

Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 25 Makassar

Nurfazlina; Muh. Syahrir; Nurhasanah

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Biologi
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;
SMPN 25 Makassar

email: nurfazlina09@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran dengan media pembelajaran video dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA di SMPN 25 Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi keaktifan siswa untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPA. Analisis data deskriptif kualitatif dengan mereduksi data, mendeskripsikan data, dan membuat kesimpulan. Hasil penelitian ini diketahui bahwa setelah diterapkan metode pembelajaran dengan Media Pembelajaran Video, keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPA mengalami peningkatan. Keaktifan siswa dari kondisi awal dengan keaktifan siswa pada siklus I mengalami peningkatan, dari rata-rata keaktifan siswa pada kondisi awal 41% menjadi 52%. Sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 67% dengan kategori siswa aktif dalam pembelajaran. Meski pada siklus II sudah memenuhi target, peneliti mencoba melanjutkan penelitiannya pada siklus III untuk memastikan keaktifan siswa tetap atau bahkan menurun dan hasilnya pada siklus III keaktifan siswa tetap meningkat sebanyak 10% menjadi 77% dengan kategori siswa aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Penelitian Tindakan Kelas, Media Pembelajaran Video, Keaktifan*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah sebuah wahana untuk mengembangkan dan membentuk manusia yang seutuhnya. Manusia seutuhnya dapat dilihat dari berkembangnya aspek jasmani dan rohani secara baik. Pendidikan di negara manapun di dunia memiliki tujuan ini. Terkait dengan tujuan pendidikan, United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) merumuskan empat pilar pendidikan, yaitu *learn to know*, *learn to do*, *learn to live together*, dan *learn to be*. Dengan adanya empat pilar yang mendasari proses pendidikan di seluruh dunia diharapkan manusia seutuhnya tersebut dapat dibentuk dari proses pendidikan yang baik.

Keberhasilan proses belajar-mengajar dapat dilihat dari keaktifan yang dicapai oleh peserta didik. Keaktifan tersebut merupakan prestasi belajar peserta didik yang dapat diukur dari nilai siswa setelah mengerjakan soal yang diberikan oleh guru pada saat evaluasi dilaksanakan. Keberhasilan pembelajaran di sekolah akan terwujud dari keberhasilan belajar siswanya. Keberhasilan siswa

dalam belajar dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun dari luar individu. Faktor dari dalam individu, meliputi faktor fisik dan psikis, di antaranya adalah motivasi.

Dalam konteks pendidikan formal, proses pembelajaran di kelas sering kali menghadapi tantangan dalam meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam pembelajaran mencakup partisipasi aktif, keterlibatan mental, dan keterlibatan emosional. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang menunjukkan keaktifan yang rendah, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Berdasarkan observasi saat pembelajaran, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah berbentuk materi tekstual e-book, hal ini menjadikan siswa cenderung pasif saat melakukan diskusi karena mereka kurang tertarik dalam mempelajari materi secara mandiri karena materi disajikan terlalu monoton dalam bentuk tulisan/tekstual sehingga dalam mempelajarinya membuat bosan bahkan mengantuk dan akhirnya keaktifan belajar siswa pun rendah.

Untuk mengatasi masalah ini, inovasi dalam metode dan media pembelajaran sangat diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa adalah video pembelajaran. Media video memiliki kemampuan untuk menyajikan materi secara visual dan auditori yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Artikel ini akan membahas pemanfaatan media pembelajaran video untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 25 Makassar.

B. METODE PENELITIAN

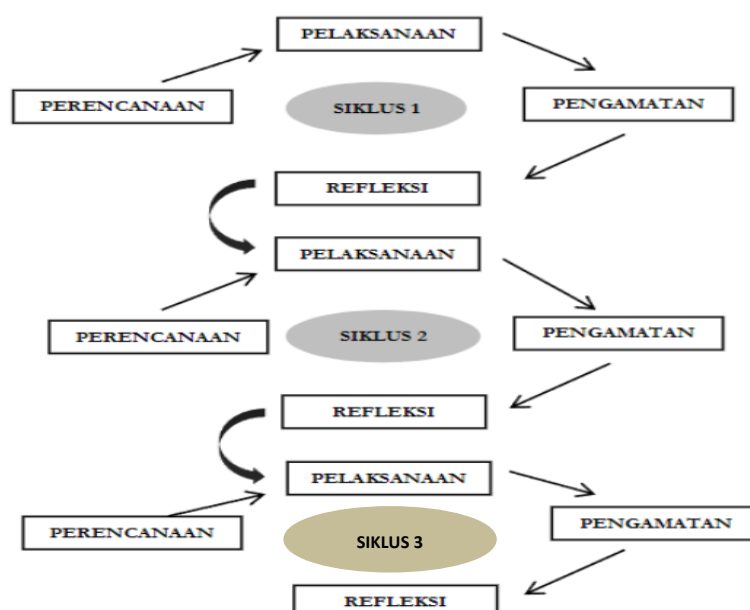
1. Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan penulis adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas bertujuan memperbaiki kegiatan pembelajaran. Perbaikan dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama kegiatan penelitian dilakukan. Oleh karena itu PTK menggunakan perlakuan yang berupa siklus. Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis menggunakan 3 siklus.

2. Proseder Kerja Penelitian

Penelitian tindakan ini menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, sehingga terdapat empat komponen (Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Refleksi) pada masing-masing siklus.

Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC Taggart



Data yang diperlukan dalam kegiatan ini meliputi data hasil observasi keaktifan siswa dalam pembelajaran. Secara rinci data yang akan dikumpulkan yaitu keaktifan siswa menggunakan instrumen observasi. Instrumen observasi yang akan digunakan disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Observasi

NO	NAMA	INDIKATOR				Skor Total	%
		Siswa aktif mengikuti proses pembelajaran dengan memberi komentar	Siswa memiliki rasa ingin tahu terhadap materi dengan bertanya terkait materi	Siswa aktif memberikan pendapat/merespon teman dalam forum diskusi kelompok	Siswa berusaha mengkomunikasikan pendapatnya terkait materi pembelajaran		

Keterangan nilai setiap aspek:

- 1 = kurang
- 2 = cukup
- 3 = baik
- 4 = baik sekali

Skor maksimal $20 \times 5 = 100$

Persentase keaktifan $5 = \text{Skor Maksimal} / \text{skor total} \times 100\%$

Penafsiran variabel keaktifan siswa dalam penelitian ini ditentukan dengan cara menghitung jumlah siswa dengan rata-rata persentase keaktifan dengan kriteria:

- a. 76 - 100% = peserta didik sangat aktif
- b. 66 - 75 % = peserta didik aktif
- c. 56 - 65 % = peserta didik cukup aktif
- d. 45 - 55 % = peserta didik kurang aktif

Berdasarkan hasil identifikasi masalah persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA hanya sekitar 41 % ini menunjukkan keaktifan siswa kurang, jadi pada penelitian ini untuk Indikator keberhasilan Penelitian ini dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata keaktifan siswa meningkat hingga $> 66\%$ dalam pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video.

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data observasi. Pada analisis data observasi yang digunakan adalah deskriptif kualitatif sederhana, yaitu menggambarkan dengan menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Teknik analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di kelas. Analisis data hasil observasi kegiatan siswa dalam

penelitian ini adalah merefleksikan hasil pengamatan berupa keaktifan siswa yang di analisis dengan langkah-langkah berikut :

- a. Berdasarkan data hasil observasi, nilai keaktifan masing-masing siswa pada tiap-tiap indikator diolah dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dan di prosentasikan untuk mengetahui nilai total dan persentase perolehan keaktifan dari setiap siswa.
- b. Setelah diperoleh prosentase nilai keaktifan dari tiap siswa, selanjutnya membandingkan dengan jumlah persentase yang diharapkan.
- c. Menghitung persentase keaktifan siswa dengan rumus : $\text{Persentase Keaktifan \%} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

C. KAJIAN PUSTAKA

1. Keaktifan Belajar

Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas didepan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda. (Putri & Firmansyah, 2020: 134).

Pembelajaran aktif menuntut siswa aktif ketika proses pengajaran berlangsung. Pembelajaran aktif berfokus pada keaktifan siswa dalam belajar dan berpikir mengenai yang dilakukan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Sedangkan membantu siswa belajar dan mencapai keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran merupakan peran utama guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran aktif. (Hariyanto, 2017: 12).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan keaktifan siswa dapat dilihat dari berbagai hal seperti memperhatikan (visual activities) , mendengarkan, berdiskusi, kesiapan siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, memecahkan soal (mental activities).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat menjelaskan materi yang abstrak menjadi realistik sehingga mudah dipahami oleh siswa, media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi, oleh karena itu adanya media pembelajaran dalam proses pengajaran telah menjadi suatu hal yang penting. (Hulwani et al., 2021: 2256). Media adalah bagian yang penting pada pembelajaran agar memperoleh suatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin “medius” yang bermakna “tengah” atau “perantara”. Sedangkan dalam bahasa Arab media diartikan perantara (وسا ئ ل) atau pemberi kabar dari pengirim kepada penerima. (Arsyad, 2013: 3).

Bersumber pada penjelasan di atas, secara singkat media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran seperti grafik, gambar, film, dan lain-lain yang bertujuan untuk membangkitkan dan mengaktifkan siswa pada proses pembelajaran. Adapun manfaat umum pada media pembelajaran yaitu: (1) Menyamakan materi yang disampaikan (2) Menarik perhatian siswa untuk belajar (3) Proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif (4) Hemat waktu serta tenaga (5) Hasil belajar lebih berkualitas (6) Belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja (7) Menanamkan sikap positif belajar pada proses materi belajar (8) Meningkatkan kemampuan dan produktifitas guru dalam pembelajaran. (Aqib, 2013: 51).

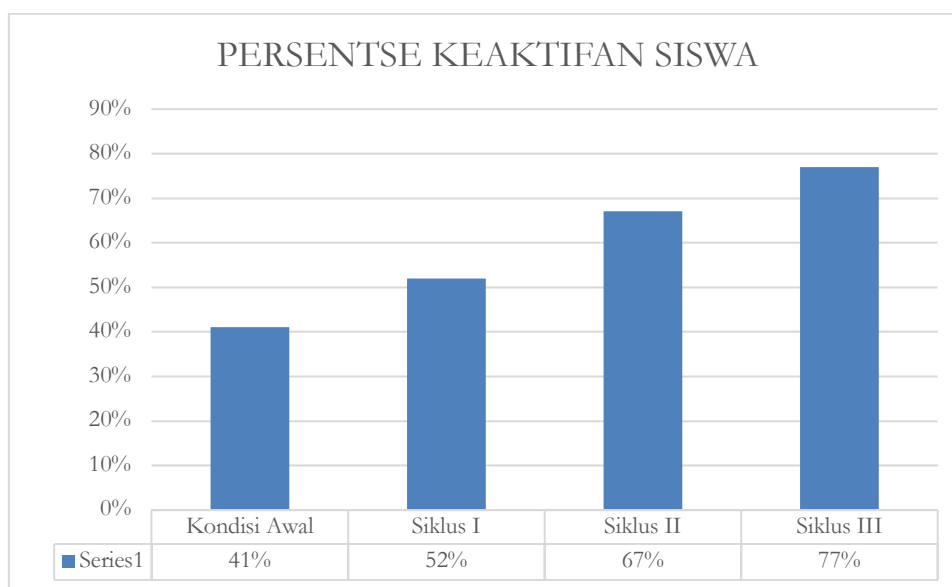
Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Heo & Toomey, 2020; Tegeh et al., 2019; Yusnia, 2019). Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta visual. Melalui media video siswa akan dapat memahami materi pelajaran yang masih bersifat abstrak karena sifat video yang dapat mengkonkritkan pesan (Andriyani & Suniasih, 2021; Soucy et al., 2016; Taqiya et al., 2019). Hal ini akan merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media video merupakan bagian dari media audiovisual. Dalam media video terdapat dua unsur yaitu unsur audio

dan gambar. Media video digunakan dapat membantu siswa dalam menerima maksud pesan yang ingin disampaikan. Video yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video yang diambil dari program youtube. Video ditampilkan melalui komputer yang dihubungkan dengan LCD.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melihat hasil tindakan pada siklus I, Siklus II dan siklus III sebagaimana dijelaskan diatas dapat peneliti gambarkan hasil persiklus. Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat pada tiap siklusnya dimana pada kondisi awal pembelajaran menggunakan media pembelajaran dalam bentuk E-book rata-rata keaktifan siswa hanya 41 % dan setelah menerapkan media pembelajaran video pada siklus I keaktifan siswa meningkat dengan rata-rata persentase keaktifan siswa menjadi 52% dan ketika diperbaiki lagi pada siklus II dengan menerapkan media pembelajaran video yang diunggah ke youtube persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 67 %, kemudian tetap dilakukan pengamatan pada siklus ke III untuk memastikan keaktifan dan minat siswa terhadap media yang digunakan dalam bentuk video yang diunggah ke youtube, dan hasilnya keaktifan siswa masih tetap terlihat aktif bahkan terjadi peningkatan ke persentase 77 %. Ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran video yang diunggah ke youtube terbukti efektif untuk menarik minat dan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat digambarkan pada grafik dibawah ini.

Gambar 2. Diagram Keaktifan Hasil Penelitian



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari grafik diatas ini menunjukkan dalam siklus II tindakan Pemanfaatan media pembelajaran video dapat meningkatkan keaktifan siswa. Pada siklus II persentase keaktifan siswa mencapai 67 % ini sudah mencapai lebih dari target penelitian yaitu 66%, ini membuktikan bahwa pada siklus II target penelitian telah terpenuhi akan tetapi peneliti mencoba untuk melanjutkan penelitian pada siklus III yang digunakan untuk memastikan keefektifan video pembelajaran yang digunakan pada pertemuan selanjutnya, dan hasilnya Video pembelajaran yang digunakan bahkan masih bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran yakni naik 10% dari siklus II menjadi 77% dengan kriteria siswa aktif, hal ini masih membuktikan target penelitian keaktifan yaitu 66% tetap terpenuhi dan membuktikan pemanfaatan media pembelajaran video adalah langkah tepat untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran. Maka dengan hasil tersebut untuk Penelitian Tindakan Kelas ini dihentikan.

Dari Hasil Analisis data di atas membuktikan dengan beberapa tindakan oleh guru dalam memperbaiki media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran ini sesuai dengan target yang direncanakan. Hasil ini juga sesuai dengan pendapat Nana Sudjana, Keaktifan siswa dapat dilihat dari keikutsertaan dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam memecahkan masalah, bertanya kepada siswa lain ataupun guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal, serta menilai kemampuan diri sendiri dan hasil-hasil yang diperoleh. Keaktifan siswa pada saat belajar, akan tampak pada kegiatan berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran. Keaktifan belajar siswa tidak lepas dari paradigma pembelajaran yang diciptakan guru. Nana Sudjana (2005:72) dalam Uut Praharsiwi (2016).

Berdasarkan teori dan hasil lapangan yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dengan semangat yang tinggi dan dengan media yang menarik akan mampu menciptakan keaktifan siswa sesuai yang dikehendaki.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa : Keaktifan siswa kelas VII D SMPN 25 Makassar pada mata pelajaran IPAmengalami peningkatan dengan menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk video. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa pada siklus I, rata-rata keaktifan siswa sebesar 52% dengan kategori cukup aktif dan meningkat lagi pada pertemuan 2 di siklus II Menjadi 67% dengan kategori siswa aktif. Kemudian penulis juga masih melanjutkan penelitiannya ke siklus III untuk memastikan media pembelajaran video yang digunakan masih tetap efektif dan hasilnya pada siklus III masih tetap terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi 77%. Hasil ini telah melampaui dengan target penelitian yaitu 66% dan juga terdapat peningkatan sebesar 36% dari keaktifan siswa pada kondisi awal yang rata-rata persentasenya hanya 41%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.); edisi revi). PT Rajagrafindo Persada.
- [2] Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual*. PENERBIT YRAMA WIDYA.
- [3] Hariyanto, W. &. (2017). *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen* (Cetakan ke). PT Remaja Rosdakarya
- [4] Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning with multimedia: The effects of gender, type of multimedia learning resources, and spatial ability. *Computers and Education*, 146, [4] L. Masterman, *Teaching the media*. Routledge, 2003.
- [5] Hulwani, A. Z., Pujiastuti, H., & Rafianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2255–2269. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.717>
- [6] Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2020). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*, 2(Ia), 133– 136.
- [7] Tegeh, Simamora, & Dwipayana. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>.

- [8] Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk MahasiswaPGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/>