



JMPIS:
JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN
ILMU SOSIAL

E-ISSN: 2716-375x
P-ISSN: 2716-3758

<https://dinastirev.org/JMPIS> ✉ dinasti.info@gmail.com ☎ +62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i4>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar

Via Nurafiati Astuti^{1*}, Tedi Supriyadi², Saepul Anwar³, Momod Abdul Somad⁴

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, vianurafiatiastuti@upi.edu

²Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, tedisupriyadi@upi.edu

³Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, saefull@upi.edu

⁴Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia, somad100@upi.edu

*Corresponding Author: vianurafiatiastuti@upi.edu

Abstract: *This research is motivated by the increasing use of gadgets among elementary school students, which are mostly used for gaming and entertainment, resulting in low learning discipline, such as a lack of focus, not following teacher instructions, and being late in completing assignments. In addition, the utilization of digital learning is still not optimal due to teachers' limitations in developing interesting and educational learning media. This study aims to analyze the effectiveness of using interactive learning videos on improving the disciplined character of elementary school students. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method through a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 108 sixth-grade students from five assisted elementary schools in Rongga District. Data were collected through a Likert scale questionnaire, observation, and documentation, with discipline indicators including punctuality in completing assignments, sincerity in watching learning videos until completion, and compliance with teacher instructions while studying at home. Data were analyzed using descriptive statistics and paired sample t-tests. The results showed a significant increase in students' disciplined character after the implementation of interactive learning videos. The average pretest score was in the range of 1–2 and increased to 4–5 in the posttest. The highest increase occurred in the indicator of watching learning videos until completion. Thus, interactive learning videos have proven effective in improving the discipline of elementary school students.*

Keywords: *Interactive Learning Videos, Disciplinary Character, Digitalization of Learning, Elementary School*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya penggunaan gadget pada siswa sekolah dasar yang lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain game dan hiburan sehingga berdampak pada rendahnya disiplin belajar, seperti kurang fokus, tidak mengikuti instruksi guru, dan terlambat mengerjakan tugas. Selain itu, pemanfaatan digitalisasi pembelajaran masih belum optimal akibat keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan edukatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap peningkatan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Penelitian

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* melalui desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 108 siswa kelas VI dari lima sekolah dasar binaan di Kecamatan Rongga. Data dikumpulkan melalui angket skala Likert, observasi, dan dokumentasi, dengan indikator disiplin meliputi ketepatan waktu mengerjakan tugas, kesungguhan menonton video pembelajaran hingga selesai, dan kepatuhan mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan karakter disiplin siswa setelah penerapan video pembelajaran interaktif. Rata-rata skor *pretest* berada pada rentang 1–2 dan meningkat menjadi 4–5 pada *posttest*. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator menonton video pembelajaran hingga selesai. Dengan demikian, video pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Interaktif, Karakter Disiplin, Digitalisasi Pembelajaran, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi salah satu karakteristik utama pendidikan abad ke-21 yang menekankan penguasaan literasi digital, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta penguatan karakter peserta didik (Trilling & Fadel, 2009). Kehadiran teknologi digital memberikan peluang yang luas bagi guru dan siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih beragam, fleksibel, dan interaktif. Berbagai perangkat digital seperti gadget, internet, dan aplikasi pembelajaran kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari peserta didik, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi secara tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses informasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Prensky, 2001).

Meskipun demikian, perkembangan teknologi digital tidak selalu memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Pada kenyataannya, penggunaan gadget oleh siswa sekolah dasar masih lebih banyak diarahkan pada aktivitas hiburan dibandingkan dengan kegiatan akademik. Anak-anak cenderung memanfaatkan gadget untuk bermain game, menonton video hiburan, atau mengakses media sosial daripada untuk belajar. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan dalam proses pendidikan, seperti menurunnya fokus belajar, rendahnya kepatuhan terhadap instruksi guru, serta berkurangnya kedisiplinan dalam menyelesaikan tugas sekolah (Wahyudi & Mulyani, 2020). Padahal, karakter disiplin merupakan salah satu nilai penting yang harus ditanamkan sejak usia sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam pembentukan tanggung jawab, kemandirian, serta keteraturan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan belajar (Lickona, 1991). Karakter disiplin tidak hanya berkaitan dengan kepatuhan terhadap aturan sekolah, tetapi juga mencakup kemampuan mengatur waktu, menyelesaikan tugas tepat waktu, mengikuti instruksi pembelajaran, dan menunjukkan konsistensi dalam belajar.

Fenomena rendahnya disiplin belajar akibat penggunaan teknologi yang kurang tepat juga ditemukan pada siswa sekolah dasar di Kecamatan Rongga. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada beberapa sekolah dasar binaan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton konten hiburan dibandingkan dengan kegiatan belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran mandiri di rumah, keterlambatan dalam mengumpulkan tugas, serta kurang optimalnya pelaksanaan instruksi yang diberikan guru. Hasil pengukuran awal terhadap 108 siswa kelas VI menunjukkan bahwa tingkat disiplin belajar siswa masih

berada pada kategori rendah. Sebagian besar siswa belum memiliki kebiasaan belajar yang teratur, belum terbiasa menyelesaikan tugas tepat waktu, dan belum menunjukkan konsistensi dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar. Selain dipengaruhi oleh perilaku siswa, kondisi tersebut juga berkaitan dengan masih terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Siregar & Nurfadilah, 2021). Akibatnya, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum mampu mengalihkan perhatian siswa dari penggunaan gadget yang bersifat hiburan menuju penggunaan yang lebih edukatif.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan video pembelajaran interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar karena menyajikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami (Muna & Wahyuni, 2022; Novitasari & Meilana, 2022; Saputri et al., 2024). Video pembelajaran interaktif merupakan media audiovisual yang mengintegrasikan unsur gambar, suara, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2017). Penggunaan video pembelajaran interaktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Selain itu, media ini dapat membantu guru menyampaikan materi dan instruksi pembelajaran secara lebih sistematis sehingga mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan terarah. Dalam perspektif teori behavioristik, pembentukan perilaku disiplin dapat dilakukan melalui proses pembiasaan dan penguatan perilaku positif secara berulang (Skinner, 1953). Melalui penggunaan video pembelajaran interaktif, siswa memperoleh stimulus belajar yang konsisten sehingga dapat membantu membentuk kebiasaan belajar yang lebih disiplin. Sementara itu, teori pembelajaran audiovisual menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Dale, 1969).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi positif terhadap proses belajar siswa. Penelitian Muna dan Wahyuni (2022) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar. Hidayat dan Fauziah (2023) melaporkan bahwa multimedia interaktif berpengaruh terhadap peningkatan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, Rahmawati dan Susanto (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam mendukung keberhasilan pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas video pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar, motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa (Astafina et al., 2022; Novitasari & Meilana, 2022; Saputri et al., 2024), penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media tersebut terhadap pembentukan karakter disiplin siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas video pembelajaran interaktif terhadap pembentukan karakter disiplin siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, kajian mengenai pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran mandiri di rumah dengan memanfaatkan gadget sebagai media belajar juga belum banyak dilakukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) pada fokus kajian yang menempatkan video pembelajaran interaktif sebagai sarana digital untuk meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar melalui pembelajaran di rumah. Penelitian ini tidak hanya memandang gadget sebagai sumber distraksi belajar, tetapi juga sebagai media yang dapat dimanfaatkan untuk membentuk kebiasaan belajar yang positif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap peningkatan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian digitalisasi pembelajaran dan pendidikan karakter, serta memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan edukatif guna mendukung pembentukan karakter disiplin siswa pada era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment untuk menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap peningkatan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berupaya mengukur perubahan karakter disiplin siswa secara objektif melalui data numerik yang diperoleh sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Melalui pendekatan ini, perubahan perilaku disiplin siswa dapat diketahui secara terukur sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara sistematis menggunakan teknik statistik. Sementara itu, metode kuasi-eksperimen digunakan karena penelitian dilaksanakan pada kelompok yang telah ada tanpa melakukan pengacakan subjek penelitian secara penuh. Pemilihan metode ini disesuaikan dengan kondisi nyata di sekolah dasar yang tidak memungkinkan adanya pembagian siswa ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara acak karena keterbatasan kondisi pembelajaran serta pertimbangan administratif sekolah.

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Pada desain ini, seluruh subjek penelitian diberikan pengukuran awal (pretest) untuk mengetahui kondisi karakter disiplin siswa sebelum perlakuan diberikan. Setelah pengukuran awal dilakukan, siswa memperoleh perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran dan penugasan di rumah. Selanjutnya, setelah seluruh rangkaian perlakuan selesai diberikan, dilakukan pengukuran akhir (posttest) menggunakan instrumen yang sama. Melalui perbandingan hasil pretest dan posttest tersebut, peneliti dapat mengetahui perubahan karakter disiplin siswa setelah penggunaan video pembelajaran interaktif. Desain ini dipilih karena dianggap mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.

Penelitian dilaksanakan pada lima sekolah dasar binaan di Kecamatan Rongga, Kabupaten Bandung Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sebagai pengawas sekolah pada sekolah-sekolah binaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki akses terhadap gadget dan perangkat digital lainnya, namun pemanfaatannya masih lebih banyak digunakan untuk kegiatan hiburan dibandingkan kegiatan pembelajaran. Selain itu, ditemukan pula permasalahan terkait rendahnya kedisiplinan siswa dalam mengerjakan tugas, mengikuti instruksi guru, dan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana belajar. Di sisi lain, sekolah-sekolah tersebut telah memiliki fasilitas dasar yang mendukung penggunaan media pembelajaran digital sehingga memungkinkan dilaksanakannya penelitian mengenai pemanfaatan video pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI pada lima sekolah dasar binaan di Kecamatan Rongga dengan jumlah keseluruhan sebanyak 108 siswa. Mengingat jumlah populasi yang relatif terbatas dan seluruh siswa memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Penggunaan teknik ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap karakter disiplin siswa sekolah dasar tanpa harus melakukan

pengambilan sampel secara parsial. Dengan melibatkan seluruh populasi, hasil penelitian diharapkan mampu menggambarkan kondisi yang sebenarnya terjadi pada sekolah-sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua variabel utama, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran interaktif, sedangkan variabel terikat (Y) adalah karakter disiplin siswa sekolah dasar. Penggunaan video pembelajaran interaktif dimaknai sebagai pemanfaatan media audiovisual berbasis digital yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswa. Media tersebut dirancang dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, serta instruksi pembelajaran yang sistematis sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Adapun karakter disiplin siswa diukur melalui perilaku siswa dalam mengerjakan tugas tepat waktu, menonton video pembelajaran sampai selesai, dan mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah.

Tabel 1. Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen
Video Pembelajaran Interaktif (X)	Media pembelajaran berbasis audiovisual yang digunakan dalam pembelajaran dan penugasan di rumah	Pemanfaatan video sebagai media belajar, kejelasan materi, daya tarik tampilan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Observasi dan Dokumentasi
Karakter Disiplin Siswa (Y)	Perilaku siswa yang menunjukkan kepatuhan terhadap aturan dan tanggung jawab dalam kegiatan belajar	Ketepatan waktu mengerjakan tugas, menonton video pembelajaran sampai selesai, dan kepatuhan mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah	Angket, Observasi, dan Dokumentasi

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur tingkat disiplin siswa sebelum dan sesudah penerapan video pembelajaran interaktif. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5 yang terdiri atas lima kategori jawaban, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Penggunaan skala Likert dipilih karena mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai sikap dan perilaku siswa terhadap indikator disiplin yang diukur.

Indikator karakter disiplin yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas, kesungguhan siswa dalam menonton video pembelajaran sampai selesai, dan kepatuhan siswa dalam mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah. Ketiga indikator tersebut dipilih karena dianggap relevan dengan tujuan penelitian dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital yang diterapkan pada siswa sekolah dasar. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli (expert judgment) untuk memastikan kesesuaian isi, kejelasan bahasa, dan relevansi setiap butir pernyataan dengan indikator yang diukur. Proses validasi ini dilakukan agar instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur karakter disiplin siswa sesuai tujuan penelitian.

Selain angket, observasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk memperoleh gambaran nyata mengenai perilaku disiplin siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan baik secara langsung maupun melalui pemantauan aktivitas pembelajaran siswa di rumah. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, serta kepatuhan siswa terhadap instruksi yang diberikan guru. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data

penelitian berupa hasil tugas siswa, daftar kehadiran, catatan pengumpulan tugas, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran berbasis video interaktif. Data dokumentasi tersebut berfungsi sebagai data pendukung yang dapat memperkuat hasil pengukuran yang diperoleh melalui angket dan observasi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan. Tahap pertama adalah tahap persiapan yang meliputi kegiatan observasi awal, identifikasi permasalahan, penyusunan instrumen penelitian, validasi instrumen, serta pembuatan video pembelajaran interaktif yang akan digunakan dalam penelitian. Tahap kedua adalah pelaksanaan pretest untuk mengetahui kondisi awal karakter disiplin siswa sebelum diberikan perlakuan. Pada tahap ini, siswa diminta mengisi angket yang telah disusun berdasarkan indikator disiplin yang diteliti.

Tahap ketiga merupakan tahap pemberian perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran dan penugasan di rumah. Video pembelajaran diberikan secara bertahap sesuai dengan materi pembelajaran yang telah direncanakan guru. Dalam pelaksanaannya, siswa diarahkan untuk menonton video pembelajaran sampai selesai, mengikuti instruksi yang terdapat di dalam video, serta menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan petunjuk yang telah ditentukan. Guru juga melakukan pemantauan secara berkala terhadap aktivitas belajar siswa selama penelitian berlangsung.

Setelah seluruh perlakuan selesai diberikan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan posttest untuk mengetahui perubahan karakter disiplin siswa setelah penggunaan video pembelajaran interaktif. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen yang sama dengan tahap pretest sehingga hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara langsung. Tahap terakhir adalah pengolahan dan analisis data serta penyusunan laporan hasil penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi karakter disiplin siswa melalui perhitungan rata-rata, modus, persentase, dan distribusi skor jawaban siswa pada tahap pretest dan posttest. Analisis ini bertujuan memberikan gambaran umum mengenai perubahan tingkat disiplin siswa setelah penerapan video pembelajaran interaktif.

Sebagai gambaran awal mengenai perubahan karakter disiplin siswa, dilakukan perbandingan rata-rata skor pada setiap indikator sebelum dan sesudah perlakuan sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Skor Karakter Disiplin Siswa pada Tahap Pretest dan Posttest

Indikator Karakter Disiplin	Pretest	Posttest
Ketepatan waktu mengerjakan tugas	1,8	4,0
Menonton video pembelajaran sampai selesai	1,0	5,0
Mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah	1,0	4,0

Data pada tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh indikator karakter disiplin setelah penerapan video pembelajaran interaktif. Peningkatan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan analisis lebih lanjut mengenai efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian mengenai efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap peningkatan karakter disiplin siswa. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila data memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test karena penelitian menggunakan data berpasangan yang

berasal dari kelompok yang sama pada dua waktu pengukuran yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti penggunaan video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap peningkatan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Seluruh proses pengolahan dan analisis data dilakukan secara sistematis untuk memperoleh kesimpulan yang objektif mengenai efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar di Kecamatan Rongga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap peningkatan karakter disiplin siswa sekolah dasar di Kecamatan Rongga. Pengukuran dilakukan terhadap 108 siswa kelas VI yang berasal dari lima sekolah dasar binaan melalui pemberian pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah penerapan video pembelajaran interaktif. Karakter disiplin siswa dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas, kesungguhan menonton video pembelajaran sampai selesai, dan kepatuhan mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah. Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator karakter disiplin setelah penggunaan video pembelajaran interaktif.

Tabel 3. Perbandingan Skor Karakter Disiplin Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Video Pembelajaran Interaktif

Indikator Karakter Disiplin	Pretest	Posttest	Peningkatan
Ketepatan waktu mengerjakan tugas	1,8	4,0	2,2
Menonton video pembelajaran sampai selesai	1,0	5,0	4,0
Mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah	1,0	4,0	3,0
Rata-rata	1,27	4,33	3,06

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian (2026)

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa seluruh indikator karakter disiplin siswa mengalami peningkatan setelah penerapan video pembelajaran interaktif. Pada indikator ketepatan waktu mengerjakan tugas, rata-rata skor siswa meningkat dari 1,8 pada tahap pretest menjadi 4,0 pada tahap posttest dengan peningkatan sebesar 2,2 poin. Pada indikator menonton video pembelajaran sampai selesai, rata-rata skor meningkat dari 1,0 menjadi 5,0 atau mengalami peningkatan sebesar 4,0 poin. Sementara itu, pada indikator mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah, rata-rata skor meningkat dari 1,0 menjadi 4,0 dengan peningkatan sebesar 3,0 poin. Secara keseluruhan, rata-rata skor karakter disiplin siswa meningkat dari 1,27 pada tahap pretest menjadi 4,33 pada tahap posttest dengan rata-rata peningkatan sebesar 3,06 poin. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan sebagian besar siswa berada pada kategori disiplin rendah dengan rentang skor 1–2, sedangkan setelah penerapan video pembelajaran interaktif sebagian besar siswa berada pada kategori disiplin tinggi dengan rentang skor 4–5.

Hasil observasi selama penelitian berlangsung menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa setelah penggunaan video pembelajaran interaktif. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan menunda pengerjaan tugas, kurang memperhatikan instruksi guru, serta belum terbiasa mengikuti pembelajaran digital secara utuh hingga selesai. Selain itu, penggunaan gadget oleh siswa lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain game dan mengakses berbagai bentuk hiburan dibandingkan untuk kegiatan belajar. Namun setelah video pembelajaran interaktif diterapkan secara

konsisten dalam kegiatan pembelajaran dan penugasan di rumah, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih baik dalam mengikuti pembelajaran, lebih tepat waktu dalam mengumpulkan tugas, serta lebih responsif terhadap arahan yang diberikan guru. Hasil dokumentasi juga menunjukkan bahwa jumlah keterlambatan pengumpulan tugas mengalami penurunan dibandingkan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memberikan perubahan positif terhadap karakter disiplin siswa sekolah dasar pada aspek ketepatan waktu mengerjakan tugas, kesungguhan mengikuti pembelajaran, dan kepatuhan terhadap instruksi guru.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan karakter disiplin siswa sekolah dasar di Kecamatan Rongga. Temuan ini menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran melalui pemanfaatan media video interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam membangun kebiasaan belajar yang lebih teratur dan bertanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Selama ini penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar sering dikaitkan dengan berbagai dampak negatif, seperti rendahnya fokus belajar, kecenderungan bermain game secara berlebihan, serta berkurangnya kepatuhan terhadap aturan pembelajaran. Akan tetapi, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget tidak selalu memberikan dampak negatif apabila diarahkan pada aktivitas yang edukatif dan didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa generasi digital memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap teknologi sehingga proses pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa apabila dirancang secara menarik dan relevan dengan kebutuhan mereka.

Peningkatan pada indikator ketepatan waktu mengerjakan tugas menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif mampu membantu siswa membangun kebiasaan belajar yang lebih teratur. Sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif, sebagian besar siswa menunjukkan kecenderungan menunda pengerjaan tugas dan kurang bertanggung jawab terhadap kewajiban belajar yang diberikan guru. Setelah penerapan video pembelajaran interaktif, siswa menjadi lebih terdorong untuk menyelesaikan tugas sesuai waktu yang telah ditentukan. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi sekaligus membentuk perilaku belajar yang lebih disiplin. Temuan ini sesuai dengan teori behavioristik yang dikemukakan oleh Skinner (1953), yang menjelaskan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui stimulus dan pembiasaan yang dilakukan secara berulang. Dalam penelitian ini, video pembelajaran interaktif berperan sebagai stimulus yang secara konsisten mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan menyelesaikan tugas sesuai arahan yang diberikan sehingga terbentuk kebiasaan belajar yang lebih tertib dan bertanggung jawab.

Selain meningkatkan ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas, penggunaan video pembelajaran interaktif juga memberikan dampak yang sangat besar terhadap kesungguhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan tertinggi yang terjadi pada indikator menonton video pembelajaran sampai selesai. Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa tidak terbiasa mengikuti pembelajaran digital secara utuh karena perhatian mereka lebih banyak tertuju pada berbagai bentuk hiburan yang tersedia pada gadget. Setelah penggunaan video pembelajaran interaktif diterapkan, rata-rata skor siswa meningkat secara signifikan hingga mencapai kategori sangat tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memadukan unsur visual, audio, animasi, dan instruksi yang sistematis mampu meningkatkan fokus serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang

dikemukakan oleh Mayer (2009), yang menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan audio mampu meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, Dale (1969) juga menjelaskan bahwa media audiovisual memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari.

Peningkatan yang terjadi pada indikator kepatuhan terhadap instruksi guru menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi pembelajaran yang efektif. Sebelum penggunaan video pembelajaran interaktif, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti instruksi pembelajaran secara mandiri ketika belajar di rumah. Setelah penerapan media pembelajaran interaktif, siswa menunjukkan tingkat kepatuhan yang lebih baik terhadap instruksi yang diberikan guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyampaian instruksi melalui media audiovisual lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan penyampaian instruksi secara konvensional. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya dukungan lingkungan belajar dalam membantu perkembangan perilaku dan kemampuan siswa. Dalam konteks penelitian ini, video pembelajaran interaktif berperan sebagai lingkungan belajar yang memberikan arahan, bimbingan, dan pengalaman belajar yang membantu siswa membangun perilaku disiplin secara bertahap.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendidikan karakter dapat diintegrasikan secara efektif dengan digitalisasi pembelajaran. Selama ini pendidikan karakter sering dipandang sebagai aspek yang terpisah dari penggunaan teknologi digital karena teknologi dianggap lebih banyak memberikan dampak negatif terhadap perilaku siswa. Namun demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara edukatif justru dapat menjadi sarana yang efektif untuk menanamkan karakter disiplin pada siswa sekolah dasar. Temuan ini memperkuat pandangan Lickona (1991) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter harus diintegrasikan ke dalam seluruh proses pembelajaran dan pembiasaan perilaku sehari-hari siswa. Dalam penelitian ini, pembiasaan untuk menonton video pembelajaran hingga selesai, mengikuti instruksi guru, dan mengerjakan tugas tepat waktu menjadi bagian dari proses pembentukan karakter disiplin yang berlangsung secara berkelanjutan selama kegiatan pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif terhadap keterlibatan dan perilaku belajar siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Muna dan Wahyuni (2022) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini juga didukung oleh Novitasari dan Meilana (2022) serta Saputri et al. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan video interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan aspek akademik, tetapi juga membuktikan adanya peningkatan karakter disiplin siswa dalam pembelajaran berbasis digital. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sari dkk. (2023) menemukan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan tanggung jawab serta keteraturan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena secara khusus mengkaji pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap pembentukan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya sekaligus memberikan bukti empiris baru mengenai peran digitalisasi pembelajaran dalam mendukung pendidikan karakter.

Dari perspektif pendidikan abad ke-21, hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya kreativitas guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi digital. Guru tidak

hanya dituntut mampu menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi juga harus mampu merancang media pembelajaran yang menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan video pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dapat membantu mengubah penggunaan gadget dari sarana hiburan menjadi media pembelajaran yang lebih bermakna. Temuan ini sejalan dengan pandangan Trilling dan Fadel (2009) yang menegaskan bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut integrasi teknologi, penguatan karakter, kreativitas, komunikasi, dan kemampuan belajar mandiri sebagai bekal penting bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar di Kecamatan Rongga. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek ketepatan waktu mengerjakan tugas, kesungguhan mengikuti pembelajaran hingga selesai, serta kepatuhan terhadap instruksi guru saat belajar di rumah. Temuan ini memberikan bukti bahwa digitalisasi pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses belajar, tetapi juga dapat menjadi sarana yang efektif dalam membentuk karakter positif siswa apabila dirancang secara kreatif, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 108 siswa kelas VI pada lima sekolah dasar binaan di Kecamatan Rongga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan karakter disiplin siswa sekolah dasar. Efektivitas tersebut terlihat dari adanya peningkatan pada seluruh indikator disiplin yang diukur, yaitu ketepatan waktu dalam mengerjakan tugas, kesungguhan menonton video pembelajaran sampai selesai, dan kepatuhan mengikuti instruksi guru saat belajar di rumah. Sebelum penerapan video pembelajaran interaktif, tingkat disiplin siswa masih tergolong rendah yang ditunjukkan oleh skor rata-rata pada rentang skala 1–2. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terbiasa memanfaatkan gadget sebagai sarana pembelajaran yang positif, masih kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, belum konsisten menyelesaikan tugas tepat waktu, serta kurang optimal dalam mengikuti instruksi yang diberikan guru. Namun, setelah penerapan video pembelajaran interaktif, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator dengan skor berada pada rentang skala 4–5. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual yang dirancang secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada terbentuknya perilaku belajar yang lebih disiplin. Selain itu, video pembelajaran interaktif membantu guru menyampaikan materi dan instruksi pembelajaran secara lebih jelas, sistematis, dan mudah dipahami sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai serta melaksanakan tugas sesuai arahan yang diberikan. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan siswa, melainkan dapat diarahkan menjadi sarana pembelajaran yang edukatif apabila didukung oleh media yang tepat dan strategi pembelajaran yang kreatif. Dengan demikian, digitalisasi pembelajaran melalui pemanfaatan video pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mendukung penguatan pendidikan karakter, khususnya karakter disiplin, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar pada era digital.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan digitalisasi pembelajaran melalui penggunaan video pembelajaran interaktif yang sesuai

dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sekolah juga perlu mendukung peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif dalam membentuk karakter siswa. Selain itu, orang tua diharapkan dapat melakukan pendampingan dan pengawasan penggunaan gadget di rumah sehingga siswa mampu memanfaatkan teknologi secara positif untuk kegiatan belajar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian pada variabel karakter lainnya seperti tanggung jawab, kemandirian, dan motivasi belajar dengan cakupan sampel yang lebih luas serta menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih mendalam.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Astafrina, S., Hadiyanto, H., Alwi, N. A., & Fitria, Y. (2022). Penggunaan video animasi untuk meningkatkan keterampilan menyimak dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8754–8765.
- Awaliyah, S. E. R., Nurhasanah, A., & Hakim, Z. R. (2024). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Camtasia pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 272–290.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hidayat, T., & Fauziah, N. (2023). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan tanggung jawab belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2210–2218.
- Kurniasari, A. A., & Utami, R. D. (2022). Pembelajaran inovatif dan interaktif siswa sekolah dasar melalui media digital planetarium. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4999–5006.
- Kurniawan, F., & Astuti, R. (2022). Digital learning dan karakter disiplin siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 87–98.
- Lestari, M., & Pratama, D. (2021). Efektivitas pembelajaran digital pada pendidikan dasar. *Jurnal Pedagogik*, 10(2), 145–156.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muna, N., & Wahyuni, S. (2022). Pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 115–123.
- Novitasari, C., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh model pembelajaran Think Talk Write berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7250–7256.
- Nurhayati, E., & Firmansyah, A. (2023). Penguatan pendidikan karakter melalui pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 156–167.
- Prasetyo, B., & Laily, N. (2023). Interactive learning video for elementary school students in the digital learning era. *International Journal of Educational Research*, 12(1), 33–42.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Putri, R., & Handayani, E. (2021). Pemanfaatan media audiovisual dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(3), 312–320.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643.
- Rahmawati, I., & Susanto, H. (2020). Pengaruh pembelajaran berbasis video terhadap keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 101–109.

- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan model POE (Predict Observe Explain) untuk melatih keterampilan proses IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242.
- Saputri, N. A., Purwanti, K. Y., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh model Discovery Learning berbantuan media video interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 3017–3025.
- Sari, D., Nugraha, A., & Lestari, Y. (2023). Multimedia interaktif dalam meningkatkan disiplin belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 44–56.
- Siregar, H., & Nurfadilah, D. (2021). Peran guru dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar. *Jurnal Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 89–97.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, A., & Mulyani, R. (2020). Disiplin belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 200–210.
- Yuliana, R., & Fitriani, S. (2022). Video pembelajaran interaktif sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 9(1), 77–86.