



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS TINGGI DI SDN SUKAIMUT

¹⁾ Sri Maharani

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
smaharani313@gmail.com

²⁾ Mochamad Guntur

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
gunturmah@gmail.com

³⁾ Siti Sahronih

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada Cirebon
sitisahronih@ipbcirebon.ac.id

Artikel history

Diterima : 13 Sept 2022

Direvisi : 21 Okt 2022

Disetujui : 3 Nov 2022

Abstrak

Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas IV sampai VI di SDN Sukaimut mengakibatkan menurunnya kualitas belajar siswa. penerapan media berbasis video menjadi salah satu cara penyampaian materi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti ingin melihat seberapa besarkah media berbasis video memengaruhi motivasi belajar peserta didik kelas IV sampai VI SDN Sukaimut. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Sampel berjumlah 26 peserta didik kelas IV sampai VI dengan menggunakan jenis teknik sampel jenuh. Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup yang mengukur variabel media berbasis video untuk mendeskripsikan motivasi belajar peserta didik kelas IV sampai VI. Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah analisis korelasi *rank spearman* karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menyatakan bahwa H_a diterima terlihat dari hasil korelasi signifikan dicapai senilai 0,00 yang mana lebih kecil dari alpha (0,05). Berarti adanya hubungan penggunaan media berbasis video terhadap motivasi belajar siswa SDN Sukaimut.

Kata Kunci: Media

Pembelajaran, Media Video,
Motivasi Belajar, Sekolah
Dasar

Abstract

This low learning motivation of students in grade IV to VI at SDN Sukaimut results in a decrease in the level of student studying. The application of video-based learning media a method of delivering learning material that can increase student motivation. The researcher wants to see how much video-based media influences the learning motivation of students in grade IV to VI at SDN Sukaimut. This research is a quantitative research with a correlational approach. A

Keywords: Elementary School,
Learning Media, Learning
Motivation, Video Media

sample of 26 students, class IV to VI, uses a saturated sample method. A shuttered survey was the instrument used to evaluate video-based media variables to describe the learning motivation of students in grades IV to VI. The analysis technique used to test the hypothesis is Spearman's rank correlation analysis because the data is not normally distributed. The result of the study stated that H_a was accepted as seen from the results of significant correlation was achieve by 0,00, which is smaller than alpha (0,05). This means that there is a correlation between the usage of video-based learning motivation of students at SDN Sukaimut.

Koresponden: gunturmah@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi

CC BY SA

2022



PENDAHULUAN

Dunia pendidikan berevolusi menjadi pendidikan berbasis digital. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Hidayah & Syahrani, 2022) bahwa di abad ke-21 ini, pendidikan diharuskan dapat berkembang dan dapat di akses oleh berbagai pihak seperti diciptakannya “Revolusi Industri 4.0” atau dapat dikatakan pula sebagai era yang berbasis digital. Hal tersebut kini tengah dirasakan pendidikan di Indonesia yang mana banyak para pendidik berlomba-lomba menciptakan inovasi teknologi untuk diimplementasikan pada sebuah pembelajaran. Inovasi pembelajaran menjembatani siswa memereloh kemudahan untuk memahami bahan pelajaran yang diberikan oleh guru, pastinya dengan memanfaatkan media teknologi (Syamsuar & Reflianto, 2018). Pemanfaatan inovasi media teknologi informasi yang diciptakan mampu memberikan dampak yang signifikan bagi kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pendidikan mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan suasana, dan percepatan yang terjadi dalam ranah penyelenggaraan pendidikan dengan mengimplementasikan inovasi yang aktif dan kreatif (Widianto, Anisnai, Sasami, & Rizkia, 2021). Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan sebuah terobosan inovasi aktif dan kreatif dalam memberikan pelayanan pendidikan yang sesuai dengan era zaman digitalisasi dengan berbagai kemudahan didalamnya.

Media pembelajaran itu sendiri ialah alat yang digunakan untuk membantu mendemonstrasikan dalam merealisasikan fakta, konsep, prinsip atau praktik agar menjadi lebih konkrit. Adapun kegunaan alat bantu ini untuk memotivasi dan meningkatkan daya serpa dan daya ingat serta memberikan pengalaman belajar yang nyata. Kemudian untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih menarik maka dikemaslah media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun media pembelajaran berbasis teknologi dapat dibagi menjadi tiga jenis diantaranya, Media Visual, Media Audio, dan Media Audio Visual. Menurut (Sintya Devi & Wira Bayu, 2020) menyatakan bahwa “media visual adalah visual pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis”. Media audio ialah alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara didengar (Ifadah, Permata, & Makhmudiyah, n.d.). Dan media audio visual yaitu media gabungan dari media audio dengan visual atau disebut dengan media pandang-dengar (Firmadani, 2020). Maka, dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media yang menampilkan atau menunjukkan sebuah gambar sehingga hanya dapat dilihat saja, contoh lainnya untuk media visual dapat berupa *power*

point, buku bergambar, komik, dan *flashcard*. Media audio ialah media yang hanya menunjukkan suara dalam menyampaikan sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada pendengar. Hal itu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari materi sebab adanya faktor rangsangan pikiran, perasaan, dan perhatian wujud hasil dari pengaplikasian media audio, contohnya berupa rekaman suara dan *tape recorder*. Lalu, media audio visual merupakan media yang menyajikan alat peraga. Banyak guru yang menggunakan media ini sebagai alat bantu menyampaikan isi materi, kegunaan media ini dapat mengoptimalkan pemahaman siswa dalam menyajikan sebuah materi, contohnya televisi dan video.

Salah satu media yang banyak pula digunakan guru maupun para pendidik lainnya dalam menyampaikan isi materi yaitu dengan media audio visual berupa video. Video dapat berisikan video animasi, video pembelajaran maupun video kartun anak yang syarat akan pesan yang disampaikannya. Hal itu dikarenakan banyaknya minat dan ketertarikan siswa dalam media berbasis video. Terutama bagi siswa jenjang sekolah dasar yang dapat memotivasi belajar siswa. Motivasi berasal dari bahasa latin, *Movere* yang berarti dorongan atau daya penggerak, maka dapat diartikan bahwa motivasi merupakan dorongan dari diri pribadi untuk memunculkan semangat dalam belajar (Arianti, 2019).

Menurunnya motivasi belajar siswa di SDN Sukaimut memberikan dampak negatif yang ditimbulkan seperti siswa menjadi malas untuk belajar dan fokus belajar siswa menjadi terganggu. Masalah tersebut dipicu dengan adanya kurangnya penyediaan sarana dan prasarana media belajar juga kurangnya pengoptimalan kondisi belajar. Peningkatan kemampuan mengajar guru menggunakan media teknologi salah satunya dengan media berbasis video seperti dengan menampilkan video dari youtube perlu diterapkan sebab kemudahannya dalam mengakses dan tidak perlu menggunakan sarana dan prasarana yang sulit untuk merangsang kognitif siswa sehingga meningkatnya pula motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi atau pengamatan langsung dilapangan terhadap guru dan siswa memperlihatkan bahwa dalam penyampaian guru kurang berinovasi dalam mengajarkan pembelajaran kepada siswa. Kebanyakan guru masih terpaku pada metode konvensional yang dapat menimbulkan rasa bosan belajar pada diri siswa. Sedangkan siswa dengan keterbatasannya metode belajar yang kurang interaktif menjadikan semangat belajar siswa menurun. Tujuan penelitian untuk membuktikan ada tidaknya pengaruh antara media pembelajaran berbasis video dengan motivasi belajar siswa di SDN Sukaimut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat korelasional. Menurut (Santosa, Wahyudin, & Hernawan, 2021) berpendapat penelitian kuantitatif ialah pendekatan penelitian yang dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, dan penampilan hasilnya. Metode pendekatan korelasional ialah penelitian yang melibatkan pengumpulan data untuk mengetahui apakah adanya hubungan antar dua variabel atau lebih (Sulfemi & Supriyadi, 2018). Variable penelitian ini yaitu media berbasis video (X) dan motivasi belajar (Y).

Penelitian dilaksanakan di kelas IV sampai VI SDN Sukaimut di Kecamatan Garawangi dengan sampel sebanyak 26 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah teknik *sampling non probability* jenis *sampling jenuh*. Teknik *sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi yang relatif kecil yaitu kurang dari 30 (tiga puluh) orang (Yasa & Wijaya, 2020).

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket (kuesioner) tertutup. Kuesioner tertutup adalah kuesioner yang alternatif jawabannya telah disediakan

(Giantara & Astuti, 2020). Kuesioner tersebut terdiri dari dua bagian, yaitu kuesioner berisi pernyataan tentang media berbasis video dan kuesioner yang berisikan pernyataan tentang motivasi belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV sampai VI SDN Sukaimut, diketahui bahwa motivasi belajar siswa terlihat rendah dengan terindikasi siswa kebanyakan mengobrol dan fokus belajar yang kurang. Selain itu, siswa banyak bercanda ketika pembelajaran sehingga menganggap remeh guru yang mengajar, media pembelajaran kurang bervariasi bias dilihat dari guru mengajar yang masih terpaku pada buku ajar maupun LKS alhasil suasana belajar tidak kondusif, komunikasi guru dengan siswa kurang interaktif dan tidak efektifnya kegiatan pembelajaran.

Kemudian, peneliti melakukan analisis menggunakan media berbasis video yang diaplikasikan kepada kelas IV sampai VI. Penerapan media video ini dengan menayangkan beberapa video dari *youtube* seperti video animasi, dongeng islami, maupun video pembelajaran lainnya disesuaikan dengan isi materi pelajaran yang akan diajarkan dengan bantuan LCD/proyektor sebagai alat medianya.

Setelah itu, peneliti menyebarkan angket kepada 26 responden dengan jumlah pernyataan masing-masing 20 butir yang terdiri dari 10 butir instrumen angket pengaruh media video (variable X) dan 10 butir instrumen angket motivasi belajar (variable Y). Sebelum penyebaran angket dilakukan instrumen terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas ialah cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai angket yang akan digunakan apakah sudah valid (sahih) atau tidak sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti (Al Hakim, Mustika, & Yuliani, 2021). Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan *korelasi product moment* berbantuan SPSS 22, maka 20 pernyataan instrumen angket dinyatakan valid, sebagaimana pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1: Ringkasan Hasil Uji Validitas

No	Instrumen	Jumlah Butir	Jumlah Butir Valid	Jumlah Butir Invalid	No. Butir Valid	No. Butir Invalid
1	Angket pengaruh media berbasis video	10	10		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	
2	Angket motivasi belajar	10	10		11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	

Setelah instrumen dilakukan uji validitas, selanjutnya instrumen diperlukan uji reliabilitasnya. Menurut (Rosita, Hidayat, & Yuliani, 2021) uji reliabilitas merupakan uji yang diperuntukkan dalam pengambilan data penelitian berupa kuesioner yang mana apakah kuesioner tersebut sudah dikatakan reliabel atau tidak. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach*. Menurut (Janna & Herianto, 2021) reliabilitas *Alpha Cronbach* ialah indeks yang ditujukan untuk mengukur bahwasanya alat ukur dapat diandalkan atau dipercaya dengan alat ukur dikatakan reliabel apabila menghasilkan hasil

sama walaupun telah dilakukan pengukuran berkali-kali. Nilai alpha untuk instrumen angket pengaruh media berbasis video dan instrumen angket motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2:Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.674	10

Pada Tabel 2 diketahui dari 10 item pernyataan angket variabel X dihasilkan nilai *Cronbach's Alpha* (α) 0,674 dengan r tabel untuk angket variabel X tersebut adalah 0,632.

Tabel 3: Hasil Uji Realibilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.782	10

Pada Tabel 3 diketahui dari 10 item pernyataan angket variabel Y dihasilkan nilai *Cronbach's Alpha* (α) 0,782 dengan r tabel untuk angket variabel Y tersebut adalah 0,632. Berdasarkan dari Tabel 2 dan Tabel 3 dapat disimpulkan, bahwa r hitung > r tabel 5%, yaitu untuk variabel X $0.674 > 0,632$ dan untuk variabel Y $0,782 > 0,632$, sehingga kedua data tersebut reliabel atau dapat dipercaya dan konsisten.

Lalu disebarkanlah angket kepada 26 responden setelah instrumen angket diuji validitas dan reliabilitas. Dihasilkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga penelitian ini menggunakan uji statistik non parametrik dengan uji korelasi rank spearman. Uji korelasi rank spearman ialah uji untuk menguji hipotesis asosiatif dua variabel apabila data berskala ordinal dengan itu maka sebelum dilakukan pengolahan data kuantitatif terlebih dahulu data disusun dalam bentuk ranking (Yudihartanti, 2017). Untuk mendeskripsikan data penelitian yang sudah diranking, maka dilakukan pengolahan data penelitian dengan bantuan program SPSS 22 yang disajikan pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4:Hasil Uji Korelasi

		Rank Media Berbasis Video		Rank Motivasi
Spearman's rho	Rank Media Berbasis Video	Correlation Coefficient	1.000	.828**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	26	26
	Rank Motivasi	Correlation Coefficient	.828**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	26	26

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) 0,000 karena nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak yang artinya adanya hubungan yang signifikan antara variabel media berbasis video dengan variabel motivasi. Nilai korelasi koefisien (Spearman's rho) adalah (+) 0,0828, nilai tersebut diketahui adanya korelasi positif (+) yang berarti semakin tinggi penggunaan media berbasis video semakin tinggi juga motivasi belajar siswa dan sebaliknya semakin rendah penggunaan media berbasis video maka semakin rendah juga motivasi belajar siswa. Korelasi koefisien 0,828 menunjukkan keeratan antar dua variabel tersebut yang mana ada dalam kategori sangat kuat sebab diantara interval koefisien 0,80-0,99.

Oleh karena itu, berdasarkan pengolahan data diatas menyatakan adanya hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran berbasis video dan motivasi belajar siswa dengan kategori sangat kuat dapat digeneralisasikan pada populasi penelitian ini karena hubungannya signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Belajar & Didik, 2021) yang menyatakan adanya pengaruh positif dari penggunaan media berbasis video terhadap motivasi belajar siswa. dengan adanya penggunaan media video ini pembelajaran lebih menarik, siswa lebih interaktif dan meningkatnya motivasi dalam belajar. Seperti penelitian yang ditemukan oleh (AlFath & Sugito, 2021) bahwasanya media berbasis video dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga media ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa hasil pengolahan data yang telah diperoleh bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media berbasis video yang berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV sampai VI di SDN Sukaimut. Artinya, penggunaan media berbasis video berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sesuai dari uji korelasi rank spearman. Untuk itu, penggunaan media berbasis video ini bias dijadikan alternatif untuk memengaruhi motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi semangat ketika mengikuti pembelajaran.

Kelebihan dari media berbasis video yaitu sangat cocok diterapkan di SD sebab adanya pemaparan audio visual yang lebih menarik minat belajar siswa. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu sedikitnya jumlah sampel penelitian. Maka, diharapkan untuk peneliti di generasi selanjutnya dapat menggunakan sampel penelitian yang lebih banyak, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

REFRENSI

- Al Hakim, Riko, Mustika, Ika, & Yuliani, Wiwin. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 263. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- AlFath, Ayatullah Muhammadin, & Sugito, Sugito. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 219–227. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1394>
- ARIANTI, ARIANTI. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Belajar, Motivasi, & Didik, Peserta. (2021). *Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi belajar peserta didik*. 20(1), 72–86.

- Firmadani, Fifit. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. Retrieved from http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Giantara, Febri, & Astuti, Astuti. (2020). Kemampuan Guru Matematika Mempertahankan Substansi Materi Melalui Proses Pembelajaran Online. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 787–796. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.301>
- Hidayah, Ainia, & Syahrani, Syahrani. (2022). Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 291–300. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Ifadah, Ayunda Sayyidatul, Permata, Rista Dwi, & Makhmudiyah, Nur. (n.d.). *MEDIA AUDIO DAN PEMBELAJARAN BAHASA ANAK*.
- Janna, Nilda Miftahul, & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, (18210047), 1–12.
- Rosita, Esi, Hidayat, Wahyu, & Yuliani, Wiwin. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner. *Fokus*, 4(087722005328), 1–10. Retrieved from www.qmc.binus.ac.id/2014/11/01/
- Santosa, Nasep, Wahyudin, & Hernawan, Hudiana. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MEMBACA DAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA DALAM POKOK BAHASAN PROCEDURAL TEXT PADA IMPLEMENTASI DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MMI-TUTORIAL (Penelitian. *Jtep-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1099–1109.
- Sintya Devi, Putu, & Wira Bayu, Gede. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>
- Sulfemi, Wahyu Bagja, & Supriyadi, Dede. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 18(2), 1–19.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Widianto, Edi, Anisnai, Alfina, Sasami, Annisa Nur, & Rizkia, Erza Fitri. (2021). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS*. 2(2), 213–224.
- Yasa, I. M. W., & Wijaya, IKWB. (2020). Kompetensi Guru Agama Hindu Yang Belum Bersertifikat Pendidik. *Purwadita: Jurnal Agama ...*, 4(2), 181–186. Retrieved from <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita/article/view/775>
- Yudihartanti, Yulia. (2017). Penentuan Hubungan Mata Kuliah Penelitian Dan Tugas Akhir Dengan Korelasi Rank Spearman. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(3), 1691–1694.