

Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI di Masa Pandemi

Bambang Herlambang

SDN 8 Ciseureuh, Purwakarta, Indonesia

*Correspondence: E-mail: kan9uru.pwk@gmail.com

ABSTRACT - ABSTRAK

This research aims to improve learners' learning outcomes through the use of class VI learning videos on Theme 1 Subtheme 1 1st Learning in pandemic times. This type of research uses the DDD-E model research and development (R&D) method, namely decide, design, develop, and evaluate. Techniques and data collection tools use observation techniques with observation sheet tools and measurement techniques with test tools. The sample in this study was 26 learners from class VI. The results showed that the use of learning videos can increase learning outcomes of learners. Research using learning videos is declared feasible and can be used as one of the learner's learning options.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan video pembelajaran kelas VI pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 1 di Masa Pandemi. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) model DDD-E yaitu memutuskan, merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan alat lembar observasi dan teknik pengukuran dengan alat tes. Sampel dalam penelitian ini adalah 26 peserta didik dari kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian dengan menggunakan video pembelajaran dinyatakan layak dan dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan pembelajaran peserta didik.

© 2021 Jurnal Tata Kelola Pendidikan

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received: 3 Jul 2021

First Revised: 10 Aug 2021

Accepted: 18 Sep 2021

First Available online: 23 Sept 2021

Publication Date: 1 Okt 2021

Keyword: *Learning Outcomes; Learning Videos; Pandemic Times.*

Kata Kunci: *Hasil Pembelajaran; Masa Pandemi; Video Pembelajaran.*

1. PENDAHULUAN

Covid-19 menjadi bahan pembicaraan yang selalu diucapkan oleh banyak orang pada saat ini. Di belahan bumi manapun, corona masih mendominasi ruang publik. Dalam waktu singkat saja, namanya menjadi trending topik, yang dibicarakan, dan diberitakan secara masif di media cetak maupun elektronik. Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-COV-2) yang lebih dikenal dengan nama virus corona adalah jenis baru dari corona virus yang menyebabkan penyakit menular ke manusia (Lai dkk, 2020).

Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis corona virus yang baru ditemukan. Walaupun lebih banyak menyerang ke lansia, virus ini sebenarnya bisa juga menyerang siapa saja, mulai dari bayi, anak-anak, hingga orang dewasa. Virus corona ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian (Dana dkk, 2020)

Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019 Virus ini menular sangat cepat dan telah menyebar hampir ke semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan saja (Nursofwa dkk 2020). Sehingga WHO pada tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global. Sejak munculnya wabah Covid-19 di Indonesia pada bulan Maret 2020 menyebabkan perubahan-perubahan dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat, dalam bidang pendidikan pun terkena dampak dari wabah covid-19 (Tasrif, 2020). Perkembangan wabah covid-19 yang semakin masif menyebabkan perubahan sistem pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia yang mengalami pergeseran dalam proses pembelajaran (Agustinova, 2020; Dharma, 2020; Datuk & Arifin, 2020)

Sistem pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih adanya Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan yang menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus jaga jarak dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing. Seperti yang disampaikan Atsani (2020) bahwa sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (online).

Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat personal computer (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti WhatsApp (WA), telegram, instagram, aplikasi zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memastikan peserta didik mengikuti pembelajaran dalam waktu yang bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda (Herlina, 2020; Azizah, 2020; Kahfi, 2020). Dilihat dari kejadian sekitar yang sedang terjadi, baik peserta didik maupun orang tua peserta didik yang tidak memiliki handphone untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring ini merasa kebingungan, sehingga pihak sekolah ikut mencari solusi untuk mengantisipasi hal tersebut. Menurut Fauzi (2020) bahwa beberapa peserta didik yang tidak memiliki handphone melakukan pembelajaran secara berkelompok, sehingga mereka melakukan aktivitas pembelajaran pun bersama. Mulai belajar melalui *video call* yang dihubungkan dengan guru yang bersangkutan, diberi pertanyaan satu persatu, hingga mengabsen melalui *voice note* yang tersedia di WhatsApp. Materi-materinya pun diberikan dalam bentuk video yang diupload ke youtube berdurasi kurang dari 10 menit.

Penelitian ini dikembangkan karena dari berdasarkan observasi dari pembelajaran Semester ke-2 kelas VI tahun ajaran 2019-2020 yang mulai mengalami perubahan sistem pembelajaran karena dampak dari pandemi, bahwa perlunya video pembelajaran sebagai media pembelajaran agar tidak hanya menggunakan buku guru maupun buku peserta didik saja ataupun *video call* yang tentunya menghabiskan kuota internet. Secara garis besar bahwa materi yang disampaikan guru tentang Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 dengan menggunakan video pembelajaran yang mengemas semua pembelajaran ke-1 akan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Maka kesimpulannya yaitu penggunaan media video pembelajaran pada pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di kelas VI SD mempunyai pengaruh yang besar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan video pembelajaran dalam 1 tahun pembelajaran di kelas VI menggunakan metode pengembangan research and development (R&D) model DDD-E dengan empat tahapan, antara lain decide (menetapkan tujuan), design (merencanakan struktur program), develop (melakukan pengembangan media), dan evaluate (melakukan evaluasi terhadap media). Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, maka akan dikembangkan "Video pembelajaran sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di Kelas VI Sekolah Dasar".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research & development* (R&D), atau sering kali hanya disebut dengan “pengembangan”. Dilakukan di SDN 8 Ciseureuh Kec/Kab. Purwakarta pada semester ganjil tahun 2020. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif disini adalah model DDD-E. Untuk menguji efektivitas produk digunakan Uji T Sampel Berpasangan, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan *Effect Size*. Model DDD-E terdiri atas empat tahapan, yaitu *decide, design, develop, dan evaluate*.

Decide, yaitu menentukan tujuan umum pembelajaran, menentukan bahan pembelajaran, dan melakukan penelitian awal (Havizul, 2019). Pertama-tama adalah menentukan tujuan umum pembelajaran, kemudian dipilih bahan pembelajaran yang paling tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Kemudian dilakukan penelitian awal yaitu mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik dan menilai ketersediaan sumber daya di sekolah, apakah peserta didik mampu menggunakan bahan pembelajaran tersebut atau tidak, jika tidak maka peserta didik dilatih untuk dapat menguasainya. Selanjutnya adalah menilai sumber daya yang tersedia di sekolah, apakah bahan pembelajaran tersebut tersedia di sekolah atau mendukung untuk diimplementasikan di sekolah tersebut. Hasil akhir (outcomes) dari tahap pertama ini adalah berupa rumusan tujuan umum pembelajaran, jenis bahan instruksional (multimedia) yang akan digunakan, dokumen hasil identifikasi kemampuan awal peserta didik, dan dokumentasi hasil identifikasi ketersediaan sumber daya di sekolah.

Design, yaitu merancang produk pembelajaran sebagai upaya untuk mewujudkan bahan pembelajaran yang telah ditentukan pada langkah *decide* (Rahmayani dkk, 2019). Produk pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di Kelas VI sekolah dasar. Langkah-langkah yang dilakukan diantaranya membuat flowchart, mendesain tampilan (interface), dan membuat storyboard. Hasil akhir (outcomes) dari tahap kedua ini adalah berupa blue print dari rancangan video pembelajaran yang terdiri dari pemilihan aplikasi yang digunakan, daftar konten multimedia, interface atau tampilan multimedia, dan layanan penayangan video pembelajaran.

Develop, yaitu mengembangkan video pembelajaran, dimana hasil rancangan pada tahap *design* yang telah berbentuk *blueprint* direalisasikan atau diimplementasikan menjadi

produk nyata (Puspasari, 2020). Objek gambar, teks, audio, video, animasi, dan atau objek 2D/3D lainnya digabungkan menjadi satu sehingga tercipta sebuah produk video pembelajaran yang siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di Kelas VI di sekolah.

Evaluate, yaitu evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan dalam model DDD-E mulai dari tahap pertama *decide*, tahap kedua *design*, dan tahap ketiga *develop*. Pada tahap *design*, dilakukan evaluasi formatif terhadap kecocokan antara video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan hasil penelitian awal. Kemudian dilakukan evaluasi formatif pada hasil akhir dari tahap *design*, yaitu daftar konten, *flowchart*, *storyboard*, dan tampilan *interface*. Yang terakhir adalah dilakukan evaluasi formatif pada hasil akhir yang didapat dari tahap *develop*, yaitu evaluasi terhadap elemen-elemen video pembelajaran. Setelah tahap evaluasi selesai dilakukan, maka hasil dari evaluasi formatif yang diperoleh ini dijadikan sebagai masukan untuk merevisi luaran / hasil akhir (*outcomes*) dari setiap tahapan *decide*, *design*, maupun *develop* tersebut (Havizul, 2019).

Produk video pembelajaran untuk pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di Kelas VI di sekolah dasar ini dibuat menggunakan Ms. Power Point 2016 dan aplikasi Powtoon. Komponen utama dalam video pembelajaran ini adalah elemen-elemen visual dan animasi, didukung oleh elemen teks dan audio.

Untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran membutuhkan ketersediaan Personal Komputer / Handphone yang terkoneksi dengan jaringan internet untuk memproyeksikan materi dari video pembelajaran dan laptop sebagai perangkat keras yang menjalankan video pembelajaran. Kemudian, dalam pembelajaran, produk video pembelajaran ini dipadukan dengan metode pembelajaran kontekstual, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui zoom meeting, guru sebagai fasilitator, peserta didik terlibat langsung dan mendapatkan pengalaman belajar yang berkesan. Selama proses pembelajaran, peserta didik akan berada dalam lingkungan belajar kontekstual yang mengandung tujuh unsur, yaitu: (1) konstruktivistik, (2) inkuiri, (3) *questioning*, (4) *learning community*, (5) pemodelan, (6) reflektif, dan (7) *authentic assessment*.

Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung dengan alat lembar observasi, teknik dokumenter dengan alat dokumentasi, dan teknik pengukuran dengan alat berupa tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah

statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pada analisis data dengan statistik inferensial digunakan analisis statistik parametris yaitu uji t sampel berpasangan. Nilai hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dianalisis normalitas datanya, kemudian dilakukan uji t untuk mengetahui pengaruh produk multimedia interaktif terhadap pemerolehan belajar peserta didik, dan dilanjutkan dengan perhitungan *effect size* untuk mengetahui besarnya pengaruh yang diberikan oleh produk video pembelajaran tersebut.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *decide* yang telah dilakukan dalam penelitian ini, ditentukan tujuan pembelajaran berdasarkan RPP, yaitu: (1) Setelah mengamati video pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1, peserta didik mampu mengidentifikasi perkembangbiakan generatif dan manfaatnya dengan benar, (2) Setelah mengamati video pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1, menyimak pembahasan via zoom dan membaca teks tentang ASEAN dan kehidupan sosial budayanya, peserta didik mampu menyebutkan kehidupan sosial budaya dari dua negara ASEAN terkait kondisi geografisnya dengan benar. Kemudian pada penelitian awal, identifikasi kemampuan awal peserta didik menunjukkan: (1) secara umum, peserta didik memiliki kemampuan rata-rata anak sekolah dasar kelas VI, (2) secara khusus, peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai murni di bawah KKM dalam pembelajaran ini, dimana sekitar 60-70 % peserta didik di kelas VI mendapatkan nilai ulangan harian di bawah KKM, (3) peserta didik merupakan anak generasi 4.0 yang terbiasa dengan penggunaan perangkat digital dan mampu beradaptasi dengan cepat pada perangkat-perangkat digital yang berbasis komputer seperti sistem operasi android, windows, dan (4) peserta didik merupakan anak dalam tahap perkembangan operasional konkrit, yang mana membutuhkan pembelajaran yang banyak mengandung unsur visual, interaktif dan pengalaman langsung. Dari hasil menentukan tujuan pembelajaran dan identifikasi kemampuan awal peserta didik ini, dilakukan pemilihan bahan instruksional yang cocok untuk pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 ini, yaitu berupa video pembelajaran yang simpel dan dinamis, maka pilihan yang tepat adalah multimedia yang berbasis microsoft office power point yang dikombinasikan dengan aplikasi powtoon dapat menghasilkan video pembelajaran.

Selanjutnya mengidentifikasi ketersediaan sumber daya di sekolah, apakah mendukung untuk pengimplementasian video pembelajaran atau tidak. Dari hasil identifikasi sumber daya yang tersedia di sekolah, diperoleh informasi: (1) di SDN 8 Ciseureuh Kec/Kab Purwakarta tersedia jaringan internet yang memadai, (2) di SDN 8 Ciseureuh Kec/Kab

Purwakarta tersedia laptop yang dapat digunakan untuk keperluan belajar dan administrasi sekolah, (3) rata-rata guru memiliki laptop sendiri yang jika terpaksa dapat mereka gunakan untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Dari hasil identifikasi yang terakhir ini, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan video pembelajaran berbasis microsoft office power point dengan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di SDN 8 Ciseureuh Kec/Kab Purwakarta ini akan dapat dilakukan secara optimal karena sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik memiliki kemampuan yang memadai, dan sumber daya sekolah juga mendukung.

Pada tahap *design* yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dihasilkan rancangan tampilan (*interface*), dan *storyboard*, seperti diperlihatkan dalam gambar-gambar dibawah ini:



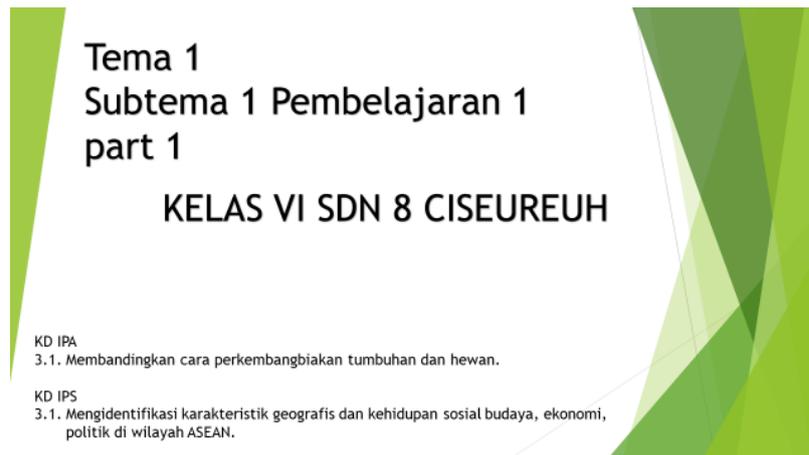
Gambar 1. Tampilan Awal Video Pembelajaran

Gambar 1 diatas merupakan tampilan awal dari video pembelajaran pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 menggunakan aplikasi Powtoon yang harus terkoneksi internet.



Gambar 2. Tampilan Identitas Guru

Pada gambar 2 ditampilkan identitas guru yang mengajarkan materi Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke 1 dengan menggunakan tampilan animasi.



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tampilan video pembelajaran gambar 3 menjelaskan tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai menggunakan microsoft power point.



Gambar 4. Tampilan Materi IPA

Gambar 4 merupakan tampilan materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 tentang perkembangbiakan tanaman pada slide tersebut ditampilkan salah satu jenis tanaman dengan penjelasan perkembangbiakannya menggunakan audio dan teks bacaan yang akan muncul pada durasi yang sudah ditentukan.



Gambar 5. Tampilan Materi IPS

Pada gambar 5 ditampilkan materi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 tentang karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.



Gambar 6. Tampilan Penutup

Di akhir video pembelajaran peserta didik akan diberikan pesan moral untuk Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 pesan moral yang diberikan berupa motivasi bahwa belajar itu menyenangkan agar dalam belajar tetap semangat walaupun di masa pandemi, seperti yang tertera pada gambar 6..

Pada tahap *develop*, *flowchart* yang menggambarkan struktur menu dalam video pembelajaran, rancangan tampilan *interface*, dan *storyboard*, diimplementasikan secara *real* dengan menggunakan perangkat lunak *microsoft power point 2016* dan aplikasi *Powtoon*. Hasilnya adalah sebuah video pembelajaran dalam bentuk file video youtube yang siap digunakan untuk pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di kelas daring menggunakan proyeksi laptop/handphone.

Pada tahap *evaluate*, dilakukan evaluasi formatif pada tiap-tiap tahapan model DDD-
E. Evaluasi formatif yang dilakukan pada tahap *decide* menunjukkan bahwa pemilihan multimedia interaktif sebagai bahan pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di kelas daring sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Video pembelajaran yang notabene berbasis komputer (perangkat lunak *microsoft power point dan Powtoon*) ini juga, cara pengoperasiannya dengan mudah mampu dikuasai oleh para peserta didik kelas VI. Dan sumber daya di sekolah juga mendukung untuk mengaplikasikan video pembelajaran ini dalam pembelajaran di kelas daring. Yang kedua adalah evaluasi formatif pada tahap *design*, dimana pada tahap ini tidak dilakukan evaluasi formatif dan hasil rancangan dinyatakan layak untuk digunakan. Kemudian evaluasi formatif pada tahap *develop*, setelah video pembelajaran selesai dikembangkan, maka langsung diterapkan dalam pembelajaran di kelas daring. Hasilnya sangat memuaskan, pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan interaktif, dan para peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penerapannya, para peserta didik dibagi menjadi lima kelompok dan masing-masing kelompok secara bergantian bertanya jawab tentang materi yang telah disediakan dengan menggunakan video pembelajaran melalui zoom meeting.

Adapun analisis yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas produk adalah dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diikuti peserta didik. Karena sebelumnya para peserta didik pernah mengikuti pembelajaran tentang “Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1” dengan cara yang biasanya atau konvensional (*teacher centered* dan didominasi ceramah), maka para peserta didik langsung diberikan soal *pre-test* untuk melihat kemampuan awal mereka sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Setelah selesai mengikuti kegiatan *pre-test*, peserta didik mengikuti pembelajaran tentang “Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1” menggunakan video pembelajaran yang dibarengi dengan zoom meeting”. Pengujian normalitas data menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi *shapiro-wilk* adalah 0,178 untuk *pre-test* dan 0,102 untuk *posttest*, sehingga nilai *pre-test* dan *post-test* disini merupakan data yang berdistribusi karena lebih besar dari 0,05, perhatikan gambar 7 dibawah ini.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test	,137	25	,200	,943	25	,178
Post-Test	,192	25	,018	,933	25	,102

Gambar 7. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test* Menggunakan SPSS

Kemudian analisis dilanjutkan dengan uji t sampel berpasangan. Perhatikan gambar 8 di bawah. Hasil yang diperoleh adalah nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 68,08, sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 95,58. Jumlah peserta didik yang dijadikan sampel penelitian adalah 26 orang. Nilai standar deviasi (*Std. Deviation*) pada *pre-test* 9,385 dan *post-test* 6,576. Yang terakhir adalah nilai *Std. Error Mean*, untuk *pre-test* sebesar 1,877 dan *post-test* sebesar 1,315. Dikarenakan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada saat *pre-test* 68,08, yang mana lebih kecil dari *post-test* 95,58, maka berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar antar *pre-test* dan *post-test*. Untuk membuktikan apakah perbedaan ini benar-benar disebabkan oleh pengaruh penggunaan multimedia interaktif atau bukan, maka perlu ditafsirkan hasil uji t sampel berpasangan yang terdapat dalam tabel hasil olahan SPSS (*Paired Samples Test*) pada gambar 8.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	44,16	25	9,385	1,877
	Post-Test	84,48	25	6,576	1,315

Paired Samples Test

		Paired Differences		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-40,316	5,672	1,134

Paired Samples Test

		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference				
		Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-42,657	-37,975	-35,539	24	,000

Gambar 8. Hasil Uji T Sampel Berpasangan Pada Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan tabel *Paired Samples Test* yang dihasilkan SPSS, tampak bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* yang disebabkan oleh pengaruh penggunaan dari multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran ini memiliki pengaruh yang besar, sedang, atau kecil terhadap hasil belajar peserta didik tersebut, maka analisis dilanjutkan dengan menghitung nilai *effect size* (Nisa dkk, 2020). Hasil perhitungan *effect size* (d) menunjukkan bahwa nilai *effect size* adalah sebesar 5,078. Menurut Cohen dalam Dali S. Naga bahwa apabila nilai *effect size* lebih besar dari 0,8 maka ukuran *effect size* tergolong besar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di Kelas VI Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Model desain pembelajaran DDD-E yang digunakan dalam penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa video pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di Sekolah Dasar. Penerapan video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di SDN 8 Ciseureuh Kec/Kab Purwakarta ini, dipadukan dengan model pembelajaran kontekstual untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, berorientasi pada konsep *student centered*, keterlibatan peserta didik secara aktif, dan memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik. Hasil analisis uji t sampel berpasangan dan perhitungan *effect size* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang besar dari penggunaan video pembelajaran dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran ke-1 di SDN 8 Ciseureuh Kec/Kab Purwakarta hasil belajar peserta didik.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2020). Urgensi humanisme dalam pendidikan abad ke-21. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(2), 173-188.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.

- Azizah, A. (2020). Pelatihan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 untuk guru-guru sd negeri 3 melayu muara teweh. *BAKTI BANUA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 78-83.
- Danar, D., Susanti, E., Solichin, S., & Ciptawati, E. (2020). Pentingnya penerapan perilaku sehat di masa pandemi covid-19. *Prosiding Hapemas*, 1(1), 486-495.
- Datuk, A., & Arifin, A. (2020, November). Tantangan dunia pendidikan di Nusa Tenggara Timur dalam menyikapi era disrupsi & era new normal. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* 1(2), 563-572.
- Dharma, D. S. A. (2020). Kebijakan pengurangan risiko bencana covid-19: pengalaman sekolah tumbuh. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 13(2), 79-92.
- Fauzi, M. (2020). Strategi pembelajaran masa pandemi covid-19 stit al-ibrohimy bangkalan. *Al-Ibrah*, 5(2), 120-145.
- Havizul, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran ips di sekolah dasar menggunakan model ddd-e. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283-297.
- Herlina, N. (2020). Manajemen pembelajaran daring di perguruan tinggi pada masa pandemi covid-19. *Journal Civics and Social Studies*, 4(2), 102-108.
- Kahfi, A. (2020). Tantangan dan harapan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.
- Lai, C. C., Shih, T. P., Ko, W. C., Tang, H. J., & Hsueh, P. R. (2020). Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) and coronavirus disease-2019 (COVID-19): The epidemic and the challenges. *International journal of antimicrobial agents*, 55(3), 105924.
- Nisa, H. A., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2020). Efektivitas e-modul dengan flip PDF professional berbasis gamifikasi terhadap siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Rafflesia*, 5(2), 13-25.
- Nursofwa, R. F., Sukur, M. H., & Kurniadi, B. K. (2020). Penanganan pelayanan kesehatan di masa pandemi covid-19 dalam perspektif hukum kesehatan. *Inicio Legis*, 1(1).
- Puspasari, E. Y. (2020). Perancangan pembelajaran virtual ovop sebagai sarana pengembangan ilmu ekonomi di era disrupsi. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 120-128.

Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246-253.

Tasrif, T. (2020). Dampak Covid 19 terhadap perubahan struktur sosial budaya dan ekonomi. *EDU SOCIATA: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 3(1), 88-109.