

Penerapan Media Video untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Tema Permainan Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Sejarah Uang pada Siswa Kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang (*Implementation Video to Improve Learning Motivation and Learning Outcomes with Game Theme of Social Subject in History Money on Student Classs III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang*)

Yusi Meilyawati, Rahayu, Chumi Zahroul Fitriyah
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: chumizahroul@yahoo.co.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS kelas III. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang dengan menerapkan media video pada pokok bahasan sejarah uang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III yang terdiri dari 29 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I adalah 45%. Pada siklus II mencapai 59%, peningkatan sebesar 10% dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I mencapai 48,28% dan pada siklus II mencapai 82,76%. peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 34,48%.

Kata Kunci: motivasi, hasil belajar, PTK(Penelitian Tindakan Kelas), sejarah uang, video.

Abstract

This research problem is about the low of learning motivation and learning outcomes espacialy in social studies class III. The purpose of this research is to improve the learning motivation and learning outcomes of the class III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang by implementing video in history money. This research kind is Classroom Action Research (CAR) which was conducted in two cycles is the cicle I and cicle II. The subject of this research is students of class III consisting of 29 students. Data collection methods used: interviews, questionnaires, tests, observation, and documentation. Based on the results of the study, the average student motivation in the first cycle was 45%. In the second cycle reached 59%, an increase of 10% from the first cycle to silkus II. Student learning outcomes also increased, in the first cycle reached 48.28% and the second cycle reached 82.76%. improvement of learning outcomes from the first cycle to the second cycle of 34.48%.

Keywords: motivation, learning outcomes, CAR (Classroom Action Research), history money, video.

Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2010: 1).

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (BSNP: 2006).

Secara rinci BSNP (2006:175) menyebutkan Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh pada tanggal 28-29 November 2013, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS cukup rendah dengan persentase 35%. Hal ini dapat diamati dari siswa

kurang memperhatikan terhadap materi yang disampaikan, siswa tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa sering bermain dengan temannya, siswa kurang memperhatikan pertanyaan dari guru.

Untuk informasi hasil belajar siswa diperoleh dari guru kelas III melalui data nilai Ulangan Tengah Semester, yaitu semester 2 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang di tentukan di SDN Jatisari 01 untuk mata pelajaran IPS adalah 64. Dengan jumlah siswa 29 orang, 11 siswa telah memenuhi KKM dengan persentase 37,93 %, sedangkan 18 siswa belum memenuhi KKM dengan persentase 62,07%.

Salah satu cara meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari siswa tersebut perlu diadakannya perubahan dalam penyampaian pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran.

Menurut Degeng (dalam Trianto, 2010:199) media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, apakah itu orang, alat, atau bahan. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber itu dapat berupa perangkat keras, seperti computer, televisi, LCD, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat-perangkat keras.

Menurut Siddiq (2008:16), Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Dengan demikian peneliti tertarik untuk menerapkan media video dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III tema permainan mata pelajaran IPS pokok bahasan sejarah uang dengan menerapkan media video di SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang, sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Video untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Tema Permainan Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Sejarah Uang pada Siswa Kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang".

Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 29 orang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan model skema penelitian tindakan kelas Arikunto. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua

siklus yaitu siklus I dan siklus II. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, tes, observasi, dokumentasi.

Motivasi belajar yang diamati dalam penelitian ini yaitu:

1. Minat siswa terhadap pelajaran
2. Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya
3. Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya
4. Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru
5. Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang meliputi C1, C2, dan C3 yang diperoleh dari kegiatan tes setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan menerapkan media video pada pokok bahasan sejarah uang.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penerapan media video

Rumus yang digunakan untuk menentukan ketercapaian penerapan media video adalah sebagai berikut:

$$N = \frac{n}{m} \times 100 = \dots$$

Keterangan:

N = Nilai Penerapan Media Video

n = Jumlah Skor yang diperoleh

m = Jumlah Skor Keseluruhan

Adapun dari kriteria penerapan media video adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria penerapan media video

Skala nilai	Nilai huruf	Nilai angka	predikat
80 - 100	A	4	Sangat Baik
70 - 79,9	B	3	Baik
60 - 69,9	C	2	Cukup
50 - 59,9	D	1	Kurang
0 - 49,9	E	0	Sangat Kurang

2. Motivasi belajar siswa

Rumus yang digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{M}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase motivasi belajar siswa

M = jumlah skor yang diperoleh siswa

N = jumlah skor keseluruhan siswa

Adapun kriteria dari motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria motivasi belajar siswa

No	Skor rata-rata	Kriteria motivasi belajar
1	0 - 19	Sangat Rendah
2	20 - 39	Rendah
3	40 - 59	Sedang
4	60 - 79	Tinggi

5	80 - 100	Sangat Tinggi
---	----------	---------------

3. Hasil belajar siswa

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan media video dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase ketuntasan belajar siswa
n = jumlah siswa yang tuntas
N = jumlah seluruh siswa

Kriteria ketuntasan hasil belajar bagi siswa dinyatakan sebagai berikut:

- siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai ≥ 64 dari skor maksimal 100.
- suatu kelas dinyatakan tuntas apabila terdapat minimal 80% siswa telah mencapai ketuntasan individu ≥ 64 .

Hasil Penelitian dan Pembahasan

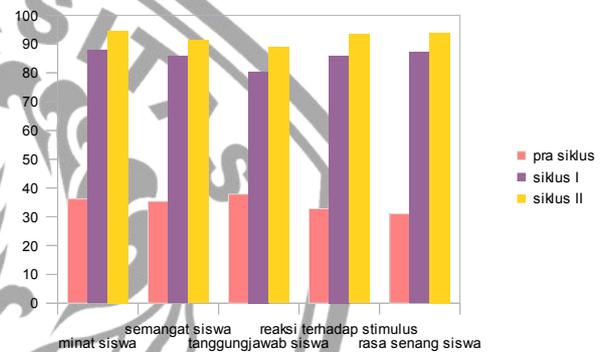
Kegiatan awal dalam penelitian ini adalah meminta izin kepada kepala sekolah dan melakukan observasi kegiatan pembelajaran siswa kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang serta melakukan wawancara kepada guru kelas III. Berdasarkan hasil observasi awal motivasi belajar siswa masih sangat rendah hal ini diamati dari siswa yang kurang memperhatikan terhadap materi yang disampaikan, siswa tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa sering bermain dengan temannya. Selain motivasi belajar hasil belajar siswa juga masih rendah. Dari 29 siswa 11 siswa telah memenuhi KKM sedangkan 18 siswa masih kurang dari KKM, sehingga ketuntasan klasikal 39,93% masih jauh dari ketuntasan yang telah ditentukan SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan analisis motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II terdapat peningkatan persentase motivasi belajar siswa tiap indikator. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel.3 dibawah ini. Tabel 3. persentase indikator motivasi belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II

No	Indikator motivasi belajar	Persentase		
		Pra siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Minat siswa terhadap pembelajaran	36,2	88	94,6
2	Semangat siswa dalam mengerjakan tugas	35,4	85,7	91,4
3	Tanggjawab siswa terhadap tugas yang diberikan	37,9	80,4	89
4	Reaksi siswa terhadap stimulus yang	32,8	85,9	93,3

diberikan guru			
Rasa senang siswa			
5 dalam mengerjakan tugas	31	87,1	94

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui peningkatan masing-masing indikator pada pembelajaran siklus I dan siklus II. Minat siswa terhadap pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 6,6%, semangat siswa dalam mengerjakan tugas mengalami peningkatan sebesar 5,7%, tanggjawab siswa terhadap tugas yang diberikan guru mengalami peningkatan 8,6%, reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan guru mengalami peningkatan sebesar 7,4%, sedangkan untuk rasa senang siswa dalam mengerjakan tugas mengalami peningkatan sebesar 6,9%. dibawah ini akan disajikan perbandingan antara peningkatan motivasi belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II selama pembelajaran menerapkan media video pokok bahasan sejarah uang.



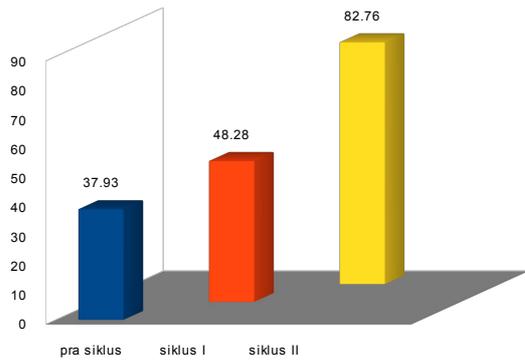
Gambar 1. Perbandingan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I, dan siklus II

Setelah diterapkan media video dalam pembelajaran IPS pokok bahasan sejarah uang, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4. berikut ini.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Siklus	Persentase Hasil Belajar Siswa
1	Pra siklus	37,93%
2	Siklus I	48,28%
3	Siklus II	82,76%

Berdasarkan tabel 4. diatas dapat dibuat grafik peningkatan hasil belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. grafik perbandingan hasil belajarnya

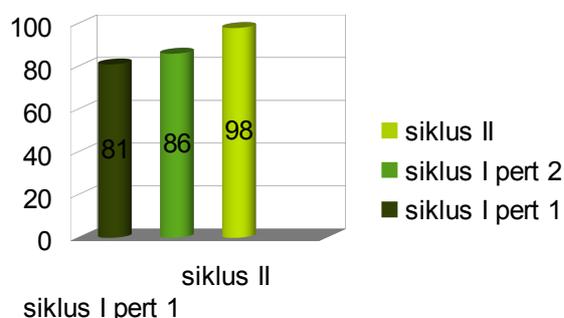
Berdasarkan tabel 4. dan gambar 2. dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus hasil belajar siswa hanya mencapai 37,93%, selanjutnya pada siklus I mencapai 48,28% dengan siswa yang melebihi KKM (≥ 64) sebanyak 14 siswa dan sebanyak 15 siswa masih belum mencapai KKM (≥ 64). Pada siklus II persentase hasil belajar mencapai 82,76% dengan siswa yang melebihi KKM (≥ 64) sebanyak 24 siswa dan siswayang masi belum mencapai KKM (≥ 64) sebanyak 5 siswa.

Penerapan media video digunakan untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi. Peningkatan hasil penerapan media video dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. peningkatan penerapan media video

Skala Nilai	Predikat	Siklus I pert. 1	Siklus I pert. 2	Siklus II
80 - 100	Sangat Baik	81	86	98
70 - 79,9	Baik	-	-	-
60 - 69,9	Cukup	-	-	-
50 - 59,9	Kurang	-	-	-
0 - 40,9	Sangat Kurang	-	-	-

Berdasarkan tabel 5. diatas, dapat dibuat grafik penerapan media video pada siklus I dan siklus II seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. Diagram penerapan media video Berdasarkan hasil observasi dan penilaian yang dilakukan

oleh observer terhadap motivasi dan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS tema permainan pokok bahasan sejarah uang pada siswa kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan tema permainan mata pelajaran IPS pokok bahasan sejarah uang pada siswa kelas III SDN Jatisari 01 Tempeh Lumajang. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Persentase motivasi belajar siswa pada pra siklus sebesar 40,17% meningkat pada siklus I sebesar 45%. seangkan pada siklus II meningkat menjadi 59%. Penerapan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I adalah 10,35%. selanjutnya meningkat lagi sebesar 34,48% pada siklus II menjadi 82,76%.

berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, ada saran yang perlu untuk dipertimbangkan untuk penerapan media video dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. Selain itu penerapan media video sebaiknya dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dalam penerapannya media video diharapkan guru dapat membimbing siswa pada saat pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis Y.M. mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II atas waktu, perhatian, dan sarannya dengan penuh kesabaran selama bimbingan penyusunan skripsi ini. Terimakasih kepada Dosen Pembahas dan Dosen Penguji atas saran dan kritik dan masukannya demi kesempurnaan skripsi ini. Terimakasih juga kepada orang tua dan teman-teman seperjuangan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2010 atas dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penulis demi kelancaran pengerjaan skripsi ini.

Daftar Pustaka

- [1] Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2006. Jakarta: BNSP.
- [2] Siddiq, D. M., Munawaroh, I., dan Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- [3] Tim UPPL FKIP UNEJ. 2013. *Buku Pedoman Pemantapan Pengalaman Lapangan (PPL) Dan Kuliah Kerja (KK) Profesi Terintegrasi Bagi Mahasiswa Program S1-PGSD FKIP UNEJ*. Jember: Tim UPPL dan MicroteachingFKIP Universitas Jember
- [4] Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.