



Jekriel Septory¹
 Renny Souhoka²
 Ida Nevia Waryata³

PENGGUNAAN MEDIA VIDIO INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V SD KRISTEN KAIWATU YANG BERBASIS WILAYAH PERBATASAN

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video interaktif pada siswa kelas V SD Kristen kaiwatu. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas V SD Kristen kaiwatu yang berjumlah 20 siswa. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Kristen Kaiwatu. Peningkatan hasil belajar siswa dapat terlihat pada setiap pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa pada tes awal 43,75, meningkat pada siklus I 62, meningkat pada siklus II menjadi 75. Selain hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I 75%, menjadi 85% pada siklus II. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media vidio interaktif dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Motivasi Belajar, Media Vidio Interaktif.

Abstract

The aim of this research is to determine the increase in learning outcomes and student motivation by using interactive video media for fifth grade students at Kaiwatu Christian Elementary School. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which focuses on classroom situations. The subjects of this Class Action Research were 20 students in class V of Kaiwatu Christian Elementary School. After the learning process using interactive video media can have a significant effect on the learning outcomes of fifth grade students at Kaiwatu Christian Elementary School. Improvements in student learning outcomes can be seen in every action implemented in cycle I and cycle II. There was an increase in the average student score in the initial test to 43.75, an increase in cycle I to 62, an increase in cycle II to 75. Apart from student learning outcomes, student learning motivation also increased from cycle I, 75%, to 85% in cycle II. Thus, it can be said that the use of interactive video media is said to be successful.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Motivation, Interactive Video Media.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari objek-objek alam semesta beserta isinya. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu rangkaian penyelidikan peristiwa alam yang berkaitan dengan kenyataan, rancangan dan peraturan serta diketahui faktanya (Fitriyati dkk, 2017). Dalam pembelajaran IPA siswa harus diberikan kesempatan untuk mengalami dan menemukan sendiri tentang makna dari materi yang diajarkan dengan berpikir kritis sehingga mudah dipahami siswa dalam mata pelajaran IPA. Pada pembelajaran IPA guru dituntut untuk mengajak siswa memanfaatkan alam sebagai sumber belajar (Margunayasa, 2013). Senada dengan itu (Rustaman, dkk, 2011) mengemukakan bahwa pembelajaran IPA mengutamakan pada pemberian pengalaman langsung pada siswa dalam

^{1,2,3} Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar PSDKU Universitas Pattimura Maluku Barat Daya
 email: jekyseptory@gmail.com, rennysouhoka87@gmail.com, idaneviawaryata0805@gmail.com

mengembangkan kemampuan agar dapat menjelajahi dan memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai alam sekitar.

Pada kenyataannya di lapangan berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V SD Kristen Kaiwatu dalam proses pembelajaran siswa cenderung bermain dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Permasalahan tersebut disebabkan karena dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode-metode yang masih konvensional sehingga minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga masih rendah. Berdasarkan hasil tes akhir pada siswa kelas V diperoleh bahwa dari jumlah siswa 20 orang yang pada saat tes pada IPA yang memiliki nilai mencapai KKM hanya 4 (20%) siswa yang memiliki nilai mencapai KKM sedangkan 16 (80%) siswa memiliki nilai belum mencapai KKM. Permasalahan tersebut disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media-media yang interaktif dalam proses pembelajaran. Kondisi belajar demikian sangat berdampak pada hasil belajar siswa, serta siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Sehingga dibutuhkan kreativitas guru dalam menentukan media pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar, yang dapat dikursecaraterencana, baik tes tertulis, tes lisa, (Septory, J, dkk 2023). Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang telah dilakukan. Senada dengan itu (Husnidar, H., & Hayati, R., 2021) mengemukakan bahwa Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh oleh siswa setelah menerima perlakuan sehingga terjadi perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Selain hasil belajar siswa proses pembelajaran juga harus berdampak pada motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dikemukakan bahwa agar hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa menjadi lebih maka seorang guru harus dapat kreatif dalam memilih media video pembelajaran interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian maka dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru mestinya menggunakan media video interaktif dan kreatif sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan pada siswa. Keberhasilan guru dalam pembelajaran IPA dipengaruhi oleh pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media video pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran berjalan yang efektif (Sari & Fitria, 2019). Dengan pembelajaran yang efektif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media-media kreatif dalam pembelajaran yang tepat agar terciptanya proses efektif inovatif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Menurut (Nurrita, 2018), media pembelajaran ialah alat yang mendukung proses belajar mengajar, memperjelas makna yang dipaparkan, dan mendorong tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guru dapat menggunakan media pendidikan untuk membantu mereka dalam berhubungan dengan siswa. Media pembelajaran membuat pembelajaran menarik sehingga membuat siswa aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran (Karo Karo & Rohani, 2018). Selain itu juga bisa meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Marwatoen, 2015).

Dengan penggunaan media interaktif maka dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru, serta siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga kondisi belajar demikian dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian "Penggunaan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Kristen Kaiwatu Yang Berbasis Wilayah Perbatasan".

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. (Aqib, Zainal, 2010), mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajarnya siswa menjadi meningkat. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Kristen Kaiwatu yang berjumlah 20 orang siswa. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus air dengan penggunaan media video interaktif diperoleh dari dua tahap pengumpulan hasil belajar siswa yaitu tes awal dan tes akhir dan dilaksanakan dalam dua siklus. Pada Siklus I dilakukan dua kali pertemuan sedangkan pada siklus II dilakukan dua kali pertemuan dan setiap akhir siklus dilakukan tes akhir untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Pada akhir pertemuan siklus I dan II guru akan membagi lembar observasi yang akan diisi untuk melihat motivasi dan hasil belajar siswa di kelas V SD Kristen Kaiwatu. Sebelum melaksanakan kegiatan penelitian tindakan guru melakukan tes awal siswa guna mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil tes awal pada siswa kelas V SD Kristen Kaiwatu dapat dijabarkan bahwa presentase siswa yang memiliki nilai mencapai $KKM \geq 65$ sebanyak 6 (30%) sedangkan siswa yang memperoleh nilai kurang dari $KKM \geq 65$, 14 (70%) dengan nilai rata-rata siswa 43,75. Hasil belajar siswa yang belum maksimal ini disebabkan karena guru mengajarkan materi hanya dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan latihan sehingga sebagian besar siswa belum dapat menguasai materi yang diajarkan. Pada kegiatan pembelajaran siklus I guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif. Proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media video interaktif: a). Menentukan Tujuan Pembelajaran, b). Mengembangkan Konten Pembelajaran, c). Membuat Skrip Video, d). Menggabungkan Elemen Multimedia, dan e). Menambahkan Interaktivitas.

Penggunaan media video interaktif dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyampaikan ide-ide, saling berbagi informasi, respek terhadap pendapat dari siswa yang lain sehingga akan menciptakan pembelajaran yang bermakna pada siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru melakukan tes akhir siklus I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tes siklus I pada siswa kelas V SD Kristen Kaiwatu terjadi peningkatan yaitu presentase siswa yang memiliki nilai mencapai $KKM \geq 65$ sebanyak 14 (70%) sedangkan siswa yang memperoleh nilai kurang dari $KKM \geq 65$, 6 (30%) dengan nilai rata-rata siswa 62. Hasil belajar tersebut menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Namun, belum semua siswa memiliki nilai mencapai KKM yang ditentukan, dengan demikian maka guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif pada siklus II.

Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan kegiatan pembelajaran siklus I guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video interaktif. Proses pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media video interaktif: a). Menentukan Tujuan Pembelajaran, b). Mengembangkan Konten Pembelajaran, c). Membuat Skrip Video, d). Menggabungkan Elemen Multimedia e). Menambahkan Interaktivitas. Pada akhir pembelajaran guru melaksanakan tes akhir siklus II dengan tujuan agar mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa. Hasil tes akhir pada siklus II menunjukkan bahwa 20 siswa memperoleh nilai mencapai $KKM \geq 65$ (100%) dengan nilai rata-rata klasikal 75. Dengan demikian, maka terlihat dengan jelas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada tes awal, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media video interaktif dapat berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dapat terlihat pada tabel presentasi peningkatan hasil belajar siswa pada Tabel 1.

Tabel. 1. Presentase Hasil Belajar Siswa

Kegiatan	Presentase Ketuntasan Klasikal				
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Kenaikan	Siklus II	Kenaikan
Hasil Belajar	30%	70%	40%	100%	30%

Selain hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I kesiklus II dengan penjabaran yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel. 2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Tindakan Peningkatan (%)	Nilai rata-rata (%)	Kriteria	Peningkatan (%)
Siklus I	75 %	Baik	10%
Siklus II	85 %	Sangat Baik	

Berdasarkan Tabel 2 dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I 75% meningkat menjadi 85% pada siklus II. Dari peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa di atas maka kegiatan proses pembelajaran dengan penggunaan media video interaktif sudah mencapai tujuan pembelajaran karena semua siswa mencapai KKM yang ditentukan. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media video interaktif berdampak positif pada proses pembelajaran IPA di kelas V SD Kristen Kaiwatu.

SIMPULAN

Siswa merespon dengan baik terhadap Penggunaan media video interaktif dalam pembelajaran di kelas. Pemberian motivasi yang baik dapat memberikan semangat bagi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh pun menjadi optimal. Guru kelas hendaknya dapat menggunakan media yang dapat merangsang siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar akan sangat menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Yrama Widya
- Fitriyati, I., Hidayat, A., & Munzil, M. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Ilmiah dan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1(1), 27-34.
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67-72.
- KaroKaro & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*. AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018, P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>. DOI: <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Margunayasa, 2013. Sari, F. K., Rakimahwati, R., & Fitria, Y. (2019). Hubungan minat dengan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VI SDN 25 Jati Tanah Tinggi. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 397-405. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/18>.
- Marwatoen, F. 2015. Pengaruh Media Presentasi dan Komik dalam Pembelajaran Biologi terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Motivasi Siswa. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 3(2), 71-79.
- Nurrita. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat*, vol. 3, no. 1, 2018, doi:10.33511/misykat.v3i1.52.
- Sari & Fitria, 2019. Sari, F. K., Rakimahwati, R., & Fitria, Y. (2019). Hubungan minat dengan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas VI SDN 25 Jati Tanah Tinggi. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 397-405.
- Septory, J., Romsery, N. R., Idwata, M., Warsoy, L., Kay, I., Pay, J., ... & Tutuala, R. 2023. Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kristen Patti. *INDOPEDIA (Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan)*, 1(4), 1530-1535.