



Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Syafira Raka Putri^{1*}, Farid Ahmadi² 

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 07, 2023

Revised June 10, 2023

Accepted August 10, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Media Video Pembelajaran, Literasi Digital, Minat Baca, Hasil Belajar, IPS

Keywords:

Learning video medi, digital literacy, reading interest, learning outcome, IPS



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kemajuan teknologi bagi pendidik saat ini diharapkan dapat membangun keunggulan siswa dalam membaca dengan memberikan video pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam melaksanakan literasi digital di sekolah, yang juga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa. Fasilitas sekolah yang tersedia seperti proyektor kurang digunakan oleh guru untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi yang memiliki variasi bacaan yang luas, terutama pada muatab pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca, serta hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan test. Teknik yang digunakan untuk analisis data adalah uji manova. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mayoritas tingkat pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas V termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 71,10%, tingkat literasi digital pada siswa kelas V termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 51,70%, tingkat minat baca siswa kelas V setelah diberikan video pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 43,6%, tingkat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu sebesar 47,0%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

ABSTRACT

Technological advances for educators are currently expected to build students' excellence in reading by providing learning videos that can assist students in implementing digital literacy in schools, which can also further improve student learning outcomes. Available school facilities such as projectors are not used by teachers to be used as a variety of learning media, students often experience difficulties when faced with material that has a wide variety of readings, especially social studies content. This study aims to analyze the influence of instructional video media on digital literacy, reading interest, and learning outcomes of fifth grade elementary school students. This study uses a quantitative approach to the type of correlational research. The instruments used in data collection are questionnaires and tests. The technique used for data analysis is the Manova test. The results of data analysis show that the majority of the implementation level of providing learning videos to fifth grade students is included in the very good category, namely 71.10%, the level of digital literacy in fifth grade students is included in the high category, which is equal to 51.70%, the reading interest level of grade five students V after being given learning videos is included in the high category, which is equal to 43.6%, the level of student learning outcomes is in the very high category, which is equal to 47.0%. Based on the results of the study it can be concluded that instructional video media influences digital literacy, reading interest and learning outcomes of fifth grade elementary school students.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada era ini berkembang dengan cepat. Perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin berkembang sangat berdampak bagi dunia pendidikan. Dalam bidang pendidikan ditantang untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini guna meningkatkan taraf

pendidikan khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dalam persiapan pembelajaran (Jerry Radita Ponza et al., 2018; Khairani et al., 2019). Pengetahuan dan kemahiran dalam teknologi digital diperlukan untuk penggunaan informasi yang efisien dalam berbagai bentuk, termasuk publikasi elektronik, video online, rekaman audio, perpustakaan digital, dan basis data. Kemajuan teknologi bagi pendidik saat ini diharapkan dapat membangun keunggulan siswa dalam membaca dengan memberikan video pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam melaksanakan literasi digital di sekolah, yang juga dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa (Hardiyana, 2016; Yendrita & Syafitri, 2019). Banyak sekali pilihan media pembelajaran yang bernilai, salah satunya melalui media video pembelajaran. Media pembelajaran yang paling efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi dan membantu pemahaman siswa adalah video (Patriani & Kusumaningrum, 2020; Pratiwi et al., 2022). Video pembelajaran adalah rekaman yang secara eksplisit dibuat untuk keberhasilan media pembelajaran yang berisi materi-materi persiapan yang telah ditentukan dengan tujuan agar peserta didik dapat maju secara mandiri dan dapat menjunjung tinggi perluasan materi serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Winarni et al., 2021; Yunita & Wijayanti, 2017). Karena media pembelajaran merupakan alat guru untuk menyampaikan pembelajaran yang memaksimalkan hasil belajar dan sejalan dengan prestasi belajar siswa, maka diharapkan guru dapat menggunakannya secara kreatif untuk memaksimalkan pembelajaran siswa (Karim, 2015; Lasut et al., 2022). Literasi digital adalah keterampilan menggunakan teknologi dan pengetahuan tentang perangkat digital secara efektif dan efisien. Literasi digital di sisi lain juga dianggap sebagai metode berpikir yang mencakup kesadaran data, kemampuan analisis data, dan kapasitas kerja mendalam (A'yuni, 2015; Restianty, 2018). Dalam pengertian ini, kemampuan seseorang untuk menemukan, memperkirakan dan menghasilkan informasi dalam menggunakan media digital disebut sebagai literasi digital. Di mana menemukannya bermanfaat untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik menggunakan media video sebagai alat untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi digital dengan menggunakannya untuk menyampaikan ide, pesan, dan informasi secara audio-visual yang menarik emosi, keinginan, dan pemikiran siswa (Herani, 2021; Jubaerudin et al., 2021).

Pada dasarnya siswa cenderung menonton tayangan audio visual yang dianggap menarik dan menghibur. Oleh karena itu, penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk menjamin kelancaran pembelajaran agar siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap mata pelajaran tersebut (Cahyani & Jayanta, 2021; Pamungkas & D, 2021). Namun, satu hal yang harus diperhatikan ketika menggunakan video pembelajaran dalam muatan pembelajaran yaitu minat mereka dalam membaca buku, khususnya buku materi IPS. Menurut penelitian tentang minat baca, salah satu penyebab rendahnya minat baca adalah kurangnya motivasi (Ruslan, 2019). Menurut penelitian lain, kebiasaan membaca dapat dipertahankan dengan memberikan bacaan yang disukai tetapi mendidik dan menerima motivasi dari berbagai sumber (keluarga, sekolah, dan teman) (Elendiana, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan serta melihat hasil belajar kelas V SDN Cilincing 03 Jakarta dapat disimpulkan bahwa peneliti menemukan beberapa permasalahan pada saat pembelajaran berlangsung. Masalah-masalah tersebut lah yang dapat menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Beberapa masalah tersebut antara lain fasilitas sekolah yang tersedia seperti proyektor kurang digunakan oleh guru untuk digunakan sebagai variasi media pembelajaran, siswa sering mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada materi yang memiliki variasi bacaan yang luas, terutama pada mupel IPS. Karena IPS dianggap pengetahuan umum oleh siswa, sulit bagi anak-anak untuk hanya membaca tanpa memahami atau menghafal materi. Selain itu, ditemukan bahwa siswa memiliki sedikit minat dalam membaca tentang materi yang mereka pelajari, khususnya dalam IPS yang memiliki berbagai literatur. Hal ini ditunjukkan tidak hanya oleh inisiatif anak sendiri untuk membaca, tetapi juga oleh pembaharuan guru akan kreativitas di dalam kelas (Hidayat & Rohati, 2020; Rahmawati & Atmojo, 2021). Dari penjelasan diatas, terdapat permasalahan dan penjelasan dari penelitian sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca, serta hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi (Salim, 2019; Sugiyono, 2015). Peneliti ingin mengetahui secara pasti bagaimana pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Cilincing 03 Jakarta pada mupel IPS oleh karena itu dipilih jenis penelitian korelasi. Menurut sistematika penelitian ilmiah, pendekatan kuantitatif adalah penelitian dengan rancangan terstruktur untuk menjawab pertanyaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan faktor yang berbeda. Ukuran dan signifikansi statistik dari koefisien korelasi digunakan untuk menggambarkan hubungan yang ada antara satu variabel dan sejumlah variabel lainnya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN

Cilincing 03 Jakarta yang terdiri dari 5 kelas paralel yang berjumlah 149 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik Sampling Total. Teknik sampling total adalah Teknik ketika semua individu dari populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Sehingga sampel pada penelitian ini dilakukan pada 149 peserta didik atau keseluruhan dari jumlah populasi pada kelas V SDN Cilincing 03 Jakarta, yang memiliki jumlah pada masing-masing kelasnya meliputi; Kelas VA berjumlah 31 pesera didik, Kelas VB berjumlah 31 peserta didik, kelas VC berjumlah 29 peserta didik, kelas VD berjumlah 29 peserta didik dan Kelas VE berjumlah 29 peserta didik.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket dan test. Penelitian ini menggunakan angket skala Likert yang terdiri dari satu kalimat diikuti kolom yang menunjukkan tingkatannya. Pernyataan ini memiliki 5 alternatif jawaban yaitu pada kasus pernyataan positif nilainya sangat setuju = 5, setuju = 4, cukup setuju = 3, kurang setuju = 2 dan tidak setuju = 1. Nilai pernyataan negatif sangat setuju = 1, setuju = 2, cukup setuju = 3, kurang setuju = 4 dan tidak setuju = 5. Jawaban responden diberi nilai tergantung pilihannya. Untuk situasi ini responden diminta untuk memilih klasifikasi jawaban yang ditetapkan oleh peneliti dengan memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang sudah disediakan. Tes awal (pretest) dan posttest terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Sebelum diberikan tayangan video materi pembelajaran, siswa diberikan soal pretest untuk menilai kemampuan dasar siswa, dan setelah ditayangkannya video materi pembelajaran siswa diminta untuk mengerjakan soal posttest untuk menilai kemampuan pemahaman siswa terhadap materi yang sudah ditayangkan di video.

Sebelum dilakukan pengujian, peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas terlebih dahulu untuk mengetahui item-item dalam instrumen valid atau tidak. Validitas angket rintisan diuji dengan 48 siswa kelas V, sehingga dapat diketahui $n = 48$, sehingga r tabel sebesar 0,2353 dengan tingkat kesalahan 0,05. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji dua sisi dengan tingkat kesalahan 0,05 dengan kriteria keputusan yaitu jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 sisi sig. 0,05), maka instrumen tersebut dilaporkan sah jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan tanda 0,05), maka instrumen dibatalkan. Data hasil analisis uji validitas item kuesioner dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Variabel	Nomor Butir soal	Jumlah	Keterangan
Video Pembelajaran	7	1	Tidak valid
	1-6,8-10	9	Valid
Literasi digital	1	1	Tidak valid
	2-10	9	Valid
Minat baca	4	1	Tidak valid
	1-3,5-10	9	Valid
Hasil belajar	3,6	2	Tidak valid
	1-2,4,5,7,8,9,10	8	Valid

Berdasarkan Tabel 1 hasil uji validitas diatas menunjukkan bahwa dari total 10 item pada masing-masing variabel terdapat 9 item valid pada variabel video pembelajaran, literasi digital, minat baca dan 8 item valid pada variabel hasil belajar. Sehingga peneliti menggunakan item-item valid untuk dilakukan pengujian. Data hasil analisis uji reliabilitas item kuesioner dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.

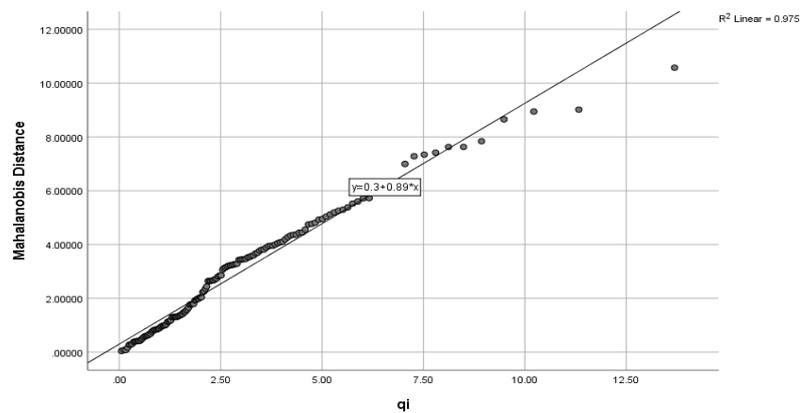
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal

Variabel	Nilai Cronbach's alpha	Keterangan
Video Pembelajaran	0,817	Reliabel
Literasi digital	0,811	Reliabel
Minat baca	0,850	Reliabel
Hasil belajar	0,883	Reliabel

Berdasarkan Tabel 2 hasil analisis reliabilitas di atas diketahui nilai Cronbach's Alpha untuk masing-masing variabel yaitu video pembelajaran 0,817; literasi digital 0,811; minat baca 0,850 dan hasil belajar 0,883 atau lebih besar dari 0,700 sehingga dapat dikatakan data variabel pada penelitian tersebut reliabel.

Setelah dilakukan pengumpulan data selesai, peneliti kemudian melakukan analisis data dengan menggunakan uji manova. Sebelum melakukan uji manova, peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat uji manova. Uji normalitas digunakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang akan diuji normal atau tidak. Data yang digunakan untuk uji normalitas adalah dengan

menggunakan data seluruh variabel dalam penelitian ini. Salah satu cara untuk menghitung nilai normalitas suatu data adalah dengan menggunakan grafik normal p-plot. Data hasil analisis uji normalitas Manova dalam penelitian ini disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan [Gambar 1](#) hasil uji normalitas multivariat p-plot di atas menunjukkan bahwa titik-titik berada pada garis lurus dan mengikuti pola linear, maka ha diterima artinya data terdistribusi normal multivariat. Uji homogenitas merupakan syarat uji Manova dengan menggunakan uji Box's Test. Uji Box's Test dapat menunjukkan homogen atau tidaknya matriks varian/covarian dari suatu variabel dependen. Data yang digunakan pada uji MANOVA dan uji prasyarat MANOVA adalah data literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa kelas V SDN . Berikut adalah hasil dari uji kesamaan kovarian berdasar perhitungan analisis statistic ditunjukkan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Box's Test

Box's Test of Equality of Covariance Matrices ^a	
Box's M	134.050
F	1.232
df1	84
df2	2909.813
Sig.	0.077

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + skor_total_X

Berdasarkan [Tabel 3](#) hasil analisis uji homogenitas dengan uji Box's test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,077 atau lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat dikatakan data memiliki varians yang sama atau homogen sehingga analisis uji Manova dapat dilanjutkan. Setelah uji prasyarat terpenuhi dilanjutkan uji MANOVA. Uji MANOVA digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan beberapa variabel terikat antara beberapa kelompok yang berbeda. Adapun langkah menggunakan uji manova ditunjukkan [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Uji Effect dengan Manova

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	literasi digital	2328.326 ^a	22	105.833	10.251	.000
	minat baca	2663.480 ^b	22	121.067	3.689	.000
	hasil belajar	1935.669 ^c	22	87.985	6.312	.000
Intercept	literasi digital	84439.636	1	84439.636	8178.687	.000
	minat baca	70905.483	1	70905.483	2160.783	.000
	hasil belajar	69229.626	1	69229.626	4966.868	.000
Video pembelajaran	literasi digital	2328.326	22	105.833	10.251	.000
	minat baca	2663.480	22	121.067	3.689	.000
	hasil belajar	1935.669	22	87.985	6.312	.000

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Error	literasi digital	1300.868	126	10.324		
	minat baca	4134.654	126	32.815		
	hasil belajar	1756.224	126	13.938		
Total	literasi digital	182186.000	149			
	minat baca	151479.000	149			
	hasil belajar	156524.000	149			
Corrected Total	literasi digital	3629.195	148			
	minat baca	6798.134	148			
	hasil belajar	3691.893	148			

Berdasarkan data pada **Tabel 4**, dapat dilihat bahwa hubungan video pembelajaran dengan literasi digital memiliki nilai F sebesar 10,251 dengan nilai signifikansi 0,000 atau $< 0,05$, sehingga H_0 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara video pembelajaran dengan literasi digital siswa SDN Cilincing Jakarta. Hasil yang sama juga ditunjukkan pada hubungan video pembelajaran dengan minat baca yang memiliki nilai F sebesar 3,689 dengan nilai signifikansi 0,000 atau $< 0,05$ sehingga H_0 diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan antara video pembelajaran dengan minat baca siswa. Nilai signifikansi pada variabel hasil belajar diperoleh sebesar 0,000 atau $< 0,05$ dengan nilai F hitung 6,312 sehingga dapat dikatakan H_0 diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan antara video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cilincing 03. Jl. Sungai Landak No.36, Kecamatan Cilincing, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta dengan menggunakan sampel siswa kelas VA-VE dengan jumlah total 149 siswa.

Video Pembelajaran

Tabel 5. Distribusi frekuensi Pelaksanaan Video Pembelajaran

Skor	Jumlah (n)	Persentase (%)	Kategori
76-100%	106	71.1	Sangat baik
51-75%	42	28.2	Baik
26-50%	1	0.7	Cukup baik
<25%	0	0	Tidak baik
Jumlah	149	100	

Berdasarkan **Tabel 5** dapat diketahui bahwa mayoritas tingkat pelaksanaan pemberian video pembelajaran kepada siswa kelas V termasuk dalam kategori sangat baik yaitu sebesar 71,10% (106 responden), sedangkan peringkat kedua tingkat pelaksanaan video pembelajaran berada pada kategori baik yaitu sebesar 28,20%(42 responden) dan sisanya sebesar 0,70%(1 responden) pelaksanaan pemberian video pembelajaran berada pada kategori cukup baik.

Literasi Digital

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Kemampuan Literasi digital

Skor	Jumlah (n)	Persentase (%)	Kategori
81-100%	59	39.6	Sangat tinggi
61-80%	77	51.7	Tinggi
41-60%	13	8.7	Sedang
21-40%	0	0	Rendah
0-20%	0	0	Sangat rendah
Jumlah	149	100	

Berdasarkan [Tabel 6](#) dapat diketahui bahwa mayoritas tingkat literasi digital pada siswa kelas V termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 51,70%. Selanjutnya, tingkat literasi digital siswa berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 39,6% dan sisanya sebesar 8,70% tingkat literasi digital berada pada kategori sedang.

Minat Baca

Tabel 7. Distribusi frekuensi Tingkat Minat Baca

Skor	Jumlah (n)	Persentase (%)	Kategori
81-100%	32	21.5	Sangat tinggi
61-80%	65	43.6	Tinggi
41-60%	49	32.9	Sedang
21-40%	3	2.0	Rendah
0-20%	0	0	Sangat rendah
Jumlah	149	100	

Berdasarkan [Tabel 7](#) dapat diketahui bahwa mayoritas tingkat minat baca siswa kelas V setelah diberikan video pembelajaran termasuk dalam kategori tinggi yaitu sebesar 43,6%, sedangkan peringkat kedua tingkat minat baca siswa berada pada kategori sedang yaitu sebesar 32,9% dan sisanya sebesar 21,5% pelaksanaan tingkat minat baca berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini menggambarkan bahwa setelah diberikan video pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat baca siswa.

Hasil Belajar

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Hasil Belajar

Skor	Jumlah (n)	Persentase (%)	Kategori
81-100%	70	47.0	Sangat tinggi
61-80%	63	42.3	Tinggi
41-60%	16	10.7	Sedang
21-40%	0	0	Rendah
0-20%	0	0	Sangat rendah
Jumlah	149	100	

Berdasarkan [Tabel 8](#) dapat diketahui bahwa siswa kelas V mayoritas memiliki tingkat hasil belajar siswa dalam kategori sangat tinggi yaitu sebesar 47,0%. Hal ini menggambarkan bahwa adanya pemberian video pembelajaran pada siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Selanjutnya, tingkat hasil belajar siswa peringkat tertinggi kedua yaitu berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 42,3% dan sisanya sebesar 10,7% tingkat hasil belajar siswa berada pada kategori sedang.

Pembahasan

Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Literasi Digital

Berdasarkan hasil analisis uji statistik diketahui jika video pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi digital siswa SD Kelas V SDN Cilincing 03 Jakarta dengan nilai signifikansi 0,000 atau $< 0,05$. Artinya, adanya pemberian video pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam proses pembelajaran, di mana semakin baik dan semakin tinggi kualitas video pembelajaran maka akan semakin meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Kondisi ini juga ditunjukkan dengan hasil kriteria pelaksanaan video pembelajaran yang mayoritas sudah termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian kuesioner yang diberikan, dimana mayoritas siswa menyatakan dapat merespon pembelajaran IPS materi peran ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat yang diterapkan menggunakan media video, di mana melalui video mereka merasa terbantu karena dapat menambah pengetahuan sehingga mudah memahami materi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap, dan kemampuan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih baik, lebih cepat, dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti video dan gambar berbasis literasi digital ([Simbolon et al., 2022](#)). Selain itu, melalui media video pembelajaran siswa juga dapat memahami isi materi dan menganalisis isi video dengan lebih mudah. Pernyataan tersebut tidak berbeda jauh dengan hasil penelitian sebelumnya yang menjelaskan jika pemberian pembelajaran melalui teknologi video seperti youtube dapat meningkatkan literasi siswa karena didukung oleh akses yang mudah dijangkau, dan lebih mudah dalam memahami isi video tersebut

daripada memahami isi buku karena dengan penggunaan animasi dalam tampilan yang menarik secara visual, daya ingat siswa dapat meningkat hingga 60% (Firlisa & C, 2022; Pebriani, 2017). Keterlibatan dan kerja sama banyak pihak khususnya keterlibatan dan kerja sama guru dan orang tua dalam membimbing anak menggunakan media digital dalam proses pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pengembangan literasi digital (Simbolon et al., 2022; Siroj et al., 2022).

Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Minat Baca

Hasil analisis hipotesis kedua menunjukkan jika terdapat pengaruh signifikan antara video pembelajaran terhadap minat baca siswa kelas V SDN Cilincing 03 Jakarta dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Hal ini berarti bahwa semakin baik kualitas video pembelajaran yang diberikan maka akan semakin tinggi minat baca siswa terhadap materi IPS yang diberikan. Tingginya minat baca siswa setelah diberikan video pembelajaran materi IPS juga ditunjukkan dengan hasil kriteria minat baca siswa yang mayoritas sudah tinggi yaitu sebesar 41,60%. Kondisi ini didukung oleh hasil analisis kuesioner, di mana sebagian siswa menyatakan sangat senang membaca teks materi IPS yang terdapat pada video pembelajaran karena materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami karena ditampilkan dalam bentuk media pembelajaran tidak hanya berupa teks yang biasanya terdapat dalam buku. Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang mengungkapkan bahwa Sedangkan faktor lain yang tidak diperhitungkan mempengaruhi sisa variansi sebesar 33,8%, variabel intensitas menonton video pembelajaran IPS di YouTube menambah atau mempengaruhi minat membaca buku IPS sebesar 66,2%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa akan semakin tertarik untuk membaca buku IPS, semakin sering mereka mengakses video pembelajaran IPS di YouTube (Hasanah & Supriyansyah, 2022; Ningtias & Sujarwo, 2021). Beberapa aspek dari minat baca yang timbul karena adanya video pembelajaran materi yang diberikan yaitu seperti adanya motivasi, perasaan senang dan kemauan dari siswa setelah mempelajari video yang berisi materi sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa (Shidik et al., 2022; Siroj et al., 2022).

Adanya perasaan senang yang dirasakan siswa setelah mempelajari materi melalui video pembelajaran dalam hal ini juga mendorong minat baca siswa karena siswa dapat memperoleh informasi lebih banyak dan beragam serta dapat diperoleh dengan mudah berbeda dengan materi pada buku pelajaran yang hanya berisi materi Pelajaran (Janati et al., 2021; Vieira et al., 2019). Selain itu, hal ini langsung mendorong siswa untuk membaca kembali buku teks yang terkait dengan topik yang ditawarkan dalam video karena senang dan tertarik dengan materi yang disampaikan melalui film. Dengan kata lain, dibandingkan dengan konten buku pelajaran yang seringkali kurang menarik, pembelajaran melalui pembelajaran literasi digital berbasis video dapat meningkatkan dorongan siswa untuk mencintai bahan bacaan. Konten pembelajaran yang dapat di visualisasikan dalam berbagai format atau bentuk yang lebih dinamis dan interaktif dapat diajarkan kepada siswa melalui video pendidikan, memotivasi mereka untuk terlibat penuh dalam proses pembelajaran materi. Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa Untuk mendorong siswa belajar seefektif mungkin, guru juga harus diamanatkan untuk membuat proses pembelajaran lebih kreatif dan imajinatif (Prasong et al., 2022).

Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Bila dilihat dari penelitian ini, disadari bahwa ada pengaruh kritis antara video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Cilincing 03 Jakarta. Artinya, semakin banyak video pembelajaran yang diberikan maka semakin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh siswa saat membantu materi melalui video tersebut. Kondisi ini ditunjukkan dengan sebagian besar hasil belajar siswa sudah sangat baik, dengan 76,50 persen siswa setelah menerima video pembelajaran IPS tentang peran ekonomi dalam masyarakat. Hasil akhir dari penelitian ini sesuai dengan penelitian, yang menjelaskan dalam penelitiannya bahwa nilai siswa dari penyajian ketuntasan nilai mereka pada tahap pra siklus, tahap siklus I, dan Tahapan kegiatan siklus II digunakan untuk menentukan keefektifan (Hita et al., 2021). Hasil review menunjukkan bahwa media pembelajaran video berenergi layak untuk pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hasil yang sama juga ditemukan pada penelitian yang menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan (Shidik et al., 2022). Hal ini karena materi dalam video pembelajaran berbasis aktivitas dapat membimbing siswa untuk dapat mengenali pertanyaan, mendapatkan informasi baru, memahami kekhasan logika, dan mencapai keputusan berdasarkan fakta. Hasil belajar siswa terbaik dapat dicapai dengan asumsi mereka yang maju secara efektif dengan mencari dan membangun informasi kepada mereka setelah survei yang diberikan terkait dengan video pembelajaran. Agar siswa dapat maju secara efektif, mereka harus memiliki keterampilan kemahiran literasi digital yang baik. Selain itu, penelitian lain mengungkapkan kemungkinan bahwa hasil belajar anak sekolah dasar dapat dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran video (Pamungkas & D, 2021). Sebelum pre-test, skor tipikal adalah 61,84, dan setelah post-test, skor tipikal adalah 77,31.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain juga mengungkapkan bahwa Siswa berhasil mendapatkan nilai lebih tinggi dari KKM yang ditetapkan (Yunita & Wijayanti, 2017). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembuatan konten video pembelajaran bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dampak video pembelajaran yang dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa juga ditegaskan oleh hasil penyelidikan eksplorasi pada survei tersebut, di mana siswa menyatakan selalu bersemangat dengan materi pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan media video. Hal ini biasanya terjadi karena melalui video pembelajaran, materi yang ditampilkan akan terlihat lebih menarik karena terdapat suara, gerakan dan animasi (Adawiyah et al., 2021; Efanudin & Wibawa, 2017). Tidak jauh berbeda dengan penelitian yang menjelaskan bahwa pengalaman yang berkembang menggunakan media komik terkomputerisasi dapat dikatakan menarik, karena siswa diberikan gambar-gambar yang menarik tentang komik sehingga mereka sangat menyukai siswa (Narestuti et al., 2021). Kegiatan membaca buku bergambar atau komik merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan dengan gambar yang menarik dan cemerlang yang mendorong kesiapan siswa untuk belajar dan lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video sangat bermanfaat bagi siswa dalam memperluas informasi dan data. Setelah menonton video pembelajaran yang disediakan, siswa dapat mencapai hasil belajar terbaik jika mereka aktif mencari dan mengkonsolidasikan pengetahuan. Agar siswa dapat maju secara efektif, mereka harus memiliki keterampilan kemahiran komputerisasi yang baik. Hal ini karena pendidikan lanjutan akan menjadi modal belajar yang mendasar bagi siswa sejak saat ini. Hal ini berkaitan mengingat bahwa penggunaan media video untuk pembelajaran dapat bertindak sebagai perantara, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang lebih dalam difasilitasi dengan penerapan praktik-praktik yang meningkatkan hasil belajar siswa (Karim, 2015; Nurwahidah et al., 2021).

Penelitian ini menunjukkan media video pembelajaran memberikan dampak positif terhadap literasi digital siswa, implikasinya adalah potensi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih fokus pada media visual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknologi dan informasi digital. Media video pembelajaran dapat merangsang minat membaca siswa, hal ini dapat mengarah pada pengembangan pendekatan yang lebih menarik dan menantang agar siswa lebih terlibat dalam membaca dan memahami informasi. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya berlaku pada populasi dan konteks tertentu yaitu siswa sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian. Penggunaan media video pembelajaran dan dampaknya mungkin berbeda-beda pada kelompok umur atau lingkungan belajar yang berbeda. Penelitian mungkin hanya memperhatikan dampak jangka pendek dari penggunaan media video pembelajaran. Dampak jangka panjang terhadap literasi digital, minat membaca, dan hasil pembelajaran perlu dipertimbangkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di jelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran mempengaruhi literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa SDN Cilincing 03 Jakarta Kelas V. Saran dari penelitian ini yaitu diharapkan guru dapat mengembangkan kembali media pembelajaran yang digunakan terutama dalam media video pembelajaran agar dapat menambah minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar

5. DAFTAR RUJUKAN

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2), 1–15. <https://repository.unair.ac.id/17685/>.
- Adawiyah, R., Robbia, A. Z., Jariah, A., Syukur, A., & Jamaluddin, J. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Kimia sebagai Solusi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19 di MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 175–181. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.185>.
- Cahyani, N. L. P., & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>.
- Efanudin, A. F., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk Siswa Kelas X Jurusan RPL di SMK Krian 1 Sidoarjo. *It-Edu*, 2(2), 202–209. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/22657/20779>.
- Elendiana, M. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.572>.
- Firlisa, U. D., & C, H. (2022). Peran Media Youtube Dalam Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar. In

- Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring* (pp. 38–46).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1252>.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1), 1–12.
<https://doi.org/10.24235/awлады.v2i1>.
- Hasanah, V., & Supriansyah, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition (AIR) Berbantu Media Audio Visual Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6893–6899. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3411>.
- Herani, N. E. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>.
- Hidayat, D., & Rohati, T. D. (2020). The Effect of Extensive Reading on Students Reading Comprehension. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 58–64. <https://doi.org/10.31294/w.v12i1.7519>.
- Hita, A., Shifa, A. F. A., & Gumelar, M. R. M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Melalui Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 115–127.
<https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42680>.
- Janati, F., D., S., R., R. M., & A. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19 melalui Literasi Digital. *Prosiding Semai Seminar Nasional Pgmi 2021*, 622–637.
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/semai/article/view/426>.
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *JARME (Journal of Authentic Research on Mathematics Education)*, 3(2), 178–189.
<https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3191>.
- Karim, N. (2015). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Jucama di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.634>.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–166.
<https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>.
- Lasut, M. S., Sumampouw, Z. F., Mangangantung, J. M., & Pangkey, R. D. H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint dan Media Video dalam Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 4). *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2915>.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317.
<https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>.
- Ningtias, W. A., & Sujarwo. (2021). Pengaruh intensitas mengakses video pembelajaran IPS di Youtube terhadap minat baca buku IPS. *Edukasi IPS*, 5(2), 9–17. <https://doi.org/10.21009/EIPS.005.02.02>.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). *Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa* (Vol. 17, Issue 1). *Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*.
<https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.
- Pamungkas, W. A. D., & D, K. H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>.
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2). <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3651>.
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Prasong, F., Kalang, F., & Nurlailah. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Membaca Dengan Tema Kegemaranku Pada Siswa Kelas 1 Mis Al-Fitrah Oesapa. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 276–280.
<https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i1.665>.
- Pratiwi, E. M., Gunawan, G., & Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 381–386.

- <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>.
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87. <https://doi.org/10.17509/ghm.v1i1.28380>.
- Ruslan, W. S. H. (2019). Pentingnya Meningkatkan Minat Baca Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (pp. 767–775). <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2633/2442>
- Salim, H. (2019). Penelitian Pendidikan : Metode, Pendekatan, dan Jenis. In *Jakarta: Kencana*.
- Shidik, R. R., Anggraeni, P., & Royani, N. (2022). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat dan Keterampilan Membaca Siswa Pada Materi Sumber dan Bentuk Energi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 91–99. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/literat/article/view/24/9>.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>.
- Siroj, H. A., H., W. A., & N, K. B. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di SDN 1 Dasan Topen Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1049–1057. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.668>.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Vieira, E. A. O., Silveira, A. C. D., & Martins, R. X. (2019). Heuristic evaluation on usability of educational games: A systematic review. *Informatics in Education*, 18(2), 427–442. <https://doi.org/10.15388/infedu.2019.20>.
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, M., & Rohati, R. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi Dan Digital Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 574. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>.
- Yendrita, Y., & Syafitri, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 26–32. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.620>.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2.1614>.