diri dalam mengajukan pendapatnya. Misalnya dengan menunjuk siswa yang terkesan minder, dengan memotivasi dan terus mendampingi mereka. Diharapkan kepercayaan diri berangsur-angsur tumbuh pada siswa.

- f. Siswa bersemangat dalam melaksanakan tes formatif dan bersemangat dalam melakukan tugas yang diberikan secara individu maupun kelompok

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video tentu dapat mempengaruhi antusiasme belajar siswa. Dalam pembelajaran IPA, siswa terlihat memiliki semangat yang baik ketika diberikan tugas secara mandiri maupun kelompok. Guru senantiasa menuntut siswa untuk bertanggung jawab atas diri sendiri. Sehingga ketika siswa ditunjuk untuk menjawab, mereka tidak boleh bergantung pada teman sekelompoknya. Mereka harus mengetahui jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Guru juga tidak memperbolehkan siswa membawa pulang tugas individu yang harus diselesaikan di sekolah.

- g. Memiliki rasa percaya diri yang tinggi serta aktif dalam kegiatan pembelajaran

Karakteristik siswa dalam satu kelas jelas beragam. Untuk menyikapi siswa dengan kepercayaan diri yang kurang, guru senantiasa memberikan motivasi dan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Upaya ini dilakukan agar seluruh siswa dapat memiliki rasa percaya diri yang baik.

Sejalan dengan itu, Yossinta et al⁹¹ dalam studinya menyatakan, bahwa siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dikombinasikan dengan penggunaan media video pembelajaran. Sehingga muncul minat, gairah serta semangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Respon siswa dalam pembelajaran juga cukup mencolok, dimana saat guru memberikan penjelasan secara ceramah mereka justru sibuk sendiri dan kurang memperhatikan. Berbanding terbalik dengan sikap mereka dikala pembelajaran memanfaatkan media audio visual. Sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu penunjang dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa. Maka tercipta pembelajaran yang berkualitas. Serupa dengan studi dari Mediyanti⁹² pada pembelajaran yang memanfaatkan kumospace terhadap antusias belajar siswa kelas IV bahwa antara kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif berbasis kumospace memiliki antusiasme lebih baik dari kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah saja.

⁹¹ Intaniasari et al., "Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar."

⁹² Mediyanti Putri Amanda, "Pengaruh Penggunaan Media Kumospace Universitas Muhammadiyah Jakarta Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas IV SDN Sawah IV."

Antusiasme belajar siswa yang demikian merupakan dampak dari salah satu fungsi media pembelajaran yaitu fungsi psikologis dan desain instruksional yang dikemukakan oleh Daryanto.⁹³ Fungsi psikologis terdiri dari fungsi atensi atau perhatian, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi dan sosio-kultural. Pada penelitian, ini fungsi psikologi telah berjalan meskipun belum sepenuhnya terpenuhi secara maksimal, dimana beberapa fungsi belum dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

Pembelajaran interaktif secara desain instruksional, dalam zona belajar yang demokratis dan sibernik, memudahkan siswa untuk mengakses video pembelajaran dimana saja dan kapan saja dibutuhkan. Sehingga ketika suatu saat siswa membutuhkan pemahaman tambahan, mereka dapat dengan bebas mengakses video pembelajaran. Hal ini selaras dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah,⁹⁴ khususnya Pasal 19 ayat 1 yang menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk aktif dalam berpartisipasi, serta memberikan kesempatan yang cukup untuk mencurahkan buah pikir, kreativitas serta kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik maupun psikologis siswa. Jadi proses pembelajaran harus dirancang dan dilaksanakan dengan memperhatikan berbagai

⁹³ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.

⁹⁴ Permendikbud, "Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah."

aspek untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa. Misalnya pada interaksi dua arah antara siswa dan guru, pembelajaran yang memotivasi, menyenangkan agar siswa antusias dalam belajar.

Berdasarkan pembahasan di atas, mengintegrasikan video pembelajaran IPA dengan metode pembelajaran aktif lainnya seperti diskusi, presentasi maupun praktikum akan membuat pembelajaran IPA lebih bermakna. Juga dapat mengintegrasikan fitur interaktif dalam video seperti kuis sederhana, teka-teki maupun percobaan virtual yang dapat dilakukan secara langsung, akan mendorong antusiasme siswa selama pembelajaran.

2. Tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo

Terdapat beberapa tantangan yang dapat ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA diantaranya,

- a. Tantangan dalam pemilihan konten video pembelajaran yang menarik dan relevan untuk siswa dalam konteks pembelajaran IPA

Video pembelajaran yang digunakan biasanya diambil dari aplikasi *YouTube*, karena di sana terdapat banyak variasi video pembelajaran. Menghadapi tantangan dalam pemilihan konten yang menarik dan relevan, terus dilakukan verifikasi keakuratan informasi serta memastikan bahwa konten tersebut telah sesuai

dengan kurikulum, minat, kebutuhan peserta didik serta sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Dengan mencari video pembelajaran yang interaktif, dapat melibatkan siswa secara aktif serta integrasikan video pembelajaran dengan metode lain seperti diskusi dan praktik untuk meningkatkan efektivitas.

- b. Tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa selama menyimak dan menonton video pembelajaran

Fokus serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran harus senantiasa dikontrol. Untuk itu, guru senantiasa mengetes tingkat keahaman siswa, dengan menjeda video pada bagian tertentu, kemudian mengajukan pertanyaan seputar topik yang dibahas. Bila siswa telah menunjukkan tanda-tanda keahaman, maka materi dapat dilanjutkan. Oleh karena itu, penting untuk memilih video pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berhubungan dengan lingkungan belajar sibernik, dampak dari penggunaan media pembelajaran interaktif, siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi, namun juga terlibat dalam pengolahan, interpretasi, dan pengambilan keputusan.⁹⁵ Sehingga, menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung merupakan hal yang penting.

- c. Tantangan dalam mengatasi permasalahan teknis seperti kualitas video atau ketidaksetaraan aksesibilitas media pembelajaran

⁹⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*.

Mayoritas siswa telah memiliki akses internet dan alat elektronik. Sehingga permasalahan aksesibilitas video pembelajaran telah jarang ditemui. Namun, untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan, wali kelas biasanya memberikan alternatif lain seperti menyamaratakan catatan penting di buku tulis siswa.

Sejalan dengan itu, Syaparuddin dan Elihami⁹⁶ dalam studinya mengatakan bahwa pada pembelajaran PKn di sekolah Paket C yang menemui hambatan teknis dalam pelaksanaannya misalnya, para siswa yang masih kesulitan dalam menganalisis dan mengkaitkan video pembelajaran dengan materi pelajaran. Salah satu penyebabnya adalah karena adanya kendala pada audio dalam video pembelajaran yang kurang terdengar dengan jelas.

Berdasarkan faktor yang dapat mempengaruhi antusiasme belajar siswa,⁹⁷ tantangan tersebut muncul dari faktor internal dan eksternal siswa. Misalnya pada kecerdasan, kematangan, motivasi, kesehatan jasmani dan rohani siswa. Selain itu, juga dari keadaan dalam keluarga, guru, kegiatan pembelajaran, motivasi sosial, serta kesempatan.

Faktor tersebut membuktikan bahwa peran guru saja tidak akan efektif untuk mendorong antusiasme belajar siswa tanpa adanya

⁹⁶ Syaparuddin and Elihami, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C Di Enrekang terhadap Mata Pelajaran PKn."

⁹⁷ Hastan Sriningsih, "Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses terhadap Antusiasme Belajar Murid SD Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone," *Jurnal Tesis*, 2019.

dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, serta dukungan dari orang tua. Begitupun sebaliknya, apabila siswa telah memiliki antusiasme belajar yang baik, namun tidak didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik maka hal ini dapat menghambat kemajuan siswa. Hal tersebut sejalan dengan Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah⁹⁸ bahwa pembelajaran dilakukan secara menarik, menantang, dan memotivasi siswa dengan memperhatikan perencanaan pembelajaran, prinsip pembelajaran interaktif untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi dan antusiasme belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video dapat memberikan implikasi positif terhadap antusiasme belajar siswa.

a. Meningkatkan motivasi belajar

Konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu, memicu semangat belajar siswa dan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Meningkatkan keterlibatan siswa

Dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini, membuka peluang bagi siswa untuk dapat berinteraksi dengan konteks pembelajaran, misalnya dalam menanggapi pertanyaan, mengikuti instruksi dan melakukan aktivitas terkait.

⁹⁸ Permendikbud, "Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah."

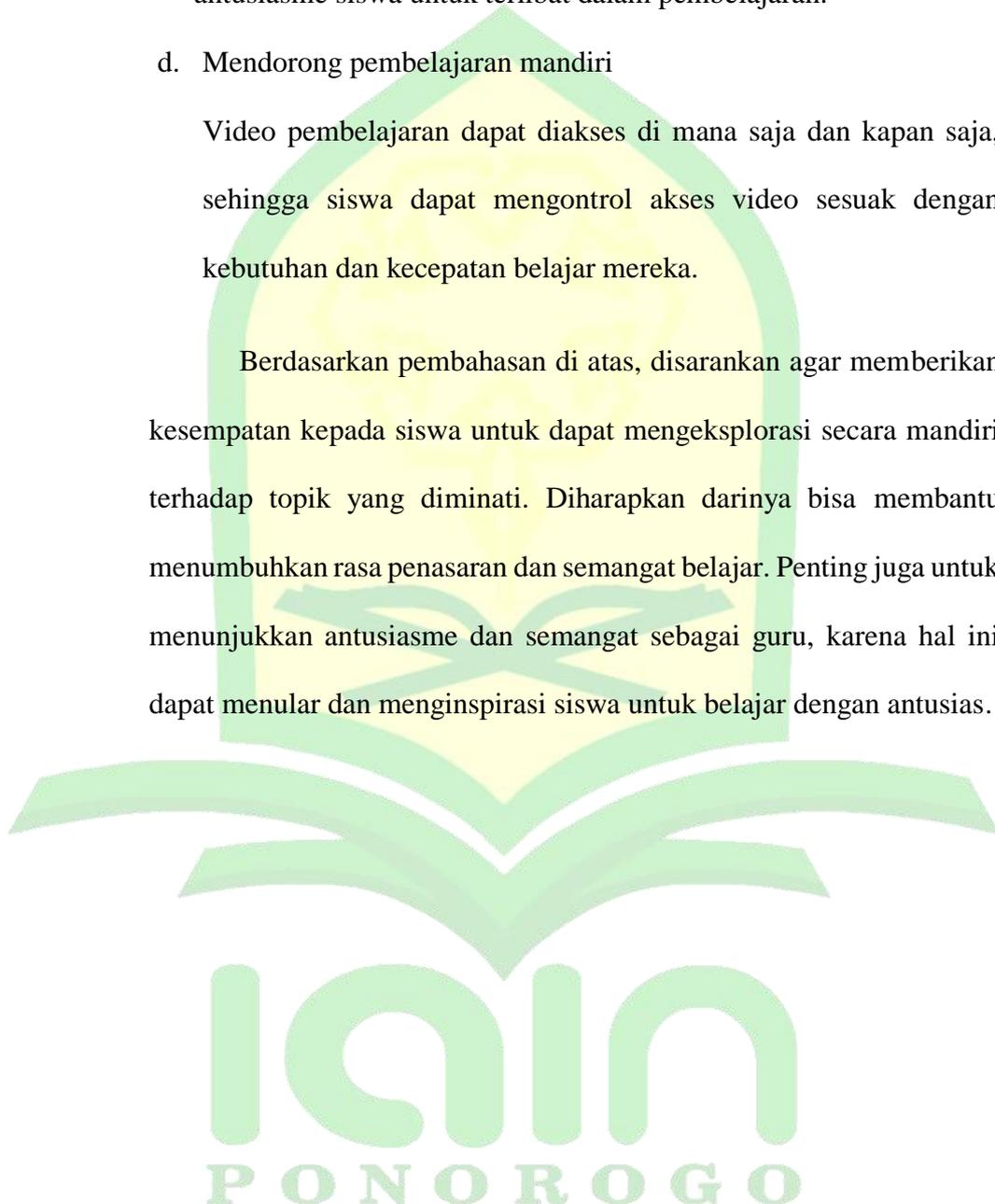
c. Memberikan pengalaman belajar yang berlimpah

Video interaktif dapat menyajikan visualisasi materi pembelajaran dengan lebih dinamis dan kaya. Sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk terlibat dalam pembelajaran.

d. Mendorong pembelajaran mandiri

Video pembelajaran dapat diakses di mana saja dan kapan saja, sehingga siswa dapat mengontrol akses video sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar mereka.

Berdasarkan pembahasan di atas, disarankan agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengeksplorasi secara mandiri terhadap topik yang diminati. Diharapkan darinya bisa membantu menumbuhkan rasa penasaran dan semangat belajar. Penting juga untuk menunjukkan antusiasme dan semangat sebagai guru, karena hal ini dapat menular dan menginspirasi siswa untuk belajar dengan antusias.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data lapangan dan pembahasan dari rumusan masalah, dapat disimpulkan sebagaimana berikut:

1. Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo

Media video pembelajaran lebih menarik digunakan saat pembelajaran IPA karena sifatnya yang lebih bervariasi dan karena informasi dalam video pembelajaran lebih mudah untuk dipahami Siswa memiliki ketekunan yang baik. Dapat dilihat dari perilaku dan karakteristik siswa ketika berada di dalam kelas, siswa memiliki semangat yang baik dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru yang terlihat dari reaksi mereka, siswa kurang antusias menanyakan hal yang belum jelas. Maka, guru membuka kesempatan yang luas bagi siswa agar berani mengungkapkan kerisauannya. Siswa kurang antusias untuk mencatat karena terbiasa menggaris bawahi poin penting dalam LKS, antusiasme siswa dalam mengajukan gagasan atau ide dalam pembelajaran masih kurang. Siswa memiliki semangat yang baik ketika diberikan tugas secara mandiri maupun kelompok, dan kepercayaan diri siswa tergolong masih kurang.

2. Tantangan yang ditemui dalam menumbuhkan antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada pembelajaran IPA di kelas VI MIN 3 Ponorogo yaitu, tantangan dalam pemilihan konten video pembelajaran yang menarik dan relevan, tantangan dalam menjaga keterlibatan siswa selama pembelajaran, tantangan dalam mengatasi permasalahan teknis

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka saran yang dapat peneliti berikan adalah, sebagai seorang guru perlu untuk menunjukkan kreatifitasnya melalui kegiatan pembelajaran. Dengan memanfaatkan fasilitas dan dengan memberikan pembelajaran yang menarik, dapat meningkatkan antusiasme belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa. Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Tentunya video pembelajaran hanya menjadi salah satunya. Masih terdapat banyak media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Dengan beberapa variasi metode dan media pembelajaran, dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhal, Muhammad. "Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching." In *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY, 2015.
- Ahmad Suryadi. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Edited by Si Dr. Ilyas, M.Pd.,. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
- Anthony Dio Martin. *Manajemen Interpreneurship Pemburu & Petani*. Palmerah Barat, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Asria, Lailatul, et al. "Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz." *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021).
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Rajawali Grafindo Persada, 2014.
- Bela, Acytri, Bistari, and Tahmid Sabri. "Pengaruh Media Manipulatif terhadap Kemampuan Representasi Matematis pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 8, no. 6 (2019).
- D. Betsy McCoach, Robert K. Gable, John P. Madura. *Instrument Development in the Affective Domain*. 3rd ed. Boston: Kluwer Nijhoff Publishing, 1986.
- Daryanto. *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Edisi Pert. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2010.
- Faradisa, Ayu Rifqi, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs." *Proceeding of Integrative Science Education Seminar 1* (2021).
- Fred Luthans, Brett C. Luthans, and Kyle W. Luthans. *Organizational Behavior an Evidence-Based Approach*. 14th ed. New York: The Mc. Graw-Hill Comanies, Inc, 2011.
- Hidayati, Elvi Ridho, and Anis Afifah. "Digitalization Learning Media : Review of Students Interest in Using Wordwall Web Learning Media." *International Conference on Islamic Studies (ICIS)* 3 (2022).
- Hilda, Nugraheti Sismulyasih SB, et al. *Media Pembelajaran SD*. Edited by Bayu Wijayama. Semarang, Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023.
- Intaniasari, Yossinta, et al. "Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media

- Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar.” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, no. 1 (2022).
- Irawan, Edi, et al. “YouTube Channel Development on Education: Virtual Learning Solutions During the Covid-19 Pandemic.” *International Journal of Advanced Science and Technology* 29, no. 4 (2020).
- Kementerian Agama RI. *Al-Mutakabbir Al-Qur’an Tajwid Transliterasi Perkara Terjemah Perkata*. 1st ed. Surabaya: NurIlmu, 2017.
- Khosiyati. “Meningkatkan Antusiasme Belajar Kompetensi Dasar Menghafal Qur’an Surat Al-Fatihah Melalui Metode Drill pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Slinga Semester 1 Tahun Pelajaran 2009/2010.” Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2010. <https://repository.ump.ac.id>.
- Larry Portzline. *Follow Your Enthusiasm*. E-Book. New York: Williamsport PA, 2012.
- Mediyanti Putri Amanda. “Pengaruh Penggunaan Media Kumospace Universitas Muhammadiyah Jakarta Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas IV SDN Sawah IV.” Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Muhammad Yaumi. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Sitti Fatimah Sangkala Sirate. Cetakan 1. Rawamangun, Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018.
- Muhammedi, Elfidayati, et al. *Psikologi Belajar*. Edited by M. Ilyas. 1st ed. Medan: Larispa Indonesia, 2017.
- Norman Vincent Peale. *Enthusiasm Makes the Difference*. New York: Fireside, 2003.
- Nur Rohmah, Putri, et al. “Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion Dengan Aplikasi Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.” *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6 (2021).
- Permendikbud. “Permendikbud No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah,” 2016.
- Rochmah, Elfi Yuliani. “Mengembangkan Karakter Tanggungjawab pada Pembelajar.” *AL MURABBI* 3 (2016).
- Saprudin, dan Fatma Hamid. “Penggunaan Multimedia Interaktif Model Drill dan

Practice Materi Fluida Dinamis Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)” VII (2018).

Saraswati, Dewi. “Efektifitas Penggunaan Media Audio-Vusial terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII PAI di SMPN Satu Atap Tandassura Kabupaten Polewali Mandar.” *Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*, 2020.

Septy Nurfadhillah, 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Tangerang Tahun 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Edited by Resa Awahita. Cetakan Pe. Sukabumi, Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021.

Sriningsih, Hastan. “Pengaruh Pelaksanaan Pendekatan Pembelajaran Keterampilan Proses terhadap Antusiasme Belajar Murid SD Inpres 12/79 Lonrae Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone.” *Jurnal Tesis*, 2019.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2nd Ed)*. *Data Kualitatif*. 1st ed. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.

Sumiah. “Peningkatan Antusiasme Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Penerapan Model PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Pada Siswa Kelas IV Semester 1 SDN Sukolillo 04 Tahun Pelajaran 2012/2013.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.

Suparno, Paul. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Cetakan 8. Yogyakarta: Kanisius, 2010.

Suranto, Agus. “Problematika Guru dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah di Sekolah Dasar.” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019.

Suvi Tala and Veli-Matti Vesterinen. “Nature of Science Contextualized: Studying Nature of Science with Scientists.” *Science and Education* 24, no. 4 (2015): 435–57.

Syaparuddin, dan Elihami. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C Di Enrekang terhadap Mata Pelajaran PKn.” *Jurnal Edukasi Nonformal* 1, no. 1 (2019).

Utami, Rizka Gati. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi IPA pada Tema 4 Kelas V SD/MI*. *Journal of Business Theory and Practice*. Vol. 10, 2021.

Utari, Syarifuddin dan Eka Dewi. *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing, 2022.

Wati, Luluk Indah, and Jaka Nugraha. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2020).

