

Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD

Sulfiana Firman¹, Hartono Bancong²

¹ Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, 90221, Indonesia

² Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, 90221, Indonesia

¹sulfianaafirmann@gmail.com, ²hartono.b.b@unismuh.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 23 November, 2023

Revised 29 December, 2023

Accepted 27 January, 2024

Published online 28 February, 2024

Keywords:

Media Pembelajaran; Media Video;

Pembelajaran IPA



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Sebelas Maret.

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian studi kepustakaan (library research) yang mengkaji mengenai penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis media video yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA, yang membantu siswa dalam memahami materi, yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menganalisis kesulitan atau hambatan dalam penggunaan media video di sekolah dasar. Metode penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan data dari jurnal-jurnal, terutama yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir, dengan pencarian melalui google scholar. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder, yang diperoleh secara tidak langsung. Instrument yang digunakan yaitu matriks jurnal dan dokumen. Dari Hasil analisis artikel maka diperoleh hasil penelitian yaitu penggunaan media video dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang berdampak pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa, adapun hambatan yang dialami menjadikan guru dan siswa lebih belajar lagi untuk menemukan solusi dengan baik.

ABSTRACT

This research is library research which examines the use of video media in science subjects in elementary schools. The aim of this research is to analyze video media that attracts students' attention in science learning, which helps students understand the material, which increases student motivation and learning outcomes, as well as analyzing difficulties or obstacles in using video media in elementary schools. This research method is to collect data from journals, especially those published in the last 10 years, by searching via Google School. The type of data used is secondary data, which is obtained indirectly. The instruments used are journal and document matrices. From the results of the analysis of the article, research results were obtained, namely that the use of video media can attract students' attention in the learning process, thereby helping students understand the material which has an impact on improving learning outcomes and student learning motivation, while the obstacles experienced make teachers and students learn more to discover solution well.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek utama yang seharusnya dimiliki oleh manusia, dimulai dari kelahirannya hingga akhir hayat, dalam menjalani proses kehidupan. Pendidikan juga merupakan upaya manusia untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, baik secara jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai karakter yang berlaku dalam masyarakat. Melalui pendidikan, setiap individu akan terus berusaha mengimplementasikan nilai-nilai yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, dan sebagai anggota masyarakat, individu yang terdidik dapat memberikan dukungan untuk mempertahankan tatanan sosial yang berlaku. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui pendidikan, manusia dapat menghasilkan kualitas berkelanjutan yang ditujukan untuk mewujudkan perubahan sikap dan tingkah laku di masa depan serta arah hidup seseorang.

Tren terkini dalam perkembangan pendidikan adalah dampak perkembangan teknologi. Untuk menanggapi dampak teknologi ini, diharapkan para pengajar mampu menyelenggarakan pembelajaran yang

bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, diperlukan pemberian ruang yang memadai bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Dengan memberikan media pembelajaran yang menarik, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi selama proses pembelajaran.

Secara harfiah, media memiliki makna sebagai perantara atau pengantar (Heinich, 2002; Arsyad, 2016). Dalam konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Sebagai penghantar informasi, media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Peran media pembelajaran sangat signifikan dalam proses pembelajaran, sejalan dengan pandangan Hamalik (Arsyad, 2016: 19) yang menyatakan bahwa "penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, memacu motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa". Oleh karena itu, guru harus memberikan perhatian lebih terhadap pemilihan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, dengan mengkombinasikan berbagai jenis media dalam satu sesi pembelajaran, seperti menggabungkan media berbasis audio dan visual, guna menyampaikan materi pembelajaran agar pesan dapat diserap dengan baik oleh semua peserta didik.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan rangsangan belajar siswa (Ali, 2009; Ramdhani & Muhammadiyah, 2015). Rangsangan belajar yang optimal akan menghasilkan pengalaman belajar yang efektif dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan media yang digunakan. Secara umum, terdapat tiga unsur pokok dalam media, yaitu suara, visual, dan gerak (Susilana, Si, & Riyana, 2008).

Pemilihan media seharusnya didasari oleh beberapa faktor, antara lain: (1) Kebutuhan siswa, (2) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (3) Kesesuaian dengan materi pembelajaran, dan (4) Kesesuaian dengan metode pembelajaran. Keempat poin tersebut harus menjadi dasar dalam pemilihan media pembelajaran, karena media akan berperan secara optimal sebagai pengantar informasi jika media tersebut disukai oleh siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran, cocok dengan materi yang akan disampaikan, dan sesuai dengan metode yang ditetapkan oleh guru pengajar. Jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat bagian, yaitu: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, dan (4) multimedia (Asyhar, 2011).

Video adalah rekaman gambar hidup atau dengan kata lain, merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai suara. Menurut Munadi (2008:132), video merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mencakup gambar, gerak, dan suara. Riyana (2007) menjelaskan bahwa media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi materi pembelajaran, seperti konsep, prinsip, prosedur, teori, dan aplikasi pengetahuan, untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pernyataan ini juga didukung oleh prinsip Mayer (1997) yang menyatakan bahwa orang akan belajar lebih baik dengan menggunakan audio, gambar, animasi, video, dan teks daripada hanya dengan teks, audio, video, gambar, atau animasi saja.

Menurut Yudianto (2017) manfaat media video meliputi memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan menampilkan studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa kelebihan dari media video pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan berulang kali tanpa memandang jarak dan waktu, sehingga menjadi lebih efektif.
2. Membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan.
3. Membantu siswa memahami materi pembelajaran tanpa terikat dengan bahan ajar lain, dapat membawa siswa ke berbagai tempat tanpa membawa mereka langsung ke tempat tersebut.
4. Media video pembelajaran dapat menampilkan hal-hal kecil secara langsung.
5. Mampu menampilkan kegiatan di tempat lain atau kejadian di masa lalu dengan informatif dan dapat dipercayai.
6. Dapat digunakan dalam kelompok besar, kecil, dan individu.

7. Memberikan pengalaman pembelajaran yang baru kepada siswa, dan pesan yang disampaikan melalui media video pembelajaran disampaikan secara menyeluruh kepada siswa.

Berdasarkan beberapa hasil analisis tentang kekurangan media video pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki beberapa kelemahan sebagai sarana pembelajaran. Beberapa di antaranya melibatkan:

1. Ketergantungan pada arus listrik untuk mengaktifkan proyektor atau perangkat lain dalam menampilkan video, sehingga media ini tidak dapat digunakan tanpa daya listrik.
2. Memerlukan dana atau biaya yang signifikan dalam pembuatan dan pengeditan video, serta keahlian khusus dalam proses tersebut.
3. Berpotensi menjadi pembelajaran yang monoton jika pendidik hanya mengandalkan tayangan video tanpa memanfaatkan metode atau gaya belajar lainnya.
4. Menyaratkan penggunaan perangkat tambahan untuk menampilkan video di dalam kelas.
5. Memerlukan akses internet dan perangkat mahal seperti laptop, komputer, atau smartphone untuk siswa agar dapat mengakses atau mendownload video pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran dari rumah atau jarak jauh.
6. Menuntut siswa untuk dapat mengingat setiap bagian dari video yang ditampilkan guna memahami keseluruhan isi, dan ketika siswa lupa beberapa bagian, mereka harus menonton ulang video, yang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.
7. Kesulitan bagi pendidik jika video yang tersedia di internet tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Ilmu Pengetahuan Alam, atau yang dalam bahasa Inggris disebut *natural science*, merujuk pada pengetahuan yang terkait dengan alam. Istilah "*science*" dalam konteks ini mengacu pada ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan alam. Dengan demikian, Ilmu Pengetahuan Alam atau *natural science* dapat diartikan sebagai kajian ilmiah tentang fenomena yang terjadi di alam. Menurut Usman (2011) IPA merupakan suatu pendekatan atau metode analisis yang melibatkan observasi alam secara komprehensif dan akurat, serta menghubungkannya antara satu fenomena dengan fenomena lainnya. Pendekatan ini membentuk suatu perspektif baru mengenai objek yang diamati.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang terkait dengan pemahaman alam secara sistematis. IPA tidak hanya berisi kumpulan fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga melibatkan suatu proses penemuan (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018; Wahyuni et al., 2021). Materi pelajaran IPA memegang peran penting dalam perkembangan manusia, baik dalam aspek pengembangan teknologi yang digunakan untuk mendukung kehidupan, maupun dalam penerapan konsep dan tanggung jawab (Asri, Cahyono, & Trisnani, 2021; Jannah & Atmojo, 2022).

Dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang secara sistematis mempelajari alam dan memiliki peran penting dalam perkembangan manusia, terutama dalam bidang teknologi dan penerapan konsep. Dengan kemajuan teknologi saat ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan terstruktur, khususnya dalam pembelajaran IPA. Hal ini diharapkan dapat memotivasi tenaga pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat menginspirasi semangat belajar siswa, dengan harapan peningkatan hasil belajar siswa (All, Castellar, & Lolley, 2021; Ma, Wang, & Fleer, 2022).

Dari hasil literature, ditemukan beberapa permasalahan yang sering terjadi di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPA yaitu penggunaan media video masih sangat minim, tidak semua guru menggunakan media video dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana yang kurang memadai, kondisi siswa yang terlihat bosan pada saat guru menyampaikan materi, guru masih banyak menggunakan pola pembelajaran konvensional, serta siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPA itu sulit.

Dalam konteks tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis dan mempelajari penggunaan media video pada mata pelajaran IPA di SD. Termasuk bagaimana media video dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, membantu siswa dalam memahami materi sehingga hasil belajar dan motivasi dapat meningkat serta kesulitan-kesulitan dalam penggunaan media video itu sendiri apa saja.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan kajian kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini melibatkan pengumpulan data atau karya tulis ilmiah yang terkait dengan objek penelitian, fokus pada pengumpulan data yang bersifat kepustakaan atau telaah mendalam untuk memecahkan suatu masalah, dengan penekanan pada penelaahan kritis terhadap bahan pustaka yang relevan. Jenis penelitian studi literatur ini memfokuskan diri pada jurnal-jurnal, terutama yang berkaitan dengan rumusan masalah. Metode ini mengumpulkan data dari jurnal-jurnal, terutama yang diterbitkan dalam 10 tahun terakhir, dengan pencarian melalui Google Scholar. Riset pustaka ini terbatas pada penggunaan bahan-bahan koleksi pustaka tanpa melibatkan kegiatan riset lapangan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang diperoleh secara tidak langsung. Data tersebut berasal dari jurnal-jurnal yang relevan dengan penelitian. Dokumen ini diperoleh melalui sumber tertulis yang berisi informasi yang berguna dalam proses penelitian. Instrumen yang digunakan adalah matriks jurnal, yang memberikan gambaran tentang isi jurnal yang diteliti untuk memudahkan pemahaman, dan dokumen berupa jurnal-jurnal yang akan di-review secara literatur untuk memperkuat dan sebagai bukti pendukung data penelitian.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. *Media Video dapat Menarik Perhatian Siswa dalam Pembelajaran IPA*

Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima materi dari guru secara terpusat, melainkan juga aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil karyanya. Hal ini membuat aktivitas siswa dalam kelas menjadi lebih dinamis. Sesuai dengan pandangan Kurniawan (2016), media video memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan, merangsang daya imajinasi, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi serta bersemangat, sehingga pada akhirnya siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Kemp & Dayton (seperti yang disebutkan dalam Arsyad, 2011, hlm. 19), video pembelajaran memiliki tiga fungsi utama, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi. Oleh karena itu, melalui video pembelajaran, siswa menggunakan indera utama mereka, yaitu penglihatan dan pendengaran, untuk mengalami pendidikan secara nyata melalui tayangan video pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga berperan dalam memotivasi minat atau tindakan siswa.

Selain itu, video pembelajaran juga digunakan sebagai stimulus untuk mendapatkan respons siswa ketika guru menjelaskan kembali materi pembelajaran yang disajikan dalam video. Hal tersebut sesuai dengan teori behavioristik, seperti eksperimen Ivan Petrovich Pavlov yang menyatakan bahwa belajar behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons. Namun, meskipun siswa sudah diberikan stimulus berupa video pembelajaran, tidak semua siswa akan memberikan respons sesuai yang diinginkan. Hal ini dikemukakan berdasarkan pendapat Good dan Brophy dalam Yulaelawati (2004) bahwa walaupun sebagian konsep dari teori behavioristik diterima, para penganut teori kognitif melihat belajar sebagai keterlibatan dalam penguasaan atau penataan kembali struktur kognitif, di mana seseorang memproses dan menyimpan informasi.

Putri (2021) menyajikan beberapa cara agar media video dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA. Pertama, penggunaan animasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva di Google secara gratis. Animasi ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, meningkatkan antusiasme mereka dalam menyimak materi karena unsur estetika dan hiburan yang terkandung di dalamnya. Penting untuk tetap mengutamakan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan. Kedua, penerapan teknik storytelling dapat mempermudah pemahaman siswa dibandingkan dengan metode ceramah. Storytelling digunakan untuk membangkitkan berbagai perasaan, seperti rasa penasaran, sedih, gemas, takut, kesal, dan marah. Perasaan ini dapat membuat isi pembicaraan lebih kuat dan mudah diingat. Teknik ini tidak hanya disukai oleh siswa sekolah dasar, tetapi juga efektif untuk tingkat menengah hingga mahasiswa, melibatkan emosional penyimak

atau audiens. Ketiga, mengajak siswa berinteraksi melalui video interaktif dapat memperkaya pengalaman pembelajaran. Meskipun siswa hanya menonton, pendidik dapat merancang video komunikatif dengan menyertakan soal dan cara pemecahannya. Siswa akan lebih aktif mencari jawaban tanpa perintah khusus. Keempat, kekuatan video terletak pada visual yang menarik. Hindari penambahan teks berlebihan, karena layar penuh dengan teks akan mengurangi daya tarik siswa. Pemilihan warna, pencahayaan, dan detail gambar sangat penting untuk memastikan visual yang jelas dan tidak mengganggu. Kelima, atur suara secara optimal, karena video adalah kombinasi visual dan audio. Pastikan teknik pengambilan suara mendukung dengan suara jelas dan lugas. Rekam suara di tempat yang sepi dan pastikan artikulasi yang jelas. Keenam, suasana dalam video sebaiknya serius namun santai, khususnya untuk siswa sekolah dasar. Penambahan sound effect yang mendukung suasana santai dapat meningkatkan daya tarik video. Pendidik dapat mencari inspirasi dari video pembelajaran di YouTube dengan menggunakan konsep ATM (amati, tiru, dan modifikasi) untuk memaksimalkan interaktifitas dan kegembiraan siswa dalam pembelajaran.

3.2. Media Video dapat Membantu Siswa Memahami Materi

Pemahaman merupakan tujuan pembelajaran pada ranah kognitif setelah tahap mengingat, sesuai dengan taksonomi Bloom revisi Anderson dalam penelitian Gunawan dan Palupi (2016). Taksonomi Bloom terdiri dari enam tingkatan, yaitu (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) mencipta. Kemampuan memahami dianggap sebagai keterampilan dasar yang penting bagi siswa dalam mencapai hasil belajar. Siswa diharapkan tidak hanya mampu mengingat informasi, melainkan juga mampu memahaminya. Oleh karena itu, pemahaman materi perlu diperoleh sejak tingkat sekolah dasar. Anak-anak pada tingkat sekolah dasar berada dalam periode perkembangan kognitif tahap operasional konkret (Ibda, 2015), di mana mereka masih belajar dengan menggunakan objek konkret untuk mengembangkan kemampuan intelektual. Pada tahap ini, mereka sudah mampu memahami konsep menulis, berhitung, berkorespondensi (menghubungkan antara bentuk dan isi), dan mulai mengembangkan kemampuan berpikir secara abstrak, meskipun masih dalam tingkat yang sederhana (Dessty, 2014).

Dalam konteks pembelajaran, salah satu masalah yang sering muncul dalam beberapa penelitian adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep. Penelitian yang berfokus pada permasalahan tersebut berhasil membuktikan bahwa penggunaan media video dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep. Kelebihan dari penggunaan video dalam proses pembelajaran terletak pada kemudahan penyajian yang dapat diulang-ulang, memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami isi materi. Selain itu, penyajian materi yang terstruktur juga membantu siswa dalam memahami konsep, khususnya dalam hal ini (Sudiarta & Sandra, 2016). Dua kelebihan tersebut menunjukkan bahwa video merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa sekolah dasar dalam memahami konsep.

3.3. Media Video dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa

Hasil pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Secara umum, hasil pembelajaran dinilai melalui tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara keseluruhan, keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai jika terdapat perubahan positif pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dari sebelumnya.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa penggunaan video sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa (Sarkono, et al, 201). Supryadi (2013) menemukan bahwa (1) kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media video menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga perhatian siswa terfokus pada video yang berisi informasi tentang materi pembelajaran, (2) media video dapat membawa peristiwa yang tidak mungkin secara fisik dihadirkan ke dalam kelas, memungkinkan siswa memahami lebih dalam tentang peristiwa tersebut, dan (3) media video dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa, baik yang cenderung belajar melalui audio, visual, maupun audio-visual. Ketiga temuan dari penelitian Supryadi berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa pemanfaatan video sebagai media pembelajaran efektif dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar.

Temuan penelitian lain juga mengindikasikan bahwa penggunaan media video mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena mempermudah proses pembelajaran (Jatmiko et al., 2017; Sarnoko et al., 2016). Kesimpulannya, dapat disetujui bahwa media pembelajaran berupa video dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Media video ini menampilkan konten yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4.1. Media Video dapat Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa

Potensi penting yang perlu diaktifkan dalam diri siswa adalah motivasi untuk belajar. Jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, maka akan memiliki peluang besar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar antara lain (1) model, metode, dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru, (2) pengaruh lingkungan rumah dan sekolah, (3) dukungan dari orang tua. Ketiga faktor tersebut merupakan faktor eksternal yang dapat memacu semangat belajar siswa. Selain faktor eksternal, juga terdapat faktor internal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; faktor ini umumnya muncul secara alami dalam diri siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemilihan media yang efektif. Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media video mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) video dianggap sebagai media yang menyenangkan bagi siswa, mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme terhadap pembelajaran, (2) video dilengkapi dengan suara berupa alunan musik, ilustrasi penjelasan, dan suara yang diambil dari kondisi nyata, memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa; (3) video dapat menjelaskan konsep abstrak secara lebih nyata sehingga video efektif digunakan untuk siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Ketiga kelebihan tersebut menjadi dasar efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran bagi siswa jenjang sekolah dasar.

4.2. Kesulitan atau Hambatan dalam Penggunaan Media Video di SD

1. Guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran; video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran bukanlah hasil karya guru sendiri, melainkan guru mencari video pembelajaran dari sumber lain. Oleh karena itu, guru harus memilih video yang sesuai dengan tema dan materi yang akan diajarkan. Proses pembuatan video pembelajaran dinilai merepotkan dan memakan waktu yang lama. Hal ini sejalan dengan pendapat Alwi (2017:149) yang menyatakan bahwa sebagian guru hanya mengandalkan bantuan dalam penyediaan media pembelajaran, padahal media pembelajaran dapat didesain dari berbagai sumber dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan diajarkan.
2. Sarana media video pembelajaran masih kurang, di beberapa sekolah, perangkat seperti LCD proyektor, laptop, kabel Olor, speaker, dan CD belum tersedia secara merata. Sehingga, penggunaannya biasanya dilakukan bergantian antar kelas sesuai dengan kebutuhan pada saat mengajar atau keperluan lainnya. Pernyataan Alwi (2017:162) juga mendukung, mencatat bahwa guru menghadapi kendala dalam menerapkan media pembelajaran, terutama media video, karena memerlukan waktu dan biaya yang memadai.
3. Bahasa dalam video pembelajaran tidak selalu sesuai dengan karakter siswa. Tidak semua video pembelajaran yang diterapkan oleh guru memenuhi harapan, terutama dalam hal bahasa. Terdapat kecenderungan bahasa yang kurang baku, monoton, tidak menarik, dan tidak sesuai dengan karakter siswa.
4. Guru mengalami kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran karena durasi waktu dalam video pembelajaran bervariasi. Terkadang, terdapat video pembelajaran yang berdurasi lama, sehingga guru mengalami kesulitan dalam mengatur waktu selama proses pembelajaran.
5. Objek atau isi dalam video pembelajaran terkadang tidak sesuai dengan lingkungan. Konten dalam video pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak selalu mencerminkan kondisi lingkungan dan karakter siswa.

6. Guru merasa kesulitan dalam mempersiapkan alat-alat media video pembelajaran karena alat-alat tersebut berukuran relatif besar dan berat. Sebelum memulai pembelajaran, guru perlu melakukan persiapan khusus terkait alat-alat yang digunakan dalam penerapan media video pembelajaran.
7. Guru menghadapi kesulitan dalam mengkondisikan siswa saat video pembelajaran mulai ditampilkan atau diputar. Beberapa siswa cenderung menjadi gaduh dan tidak memperhatikan konten materi yang disajikan dalam video pembelajaran.
8. Siswa terkadang merasa bosan dengan isi atau konten video pembelajaran yang diputar oleh guru selama pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena sebagian siswa sudah pernah menonton video pembelajaran yang sama sebelumnya, sehingga mereka merasa bosan.
9. Tidak semua isi atau konten pada video pembelajaran yang diterapkan oleh guru dapat menghilangkan batas-batas pemisah antar mata pelajaran.

Introduction includes background, theoretical basis, problems, problem solving plans and research objectives. The introduction is written using Times New Roman letters, size 10, space 1 and line spacing 1 cm. Text is typed in a print area with margins from top, bottom, left, right made 2.5cm. A4 paper size, 8.27-inch-wide, 11.69 inch high. Layout: 0.5-inch header, 0.5-inch footer. The text does not need to be page numbered (Sulianto et al., 2019; Syukur et al., 2020).

Tabel 1. Hasil Analisis Artikel

No	Aspek	Hasil	Penulis & Tahun
1	Media video menarik perhatian siswa	Media video dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta proses belajar mengajar menjadi kondusif, nyaman, menarik, dan menyenangkan serta berjalan dengan efektif dan efisien.	Pamungkas & Koeswanti (2021)
		Penggunaan media audio-visual dapat meningkatkan minat belajar IPA	Golu (2016)
		Pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti	Purwono, Yutmini & Anitah (2014)
2	Media video membantu siswa memahami materi	Peserta didik dapat memahami materi dengan adanya media video	Roulina (2021)
		Media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan pemahaman siswa pada konsep fisika	Haidir, Farkha, & Mulhayatiah (2021)
		Media video animasi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran	Hapsari & Zulherman (2021)
		Adanya media pembelajaran video animasi dengan muatan IPA dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dalam pembelajaran daring.	Supriyani, Japa, & Margunayasa (2021)
		Media video dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran	Pamungkas & Koeswanti (2021)
		Penggunaan media video animasi pada mata pelajaran IPA membuat peserta didik sangat memahami materi	Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim (2020)
		Media video dapat menumbuhkan perhatian dan menambah kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran IPA	Risky (2019)
3	Media video meningkatkan hasil belajar siswa	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> dapat meningkatkan hasil belajar	Titin & Safitri (2021)
		Media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar saintifik	Panggabean, et al (2021)
		Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada materi magnet	Aliyyah (2021)
		Penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Aliyyah, et al (2021)
		Hasil belajar siswa yang menggunakan model <i>Think Pair Share</i> (TPS) berbantuan media video animasi meningkat	Rachmawati & Erwin (2022)
		Hasil belajar mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media audio visual	Purwono, Yutmini & Anitah (2014)
4	Media video meningkatkan motivasi siswa	Adanya media video pembelajaran berbasis <i>Wondershare Filmora</i> ini dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal	Fitriani & Yudiana (2022)
		Media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa	Hapsari & Zulherman (2021)
		Media video youtube ini cocok digunakan menjelaskan materi IPA yang membutuhkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa.	Iwantara, Sadia & Suma (2014)
5	Kesulitan/hambatan	Guru masih mengalami kendala dalam mengoperasikan ICT sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang ICT, kurangnya fasilitas ICT yang tersedia di sekolah, arus listrik di sekolah tidak	Candra & Sinaga (2022)

penggunaan media video	normal, internet tidak dapat menjangkau ke seluruh kelas, serta tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah agar guru yang mengajar harus menggunakan ICT	
	Guru belum mahir dalam pembuatan video pembelajaran, sarana media video pembelajaran yang masih kurang, bahasa dalam video pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakter siswa, guru kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran, objek dalam video pembelajaran yang tidak sesuai dengan lingkungan dan karakter siswa, dan guru merasa kerepotan dalam mempersiapkan alat-alat media video pembelajaran.	Suranto (2019)
	Kurangnya penguasaan guru tentang konten IPA	Insani (2016)
	Biaya media yang mahal, keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah, jumlah siswa yang terlalu besar pada kelas, tidak pernah diberikan pelatihan penggunaan komputer disekolah, tidak mampu dalam penggunaan komputer, tidak seluruh guru memiliki latar belakang mampu dalam penggunaan komputer dan disarankan kepada pihak sekolah untuk menyediakan komputer atau laptop	Soewarno, Hasmiana, & Faiza (2016)
	Kabel penghubung antara LCD ke Laptop terkadang tidak konek, dan masalah daya listrik yang kurang.	Purwono, Yutmini & Anitah (2014)

Hasil analisis dari beberapa artikel ini adalah bahwa penggunaan media video dapat menarik perhatian maupun minat siswa serta sangat efektif dalam menurunkan kebosanan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, Media video juga berperan mengatasi kesukaran siswa dalam memahami materi khususnya IPA. Dilansir dari beberapa artikel, media video juga mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada sekolah dasar. Dari semua aspek yang telah ter-cover oleh media video, pada tahapannya perlu kita ketahui bahwa dibalik itu ada saja hambatan maupun kesulitan yang selalu menyertainya. Olehnya, ketika menemukan permasalahan maka berupayalah untuk mengatasinya dengan baik.

5. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan dari studi literatur ini adalah sebagai berikut:

1. Media video mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPA dengan fungsi utama sebagai motivator minat atau tindakan, penyaji informasi, dan instruksi. Selain itu, media ini juga berperan sebagai stimulus untuk merespons siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, dengan beberapa cara seperti penggunaan animasi, teknik storytelling, interaksi dengan siswa, visual yang menarik, pengaturan suara yang optimal, dan menciptakan suasana yang menyenangkan.
2. Media video dapat membantu siswa memahami materi dengan penyajian video yang dapat diulang-ulang selama proses pembelajaran, mempermudah siswa untuk memahami konten video tersebut. Selain itu, penyajian materi yang terstruktur juga memudahkan siswa dalam memahami konsep, khususnya.
3. Media video dapat meningkatkan hasil belajar IPA dari tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan memudahkan proses pembelajaran, media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.
4. Media video dapat memengaruhi motivasi belajar siswa karena (1) video merupakan media yang menyenangkan, (2) video memiliki suara berupa alunan musik, ilustrasi penjelasan, serta suara yang diambil dari kondisi nyata, dan (3) video mampu menjelaskan konsep abstrak menjadi terkesan nyata.
5. Kesulitan atau hambatan dalam penggunaan media video di sekolah dasar melibatkan beberapa aspek, yaitu (1) kurangnya keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran, (2) keterbatasan sarana media video pembelajaran, (3) ketidaksesuaian bahasa dalam video pembelajaran dengan karakter siswa, (4) kesulitan guru dalam mengatur waktu selama proses pembelajaran, (5) ketidaksesuaian objek atau isi dalam video pembelajaran dengan lingkungan, (6) kesulitan guru dalam menyiapkan alat-alat media video pembelajaran, (7) kesulitan guru dalam mengkondisikan siswa saat video pembelajaran ditampilkan atau diputar, (8) kebosanan siswa terhadap isi atau konten video pembelajaran yang diputar oleh guru selama pembelajaran, dan (9) ketidakmampuan sebagian isi atau konten pada video pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk mengatasi batasan antara mata pelajaran

Bersumber dari artikel yang telah diriset kiranya kepada periset yang hendak melaksanakan penelitian yang sejenis hendak mencermati waktu sehingga mampu memanajemen waktu dengan baik dalam proses literatur.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Aliyyah, R. R., et al. (2021). Upaya Pembelajaran Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54-72.
- Aliyyah, R.R., et al. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Media Video Pembelajaran, *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2)
- All, A., Castellar, E. N. P., & Van Looy, J. (2021). Digital Game-Based Learning Effectiveness Assessment: Reflections on Study Design. *Computers and Education*, 167, 167. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104160>.
- Allen & Meyer. (1997). *Commitment In The Workplace (Theory, Research and Application)*. Sage Publication London.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145–167. <http://ejurnal.iainlhokseuma.we.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Arif Yudianto. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. Seminar Nasional. Universitas Muhammadiyah Sukabumi. ISBN. 978-602-50088-01
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri, D. N., Cahyono, B. E. H., & Trisnani, R. P. (2021). Early Reading Learning for Special Needs Students: Challenges on Inclusive Primary School During COVID-19 Pandemic. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 1062–1074. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns1.1489>.
- Asyhar, R. (2011). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Candra, F.A., & Sinaga, F.J. (2022). Kendala Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Information Communication Technology (ICT) di SD. *Prosiding pendidikan dasar*, 1(1)
- Dessty, A. (2014). Penguatan karakter siswa sekolah dasar pembelajaran IPA. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 193-200
- Fitriani, N.L.P., & Yudiana, K. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 73-83
- Golu, S.F. (2016). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bakalan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, edisi 7 tahun ke-5*.
- Gunawan, I, Palupi, A.R. (2016), Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2), 98-115.
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 9(1), 81-89
- Hapsari, G.P.P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Pancasakti Science Education Journal PSEJ*, 6(1), 22 -29
- Heinich, R., et. al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Ibda, F. (2015). “Perkembangan Kognitif Teori Jean Piaget”. *Jurnal Intelektualita*. 3, (1), 27-38
- Insani, M.D. (2016). Studi pendahuluan identifikasi kesulitan dalam pembelajaran pada guru ipa smp se-kota

- malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 81-93
- Insani, M.D. (2016). Studi Pendahuluan Identifikasi Kesulitan dalam Pembelajaran pada Guru IPA SMP Se-Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 81-93
- Iwantara, I.W., Sadia, I.W., & Suma, I.K. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube dalam Pembelajaran IPA terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064 – 1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningih, S. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–156.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>.
- Kurniawan, T.D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2015/2016.
- Ma, Y., Wang, Y., Fleer, M., & Li, L. (2022). Promoting Chinese Children's Agency in Science Learning: Conceptual Playworld as a New Play Practice. *Learning, Culture and Social Interaction*, 33, 100614. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2022.100614>.
- Supriyani, M.D., Japa, I.G.N., & Margunayasa, I.G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 523-533
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- Pamungkas, W.A.D., & Koeswanti, H.D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan profesi guru*, 4 (3), 346-354
- Panggabean, F., et al. (2021). Analisis Peran Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA Indonesia* 2(1), 7-12
- Roulina, P.E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2)
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacita. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144
- Putri, N. (2021). Efektifitas penggunaan media video untuk meningkatkan pengenalan alat musik daerah pada pembelajaran IPS bagi anak tunagrahita ringan di SDLB 20 Kota Solok. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 318- 328.
- Rachmawati, A., & Erwin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637 – 7643
- Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education.
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. Sekolah Dasar. *Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>.

- Riyana, C. (2007). "Pedoman Pengembangan Media Video". Jakarta: P3AI UPI. Hotmaaulina Sihotang. 2020. "Materi Pembelajaran Pengembangan Pembelajaran". Jakarta: UKI Press
- Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta: Indeks
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Soewarno, Hasmiana, & Faiza. (2016). Kendala-kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media berbasis komputer di sd negeri 10 banda aceh. *Jurnal pesona dasar*, 2 (4), 28 -39
- Sudiarta, I. G. P., & Sandra, I. (2016). Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>.
- Supriyadi. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Jaya Ilmu.
- Suranto, A. (2019). Problematika guru dalam menerapkan media video pada pembelajaran tematik kelas rendah di sdn mukiran 03 [Skripsi] diakses online. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://eprints.ums.ac.id/79834/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima
- Titin & Safitri, E. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74-80
- Wahyuni, S., et al. (2021). The Development of E-Student Worksheet on Environmental Pollution to Improve Critical Thinking Skills of Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(4), 723-728. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.870>.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279
- Yulaelawati, E. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Filosofi Teori dan Aplikasi*. Bandung: Pakar Raya.