

Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA

Azizah¹, Ega Trisnawati², Rosnadi³

^{1,2,3} Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

¹ azizahrosnadi@gmail.com, ² egakisman1601@gmail.com, ³ ahmadarius@gmail.com

Abstract

This research aims to determine the effect of using learning video media on the science learning motivation of fifth grade students at SDN 5 Labuan. The method used in this research was an experiment with a Nonequivalent Control Group Design. The subjects in this research were class V students at SDN 5 Labuan. Data collection uses a questionnaire instrument. Data analysis uses the t test. The research results obtained an average pretest score of 75.45 and posttest of 93.18. Based on the results of the t test, a significance value of $(0.000) \geq 0.05$ was obtained, so H_0 was rejected, meaning that there was a significant difference between the average science learning motivation of students before and after using learning video media or there was no effect of using learning video media on learning motivation. science students.

Keywords: Video Media, Learning Motivation, Science Lessons.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN 5 Labuan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 5 Labuan. Pengambilan data menggunakan instrumen angket. Analisis data menggunakan uji t. Hasil penelitian diperoleh skor rata-rata pretest 75,45 dan posttest sebesar 93,18. Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai signifikansi $(0,000) \geq 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata motivasi belajar IPA siswa sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran atau tidak ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa.

Kata Kunci: Media Video, Motivasi Belajar, Pelajaran IPA.

1. Pendahuluan

Pendidikan pada prinsipnya merupakan upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Keberhasilan pembelajaran dalam arti tercapainya standar kompetensi sangat tergantung pada kemampuan guru mengelola pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga merupakan titik awal berhasilnya pembelajaran. Rendahnya mutu pendidikan dapat diartikan kurang efektifnya proses pembelajaran. Penyebabnya dapat berasal dari siswa, guru, maupun sarana dan prasarana yang kurang memadai, minat dan motivasi yang rendah, kinerja guru yang rendah akan menyebabkan pembelajaran kurang efektif (Wirdana, 2016).

Perkembangan pendidikan saat ini sudah terkena dampak oleh adanya perkembangan teknologi. Untuk mengimbangi dari dampak teknologi ini diharapkan para pengajar mampu memberikan sebuah pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik serta psikologis peserta didik. Agar peserta didik lebih termotivasi pada saat proses pembelajaran maka dapat diberikan media pembelajaran yang mampu memberikan sebuah pembelajaran yang menarik. Saat ini guru dituntut untuk mengajar lebih kreatif dan tidak membosankan. Untuk menciptakan hal tersebut, guru harus pandai berinovasi dalam penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran. Sayangnya, saat ini variasi metode dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA masih jarang dilakukan guru. Selain itu, guru

memerlukan media pembelajaran sebagai bagian dari alat bantu mengajar. Sekarang sudah saatnya guru melakukan perubahan yang lebih baik dan mengajak peserta didik berpartisipasi secara aktif untuk dapat berkompetensi, baik secara individu maupun secara kelompok. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar, pemilihan media pun disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan dekat dengan peserta didik (Pebriani, 2017).

IPA adalah ilmu yang mempelajari segala jenis gejala-gejala alam yang dapat dirumuskan kebenarannya secara empiris (Prasetyo, H.B., 2019). Pembelajaran IPA dapat membantu dalam memahami dan mengetahui alam semesta serta kehidupan makhluk hidup disekitar kita. Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung baik menggunakan eksperimen maupun observasi ataupun yang lainnya, sehingga data yang didapatkan benar-benar valid dan bisa dipertanggungjawabkan (Azizah & Winarti, 2016). Pembelajaran IPA dapat membantu dalam memahami dan mengetahui alam semesta serta kehidupan makhluk hidup disekitar kita (Azizah & Fatimah, 2022).

Dalam mempelajari materi-materi IPA yang masih bersifat abstrak dan tidak disertakan dengan hal-hal yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, maka hasil yang akan dicapai oleh peserta didik dalam pembelajaran IPA berupa hafalan materi saja. Hendaknya dalam sebuah pembelajaran IPA agar dapat menjadi lebih bermakna pembelajaran dapat dilakukan dengan bantuan sebuah media pembelajaran, agar peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Rahman S. (2021) keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggipula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Winkel menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar (Muhammad M, 2016). Menurut Herlianto, menarik atau tidaknya pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat menentukan dorongan peserta didik untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran (Haryani et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi penggunaan media pada mata pelajaran IPA di SDN 5 Labuan terbatas pada media gambar dan media yang diperoleh dari lingkungan sekitar sekolah. Di sekolah ini telah terdapat beberapa media berbasis teknologi seperti terdapat laptop dan proyektor. Laptop dan proyektor ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, pada kenyataannya Guru kelas V SDN 5 Labuan belum menggunakan media yang berbasis video dalam proses pembelajaran IPA di kelasnya. Seperti pada materi siklus air bagi kelangsungan makhluk hidup. Salah satu solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan di atas adalah dengan menggunakan media video. Media video adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual (Elihami et al, 2017). Kelebihan media video menurut Rusman, (2012) yaitu 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa. Penggunaan media pembelajaran audiovisual berupa video tersebut akan memberikan motivasi terhadap siswa untuk lebih tertarik terhadap pelajaran yang akan disampaikan, sehingga penggunaan video yang diberikandalam pembelajaran akan menimbulkan kegairahan dalam diri siswa selama penggunaannya tepat dan sesuai dengan sub bahasan yang disajikan (Nurwahidah et al., 2021).

Sehubungan dengan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 5 Labuan.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016), penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini menggunakan metode yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah Quasi Experimental Design. Rancangan yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang mana desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sebelum perlakuan, subjek diberikan pengukuran tes awal (pretest) dengan membagikan angket motivasi belajar. Kemudian setelah perlakuan, diberikan lagi tes akhir (posttest). Perlakuan dalam penelitian ini yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran.

Subjek penelitian adalah keseluruhan kelompok yang dijadikan subjek penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 5 Labuan yang berjumlah 22 siswa. Adapun Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket untuk mengukur motivasi belajar. Angket yang digunakan telah dinyatakan valid dan reliabel. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Uji-t dengan berbantuan SPSS versi 26 untuk menguji hipotesis penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Labuan dengan alamat Jl. Lajumati, Desa Labuan Toposo, Kecamatan Labuan, Kabupaten Donggala, Provinsi Sulawesi Tengah. Sebelum diberikan perlakuan berupa Pembelajaran terlebih dahulu siswa diberikan angket pretest tentang motivasi belajar siswa. Setelah itu diberikan perlakuan dengan menggunakan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Setelah perlakuan diberikan kemudian siswa diberikan lagi posttest tentang motivasi belajar siswa. Adapun hasil pretest dan posttest siswa kelas V SDN Kapopo dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Analisis *pretest* angket motivasi belajar

Uraian	Data <i>Pretest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Subjek	11	11
Nilai Terendah	60	30
Nilai Tertinggi	88	95
Nilai Rata-rata	77,73	75,45
Standar Deviasi	9,250	18,501

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 1 didapatkan hasil *pretest* siswa kelas V SDN 5 Labuan pada kelas kontrol dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 88, sehingga diperoleh nilai rata-rata 77,73 dan standar deviasi 9,250. Sedangkan pada kelas eksperimen dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 95, sehingga diperoleh nilai rata-rata yaitu 75,45 dan standar deviasi 18,501.

Tabel 2. Hasil Analisis *posttest* angket motivasi belajar

Uraian	Data <i>Posttest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Subjek	11	11
Nilai Terendah	70	88
Nilai Tertinggi	88	100
Nilai Rata-rata	82,05	93,18
Standar Deviasi	5,341	3,888

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan buku ajar siswa tema 8 kelas V, dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 88, sehingga diperoleh nilai rata-rata 82,05 dan standar deviasi 5,341. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan nilai terendah 88 dan nilai tertinggi 100, sehingga diperoleh nilai rata-rata yaitu 93,18 dan standar deviasi 3,888. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas V SDN 5 Labuan. Perbedaan rata-rata skor *posttest* pada kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SDN 5 Labuan.

Selanjutnya, uji normalitas angket pretest digunakan untuk mengetahui item angket yang akan diuji cobakan berdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan uji reliabilitas kemudian dilakukan uji normalitas pretest dengan berbantuan SPSS 26 *Kolmogrov-Smirnov*. Pretest diberikan diawal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Data hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *pretest* angket motivasi belajar siswa

	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i>	,152	11	,200*

Berdasarkan tabel 3 Hasil analisis tersebut adalah nilai signifikansi *Kolmogrov-Smirnov* pada *pretest* adalah $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *posstest* angket motivasi belajar siswa

	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Posstest</i>	,206	11	,200*

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa nilai signifikansi *Kolmogrov-Smirnov posstest* $0,200 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3.2. Diskusi

Diskusi Hasil penelitian membuktikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam menggunakan media video pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data akhir motivasi belajar siswa. Sebelum diberikan perlakuan penggunaan media video pembelajaran diperoleh nilai rata-rata pretest kelompok kontrol sebesar 77,73 sedangkan nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen yaitu 75,45. Setelah dilakukan perlakuan penggunaan media video pembelajaran diperoleh nilai rata-rata posttest kelompok kontrol sebesar 82,05 sedangkan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yaitu 93,18. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar IPA siswa kelas V setelah dilakukan posstest lebih tinggi dari hasil pretest atau terdapat perbedaan yang signifikan.

Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video pembelajaran. Selanjutnya, hal tersebut didukung dari hasil uji Paired Samples T Test. Pada uji Paired Samples T Test diperoleh nilai Sig (2-tailed) = 0,000. Nilai Sig = 0,000 < taraf signifikan = 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada taraf kepercayaan 95%. Setelah dilakukan pembuktian dua variable dengan menggunakan uji Paired Samples Test maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN 5 Labuan.

Penggunaan media video dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 5 Labuan. Pada awal masuk kelas, ketika peneliti mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran seluruh siswa berlarian untuk masuk kedalam kelas. Kemudian siswa menanyakan apa yang akan mereka lakukan.

Setelah peneliti memberi tahu pada siswa bahwa akan melakukan pembelajaran mengenai manfaat air dan siklus air bagi makhluk hidup melalui media video pembelajaran, seluruh siswa bergegas untuk duduk dikursinya dan ingin melihat video pembelajaran tersebut. Melihat hal itu, peneliti sangat bersemangat untuk melakukan proses pembelajaran karena melihat motivasi siswa yang sangat tinggi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Housand, B.C & Housand (2012) yang mengatakan bahwa dengan adanya teknologi berupa media video dapat meningkatkan motivasi. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah & Fatimah N, (2022) diperoleh hasil bahwa media audio visual berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA. Media audiovisual atau video merupakan teknologi yang dapat membantu peserta didik termotivasi dalam belajar. Hal ini juga dipertegas oleh Odera (2011) mengatakan bahwa penggunaan media Pendidikan dan teknologi dianggap dapat memberikan motivasi kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media video pembelajaran akan lebih cepat paham dan mengerti dan motivasi belajar dan prestasi belajar akan meningkat didalam proses pembelajaran (Nurwahidah et al., 2021). Oleh karena itu, para guru sebaiknya memfungsikan media video pembelajaran dengan baik dan perlu dimanfaatkan secara sinergis untuk mengoptimalkan pembelajaran, Sehingga dapat menciptakan kondisi yang dapat mendorong siswa agar dapat mencapai kompetensi dalam pembelajaran yang diberikan oleh pengajar Melalui media audio visual atau media video yang diberikan pada pembelajaran IPA dapat memicu motivasi peserta didik sehingga dapat membangun rasa kompetensi bagi peserta didik.

Media video yang digunakan dalam pembelajaran mampu memberikan rangsangan belajar yang lebih baik bagi peserta didik karena dengan media video peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama. Penelitian Jacobs dan Schade dalam Munir (2012) membuktikan hal ini dengan mengungkapkan bahwa daya ingat siswa yang hanya membaca saja memberikan presentase terendah, yaitu 1% . Daya ingat siswa dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain seperti televisi. Daya ingat siswa makin meningkat sehingga 60% dengan penggunaan multi media. Media video hampir sama dengan multi media karena dapat menampilkan gambar, teks, suara dan animasi dalam sebuah tampilan yang menarik.

Pembelajaran dengan menggunakan media video dapat 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. Pembelajaran dengan menggunakan media video ini bertujuan untuk mengatasi persoalan dalam pembelajaran IPA di SDN 5 Labuan yang cenderung monoton karena pembelajaran yang diberikan oleh guru dinilai kurang membuat peserta didik aktif dan kreatif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas V SDN 5 Labuan. Hal ini dapat dilihat dari Sebelum diberikan perlakuan penggunaan media video pembelajaran diperoleh nilai rata-rata pretest kelompok kontrol sebesar 77,73 sedangkan nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen yaitu 75,45. Setelah dilakukan perlakuan penggunaan media video pembelajaran diperoleh nilai rata-rata posttest kelompok kontrol sebesar 82,05 sedangkan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yaitu 93,18. Hasil uji Paired Samples T Test diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

5. Referensi

- Azizah, & Winarti, P. (2016). Pengaruh Metode Guided Discovery Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 01 Kecamatan Ungaran Timur Kabupaten Semarang. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9.
- Azizah, & Fatimah, N. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap motivasi Belajar IPA Siswa kelas V SDN Kapopo. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6 (1), 9-17.
- Elihami, E., & Saharuddin, A. (2017). *Peran Teknologi Pembelajaran Islam dalam organisasi Belajar*. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-8.
- Haryani, FF., Nursanti, A.D., Sukarmin, & Suparwoko, D.W. (2022). Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 6 (3), 599-608.
- Housand, B.C & Housand, A. . (2012). *The role of technology in gifted students' motivation. Psychology in the schools*, 49 (7). <http://e-resources.pnri.go.id:2057/docview/150904742?pq-origsite=summon>.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung:Alfabeta.
- Nurwahidah, C.C., Zaharah, Sina, I., (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Rausyan Fikr*, 17 (1), 118-139.
- Odera, F.Y. (2011). Motivation: the most ignored factor in classroom instruction in kenyan secondary school. *Internasional Journal of Science and Technology*, <http://eresources.pnri.go.id:2075/media/pq/classic/doc/1798979291/fmt/pi/rep/NONE?hl=&it%1,283-288>
- Pebriani, C. (2017). *Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasilbelajar kognitif pembelajaran IPA kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-12.
- Prasetyo, H.B., (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku PopUp Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 1 Gondosuli. *Jurnal Proxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2), 1-7.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0”*, Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Rusman. (2012). *Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam KeterampilanKarangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11Makassar*. Dalam *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, Vol. 1 No. 2 Agustus 2017.
- Wirdana. (2016). *Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN Inti Tondo Palu*. Universitas Tadulako, Palu. Tidak Diterbitkan.