

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas 3 Sekolah Dasar

Alfiana Shinta Putri

Universitas Pendidikan Indonesia, Alfanashinta@upi.edu

Abstrak

Hasil belajar siswa yang rendah serta suasana belajar yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran saat ini sangat jarang digunakan oleh guru. Guru hanya terpaku pada satu sumber buku teks, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar IPA. Metode ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif jenis One Shot-Case Study. Populasi dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas 3 SD menggunakan google form survey yang dibagikan dengan tujuan mempersingkat waktu, sampel menggunakan data 10 siswa kelas 3 SD yang diperoleh dengan metode google form survey. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan tes hasil belajar IPA untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji t inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar IPA dan (2) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar IPA. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang penggunaan media pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Kata Kunci: prestasi belajar ipa, motivasi, penggunaan media pembelajaran video

Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia didalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa sampai liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (Suyono, 2011: 1). Peranan seorang guru dalam proses belajar mengajar harus mampu mengembangkan perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan tujuan dari pembelajaran. Oleh karena itu dalam mengajar pada bidang studi apapun guru harus berupaya mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap anak didik, sebab ketiga aspek tersebut merupakan pembentuk kepribadian individu.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu. Oleh karena itu, seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.

Pendidikan di sekolah dasar terdiri atas beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang turut berperan penting dalam upaya mewujudkan generasi penerus bangsa yang cerdas dalam berpendidikan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini bagi anak adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik di sekolah dasar. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006, p. 161). Hal ini menyebabkan pihak sekolah harus senantiasa mengemas pesan pembelajaran dengan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pencapaian pembelajaran IPA di sekolah dasar didasarkan pada pemberdayaan peserta didik untuk membanun kemampuan, bekerja ilmiah dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Pembelajaran IPA dapat membantu kita dalam memahami mengetahui kehidupan makhluk hidup disekitar kita. Buxton dan Provenzo (2007, p. 6) mengartikan IPA merupakan sekumpulan fakta dan pengetahuan untuk menjelaskan tentang alam semesta. Melalui pembelajaran sains dapat mengetahui fakta dan pengetahuan tentang alam semesta. Melalui pembelajaran IPA yang diberikan di

sekolah dasar diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Menurut Djamarah (2006: 121) media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216 Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru menyampaikan suatu informasi. Oleh karena itu untuk menciptakan suasana belajar aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak guru yang tidak memanfaatkan media untuk menyampaikan materi.

Windyani dan Novita (2018), penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi (2016), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal. Mengacu pada latar belakang di atas, perlu kiranya ada penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung. Manning dan Johnson (2011, p. 119) video dapat digunakan untuk mendorong kemajuan pendidikan melalui gabungan dari efek visual, dialog, demonstrasi dan yang paling baru adanya interaksi penampilan. Sehingga dengan adanya video dalam pembelajaran dapat membuat peserta didik dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Maka wajar jika peserta didik yang diajar dengan bantuan media video memiliki semangat dan gairah pada saat proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di kelas 3 sekolah dasar. guna mendukung penelitian ini, sebagai bahan rujukan atau acuan penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Chusnul (2015), dengan subjek penelitian peserta didik di kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Ngoto Yogyakarta. Dengan metodologi penelitian yang digunakan adalah eksperimen quasi 2 desain. Menunjukkan hasil

adanya pengaruh positif penggunaan media pembelajaran audio visual video terhadap hasil belajar peserta didik kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta

Melalui media video materi pembelajaran yang akan disampaikan mampu membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar karena materi yang dipelajari dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami peserta didik melalui gambar, suara dan animasi yang disajikan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Jika melakukan pembelajaran dengan motivasi yang besar maka akan memperoleh hasil belajar yang maksimal juga. Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam belajar.

Schunk, Pintrich dan Meece. (2010, p. 5) mengatakan bahwa motivasi memiliki hubungan dengan kemampuan belajar. Motivasi sangat mempengaruhi belajar peserta didik. Jamaris (2013, p. 170) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan atau tenaga yang membuat individu bergerak dan memilih untuk melakukan sesuatu kegiatan dan mengarahkan kegiatan tersebut ke arah tujuan yang akan dicapainya. Seseorang akan mencapai tujuan yang diinginkannya apabila seseorang itu mempunyai motivasi yang kuat dalam dirinya. Sehingga pada proses pembelajaran dengan adanya motivasi belajar dapat menghasilkan suatu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan antusias dalam belajar pada diri peserta didik. Inilah sebabnya motivasi sangat berpengaruh pada saat proses pembelajaran karena melalui motivasi peserta didik mampu mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Setiap peserta didik memiliki motivasi yang berbeda-beda dalam hal belajar, jadi tugas seorang guru adalah harus mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya memerlukan solusi demi perbaikan kualitas pembelajaran IPA. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis terdorong untuk melakukan eksperimen tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di kelas 3 sekolah dasar.

Metodologi

Penelitian ini adalah penelitian pre eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen one-shot case study, yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan (treatment) selanjutnya diobservasi hasilnya. Creswell (2009) menjelaskan bahwa dalam desain penelitian ini terdapat suatu kelompok diberi treatment (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya (treatment adalah sebagai variabel dependen). Dalam eksperimen ini subjek disajikan dengan beberapa jenis perlakuan lalu diukur hasilnya berikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen yakni Memberikan perlakuan di sini maksudnya, peneliti memberi perlakuan kepada kelas eksperimen berupa penerapan pembelajaran IPA Sekolah Dasar menggunakan media video pembelajaran; b) Melaksanakan post test terhadap

kelas eksperimen, yaitu Post test ini diberikan kepada kelas eksperimen setelah diterapkan pembelajaran IPA sekolah menggunakan media videopembelajaran. Post test untuk mengukur hasil belajar berupa soal-soal IPA sekolah kelas 3 Sekolah Dasar yang terdapat pada buku ajar IPA sekolah Kemdikbud; dan c) Membandingkan hasil post test kelas eksperimen yaitu Data hasil post test dibandingkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh kelas tersebut tanpa menggunakan media video pembelajaran, selanjutnya rata-rata tersebut digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Variabel dalam penelitian itu terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pembelajaran IPA sekolah menggunakan media video pembelajaran. Variabel terikat adalah motivasi dan hasil belajar IPA Sekolah Dasar yang diajar dengan pembelajaran IPA sekolah menggunakan media video pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut:

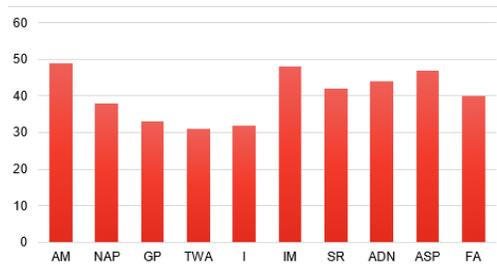
1. Angket atau kuesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai hal-hal yang diketahui olehnya. Kuesioner adalah satu set tulisan tentang pertanyaan yang diformulasi supaya responden mencatat jawabannya, biasanya secara terbuka alternatif jawaban ditentukan (Silalahi, 2012, p.296). Teknik ini dapat menggunakan kuesioner, daftar cocok (checklist), dan skala (scala) sebagai instrumen penelitiannya. Di dalam penelitian ini menggunakan angket yang diisi dengan google form sebanyak 10 siswa Sekolah Dasar kelas 3 mengenai motivasi belajar IPA peserta didik berupa lembar skala motivasi dengan 4 pilihan jawaban.
2. Tes. Tes yang dibuat untuk mengukur hasil belajar IPA yaitu tes sebelum menggunakan media video pembelajaran dan sesudah video pembelajaran melalui google form.

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan yakni: Data hasil dikembangkan dan di analisis dengan statistik deskriptif, yaitu, nilai rata-rata, nilai tengah, modus, maximum dan minimum dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian. Adapun uji normalitas dan uji test one sample dengan bantuan IBM SPSS Statistic ver 25.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif, Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat rata-rata hasil angket motivasi sebesar 40,40. Dengan N=10 atau jumlah siswa 10, dengan nilai minimum 31 dan nilai maksimum 49. Menurut tabel 1.1 di jelaskan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran menggunakan video termasuk dalam kategori Tinggi.



Gambar 1. Hasil Angket Motivasi Siswa

Statistics		
Hasil Skor Angket Motivasi		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		40.4000
Median		41.0000
Mode		31.00 ^a
Minimum		31.00
Maximum		49.00

Gambar 1.1. Hasil angket motivasi

Untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran menggunakan video dilakukan uji normalitas terhadap data yang diperoleh. Adapun uji normalitas dengan test Kolmogrov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menggunakan software SPSS 25.

Tests of Normality				
	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Sig.	Statistic	Sig.

Hasil Belajar Siswa	.140	.200*	.961	.793
---------------------	------	-------	------	------

Tabel 1.2 Uji normalisasi data hasil belajar

Berdasarkan tabel 1.2 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dengan menggunakan uji normalitas data Shapiro-wilk adalah 0,793 lebih besar dari nilai 0,05 hasil tes signifikan $0,793 \geq 0,05$. Nilai tersebut memenuhi kriteria pengujian $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_0 diterima artinya data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan dapat dilakukan uji t untuk menguji hipotesis hasil belajar penerapan pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Adapun hasil uji t test one sample diperoleh sebagai berikut.

Uji T - One-Sample Test					
	Test Value = 0				
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
Hasil Belajar Siswa	51.519	9	.000	82.00000	78.3994

Tabel 1.3 Hasil uji t – one sample test

Berdasarkan tabel 1.3 dapat diketahui bahwa nilai t hitung adalah 51,519 dan t tabel diperoleh dengan $df = 9$ dan nilai signifikansi 5% (1 tailed) = 1,7108 yang artinya karena t tabel $<$ t hitung (1,71 $<$ 51,519) , maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya tingkat hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbasis video paling rendah 70% dari yang diharapkan diterima, karena nilainya adalah lebih tinggi yakni tingkat keberhasilan yang paling rendah adalah 78% dari yang diharapkan.

Berdasarkan hasil di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video akan efektif jika diterapkan di sekolah dasar kelas 3 mata pelajaran IPA sekolah. Hal ini dibuktikan dengan nilai paling rendah 70% yang diharapkan dari hasil belajar IPA terpenuhi bahkan melebihi yakni sebesar 78%.

Diskusi Pembahasan

Keseluruhan hasil penelitian membuktikan bahwa media video ini memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA 3 Sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Housand dan Housand (2012, p. 706) yang mengatakan bahwa dengan adanya teknologi berupa media video dapat meningkatkan motivasi. media video merupakan teknologi yang dapat membuat peserta didik termotivasi dalam belajar.

Hal ini juga dipertegas oleh Odera (2011, p. 283) mengatakan bahwa penggunaan media pendidikan dan teknologi dianggap dapat memberikan motivasi kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media memiliki pengaruh besar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Star, Chen, Taylor, Durkin, Dede dan Chao (2014, p. 2) bahwa salah satu cara untuk memicu motivasi, minat dan membangun rasa kompetensi dalam pembelajaran matematika dan sains adalah melalui penggunaan berbagai media teknologi berupa media video. Melalui media video yang diberikan pada pembelajaran IPA dapat memicu motivasi peserta didik sehingga dapat membangun rasa kompetensi bagi peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan media video untuk mengatasi kendala atau kesulitan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPA. Proses pembelajaran yang baik akan mendukung keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Atas dasar inilah peneliti melakukan suatu eksperimen dengan menggunakan media video dalam pembelajaran IPA yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Media video selain dapat memotivasi peserta didik dalam belajar juga mampu mengoptimalkan hasil belajar IPA peserta didik. Hal ini senada pada penelitian yang dilakukan oleh Hee Jun Choi dan Minwha Yang (2011, p. 551) yang mengatakan bahwa video dapat menjadi media efektif yang menyajikan situasi otentik untuk meningkatkan kepuasan siswa, empati dan prestasi belajar siswa. Media video merupakan media yang efektif dalam menyajikan situasi yang otentik.

Maka penggunaan media video lebih berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran IPA. Dengan penggunaan media video untuk pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mengoptimalkan hasil belajar IPA kelas 3 Sekolah dasar.

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA. Media video yang diberikan pada proses pembelajaran IPA membuat motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik meningkat hal ini dikarenakan peserta didik menjadi lebih bersemangat dan bergairah dalam belajar karena adanya inovasi baru yang diberikan pada saat pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis video terhadap motivasi belajar ilmu pengetahuan alam dan (2) terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas 3 Sekolah dasar.

Bibliografi

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Zaini, Hizam dan Hastini Nurwati. 2005. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta. P&K Dirjem Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidik.
- Windyani, T. & Novita, L. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal: JPsd Untirta. 4 (1). hlm.91-101.
- Chusnul, Muhamad. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta*. Jurnal: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 16 (4). hlm.1-8.
- Kurniawan, T.D.& Trisharsiwi. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016*.
- Buxton, C. A. & Provenzo, E. F, Jr. (2007). *Teaching science in elementary & middle school, a cognitive and cultural approach*. London: Sage Publications, Inc.
- Manning, S & Johson, K. E. (2011). *The technology toolbelt for teaching*. San Fransisco. Published by Jossey-Bass.

- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2010). *Motivation in education: theory, research, and applications (3rd ed.)*. Columbus: Pearson Education.
- Jamaris. (2013). *Orientasi baru dalam psikologi pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Housand, B. C., & Housand, A. M. (2012). *The role of technology in gifted students' motivation*. *Psychology in the Schools*, 49(7). Diakses pada tanggal 12 Oktober 2015, dari <http://eresources.pnri.go.id:2057/docview/1509047421?pq-origsite=summon>.
- Odera, F. Y. (2011). *Motivation: the most ignored factor in classroom instruction in kenyan secondary school*. *International Journal of Science and Technology*, 1, 283-288. Diakses pada tanggal 3 November 2015, dari [http://eresources.pnri.go.id:2075/media/pq/classic/doc/1798979291/fmt/pi/rep/NO NE?hl=&cit%](http://eresources.pnri.go.id:2075/media/pq/classic/doc/1798979291/fmt/pi/rep/NO%20NE?hl=&cit%20).
- Star, J. R., Chen, A. J., Taylor, M. W., Durkin, K., Dede, C & Chao, T. (2014). *Studying technology-based strategies for enhancing motivation in mathematics*. *International Journal of STEM Education*, 1-7. Diakses pada tanggal 10 Oktober 2015, dari [http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=7f32fb47-b37e-410da9c4ce9583b34c84%40sessionmgr4004&vi=1&hid=4206](http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=7f32fb47-b37e-410da9c4ce9583b34c84%40sessionmgr4004&view=1&hid=4206).
- Creswell, John W. 2009. *Research Design Pendekatan Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Penerjemah Achmad. Fawaid. Djalal.