

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN  
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAPEL IPA  
DI MIN KROYA CIREBON**

**Oleh:**

**Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Zaenuddin\***

*\*Jurusan PGMI FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Email:akhmadbusyaeri10@gmail.com*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di MI Negeri Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon”. Serta untuk mengetahui respon siswa berkaitan dengan penggunaan video dalam proses belajar mengajar. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, studi dokumentasi dan penyebaran angket, dengan populasi berjumlah 27 orang siswa sebagai responden. Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan pendekatan statistik dengan perhitungan prosentase dan korelasi Product Moment.*

*Penggunaan video pembelajaran IPA umumnya sangat diminati oleh semua siswa MIN Kroya, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapat 79,634% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63.*

*Berdasarkan perhitungan data yang dihubungkan dengan angka indeks korelasi (r) product moment yakni berada diantara 0,800-1 yang berarti dalam kategori korelasi yang sangat tinggi, sedangkan hasil perhitungan korelasi antara penggunaan video dengan hasil belajar siswa adalah 1,03 yang berarti memiliki hubungan yang sangat tinggi.*

**Keyword** : Video Pembelajaran, Respon siswa, Hasil Belajar

**A. PENDAHULUAN**

Berdasarkan Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab I, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Sebelum melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu memahami empat strategi dasar guru dalam mengajar, yaitu: mengidentifikasi perilaku yang diharapkan; memilih pendekatan yang tepat yang sesuai dengan materi dan karakter siswa; menentukan prosedur, metode, dan teknik pembelajaran yang tepat; menetapkan ukuran keberhasilan (Syaiful Bahri Djamarah 5 : 2002).

Adanya alat pendidikan yang serba lengkap belum tentu menjamin pemanfaatannya dalam pendidikan. Sering terjadi gap antara hard ware dan soft ware. Banyaknya ragam alat pendidikan juga menimbulkan kesulitan untuk memilih alat mana yang serasi untuk bahan pelajaran tertentu. Untuk memanfaatkan alat teknologi pendidikan diperlukan keterampilan dari pihak guru serta sikap positif terhadap perkembangan alat teknologi pendidikan. Setiap alat pendidikan mempunyai kebaikan dan kekurangannya, namun semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing.

Sejak ditemukannya program video para pendidik segera melihat manfaatnya bagi pendidikan. Video pendidikan sekarang telah berkembang pesat di negara-negara maju. Telah banyak pula terdapat perpustakaan yang meminjamkan kaset-kaset video tentang segala macam topik dalam tiap bidang studi dan bisa dengan mudahnya pendidik mengunduh video-video edukasi di internet.

Video sebagai salah satu kemajuan teknologi telah banyak memberikan pengaruh positif dan kemajuan bagi manusia dan kebudayaannya. Dengan adanya video, orang tidak lagi sulit untuk mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan dan hiburan. Peristiwa dan kejadian-kejadian penting yang terjadi diseluruh penjuru di dunia pun bisa disaksikan secara mudah dan cepat, hal ini menjadikan dunia yang luas seakan menjadi sempit dan hampir tidak lagi dikenal dengan batas-batas waktu maupun tempat.

Secara umum siswa Sekolah Dasar berada pada rentang usia 6-13 tahun, dimana pada usia ini mulai timbul sikap sosial dan demokrasi pada diri anak. Menurut (Asep Saefudin dan Rina Rindanah 62 : 2003) sikap atau disposisi perasaan dipelajari anak melalui tiga cara , yaitu sebagai berikut :

1. Meniru orang yang dilihat anak sebagai orang yang berwibawa (baik secara langsung maupun melalui media televisi)
2. Pengumpulan kombinasi pengalaman dalam situasi hidupnya
3. Pengalaman emosional yang mendalam

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar (Syeful Bahri dan Aswan Zain 141 : 2002).

Video merupakan media audio visual yang sudah beredar di masyarakat dan banyak diminati oleh anak-anak sekolah dasar, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita bersejarah bisa disaksikan dengan mudah.

Peranan video dalam konteks bertambahnya pengetahuan anak memerlukan pengamatan yang lebih mendalam terutama tentang pengaruh-pengaruh yang ditimbulkannya, mengingat kelebihan dari video, mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu dalam waktu yang singkat, pesan yang disampaikan cepat dan mudah di singkat, mengembangkan pikiran dan pendapat siswa, mengembangkan imajinasi peserta didik.

Video pembelajaran sangatlah tepat jika digunakan dalam pembelajaran sains terutama pada materi proses pencernaan manusia, karena guru tidak mungkin bisa untuk menggambarkan secara nyata dari proses pencernaan makanan yang terjadi didalam perut manusia, oleh sebab itu guru perlu media atau alat bantu untuk bisa menggambarkannya kepada siswa, agar siswa mudah memahami tentang proses pencernaan tersebut. Namun hal itu masih jarang dilirik oleh para guru mengingat penggunaan video pembelajaran membutuhkan alat bantu lain seperti laptop dan proyektor yang menjadi kendala, baik dari pihak sekolah yang belum memiliki alat tersebut maupun dari kemampuan guru dalam membuat video dan mencari video di internet serta mengoperasikannya untuk diberikan kepada siswa.

Berbeda dengan kondisi tempat saya melakukan penelitian ini, seperti yang dikatakan oleh salah satu guru MIN Kroya yaitu Bapak Faridi bahwa guru-guru 99% adalah sarjana, serta memiliki berbagai fasilitas yang cukup kumplit

diantaranya laptop sekolah ada 5, proyektor ada 2, sedangkan guru-gurunya hampir seluruhnya memiliki laptop pribadi.

Akan tetapi pembelajaran di MIN Kroya cenderung jauh dari penggunaan IT, seperti yang dikatakan oleh Galen dan teman-temannya siswa MIN Kroya Kelas V, khususnya dalam pembelajaran IPA sendiri gurunya jarang menggunakan IT atau proyektor dan bahkan yang sering dilakukan guru IPAnya hanyalah memberi tugas. Begitu juga dengan hasil belajar IPA di MIN Kroya menunjukkan hasil belajar siswa yang dilihat dari hasil nilai rapor siswa mendapat nilai rata-rata 65 sedangkan KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Berdasarkan hasil refleksi tersebut terayata sebagian besar masalah yang terjadi diakibatkan karena dalam proses belajar mengajar guru hanya menggunakan metode pengajaran konvensional dengan metode ceramah, padahal di MIN Kroya sendiri terdapat fasilitas yang cukup memadai untuk melakukan pembelajaran berbasis IT. Sehingga dengan menggunakan pembelajaran berbasis IT diharapkan hasil belajar pelajaran IPA diatas nilai KKM.

Berdasarkan adanya permasalahan diatas, penulis tertuntut untuk melakukan sebuah analisa lapangan mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPA (Penelitian di kelas V MIN Kroya Panguragan Cirebon)

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Definisi Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa Latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti '*tengah*', pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab media disebut '*wasail*' bentuk *jama*' dari kata '*wasilah*' yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara (wasilah) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada ditengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Yudhi Munadi, 6 : 2010).

Selanjutnya akan diuraikan pengertian media menurut para ahli di dalam memberikan batasan media berbeda-beda pendapat, tetapi arah dan tujuannya

sama, yang tidak lepas dari kata medium. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S. Sadiman dkk, 6 : 1996).

Selanjutnya Mc. Luhan dalam Arif S. Sadiman (1984) berpendapat bahwa media adalah sarana yang juga disebut channel, karena pada hakekatnya media memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengarkan, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang, dan waktu yang hampir tak terbatas lagi. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 121 : 2010, bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Dari pengertian media serta batasan-batasan yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat kita simpulkan bahwa media adalah segala sesuatu (benda) yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan dengan terjalannya sebuah komunikasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dengan terarah.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu bila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman yang diperolehnya melalui berbagai latihan. Hal ini sangat sinkron dengan pernyataan bahwa belajar adalah suatu proses pertumbuhan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, dan lain-lain (Sulistiyorini, 5 : 2009).

Media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yudhi Munadi, 8 : 2010)

## **2. Jenis Media Pembelajaran.**

Pada dasarnya perlu kita ketahui bahwa media pembelajaran itu dapat di golongkan kedalam tiga jenis yaitu :

### **1. Media Audio**

Media audio adalah media yang dalam proses penggunaannya melibatkan indra pendengaran sehingga hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata, jika dilihat dari sifat pesan diterimanya media Audio ini dapat menerima pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal yaitu seperti bunyi-bunyian dan vokalisasi seperti gerutuan, gumam, musik dan lain-lain.

### **2. Media Visual**

Media Visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dibuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan dan pesan non verbal visual adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol non verbal visual.

#### **a. Karakteristik Media Visual.**

- 1) Gambar
- 2) Grafik
- 3) Diagram
- 4) Bagan
- 5) Peta

#### **b. Penyajian Pesan Media Visual Verbal dan Nonverbal**

Penyajian pesan media visual verbal dan nonverbal dapat melalui :

- 1) Buku dan modul
- 2) Komik
- 3) Majalah
- 4) Poster
- 5) Papan visual

### **3. Media Audio Visual**

Media Audio Visual adalah media yang melibatkan indra pendengaran dan penglihatan. Dibagi menjadi dua jenis, jenis pertama dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio visual

murni, jenis kedua adalah media Audio Visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dan rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran. Manfaat dan karakteristik lainnya dari media audio visual dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

### **3. Media Audio-Visual**

#### **1) Pengertian Media Audio-Visual**

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar (Syeful bahri dan Aswan Zain, 141 : 2002)

Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media audio visual terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

#### **2) Karakteristik dan Jenis-Jenis Media Audio-Visual**

Karakteristik media audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Alat-alat audio visual merupakan alat-alat “audible” artinya dapat didengar dan alat-alat yang “visible” artinya dapat dilihat (Amir Hamzah Suleiman, 11 : 1985).

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi dua jenis media yaitu media audio dan visual. Dilihat dari segi keadaannya, media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu audio-visual murni dan audio-visual tidak murni.

##### **a. Audio-Visual Murni**

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

### 1). Film Bersuara

Film bersuara ada berbagai macam jenis, ada yang digunakan untuk hiburan seperti film komersial yang diputar di bioskop-bioskop. Akan tetapi, film bersuara yang dimaksud dalam pembahasan ini ialah film sebagai alat pembelajaran. Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film yang baik adalah film yang dapat memenuhi kebutuhan siswa sehubungan dengan apa yang dipelajari. Oemar Hamalik mengemukakan prinsip pokok yang berpegang kepada 4-R yaitu : “ The right film in the right place at the right time used in the right way” (M. Basyirudin Usman dan Asnawir, 96 : 2002)

Secara singkat apa yang telah dilihat pada sebuah film, video, ataupun televisi hendaknya dapat memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Sesuai dengan tema pembelajaran
- b) Dapat menarik minat siswa
- c) Benar dan autentik
- d) Up to date dalam setting, pakaian dan lingkungan
- e) Sesuai dengan tingkat kematangan siswa
- f) Perbendaharaan bahasa yang benar. (M. Basyirudin Usman dan Asnawir, 98 : 2002)

### 2). Video

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informative, edukatif maupun instruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video. Tapi tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran.

### 3). Televisi

Selain film dan video, televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio-visual dengan disertai unsur gerak.



b. Audio-Visual tidak murni

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda (Syeful Bahri, Aswan Zain, 114 : 2002). Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam *plus* suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti:

1). Sound slide (Film bingkai suara)

Slide atau filmstrip yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu slide atau filmstrip termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara. Gabungan slide (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis system multimedia yang paling mudah diproduksi (Azhar Arsyad, 155 : 2003).

Media pembelajaran gabungan slide dan tape dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. Slide bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan menggunakan slide bersuara sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyebabkan semakin banyak indra siswa yang terlibat (visual, audio). Dengan semakin banyaknya indra yang terlibat maka siswa lebih mudah memahami suatu konsep. Slide bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi komputer seperti: power point, camtasia, dan windows movie maker.

Menurut Ismail (71 : 2008), belajar merupakan sebuah proses bagi peserta didik untuk membangun gagasan atau pemahamannya sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran harus memberikan ruang yang luas kepada siswa untuk melakukan proses belajarnya secara mudah, lancar, dan termotivasi. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif, komunikatif, dan reaktif.

Anak usia sekolah dasar umumnya memiliki sifat serba ingin tahu dan senang dengan hal-hal yang baru ia lihat, semua itu tidak hanya mereka dapatkan dari lingkungan keluarga, melainkan mereka dapatkan dari lingkungan tempat mereka bermain. Contohnya pada saat ini di Desa Kroya sendiri sedang musimnya anak-anak sekolah dasar sampai dewasa pada demam dunia internet, yang di dalamnya menyuguhkan berbagai macam fitur-fitur, seperti facebook, yahoo, twiter, youtube dan lainnya. Dunia internet memang menarik sehingga masyarakat banyak yang jadi kecanduan untuk bergelut di dalamnya.

Di lingkungan keluarga sendiri tidak bisa dipungkiri lagi bahwa hampir setiap hari mereka bisa menyaksikan video-video baik melalui media Handpone maupun lainnya, yang lebih menyedihkan lagi pihak orang tua selaku pembimbing dan pendidik yang paling dekat dengan anak tidak bisa memberikan suguhan video yang mengandung pendidikan, justru sebaliknya yaitu orang tua memperlihatkan video-video yang belum saatnya mereka tonton maupun video-video yang hanya bersifat hiburan semata.

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya menurut Nugent (2005) dalam Smaldino dkk (310 : 2008), video merupakan media yang cocok untuk berbagai macam pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya teknologi. Maka dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa. (<http://choldahtav.blogspot.com/2012/03/manfaat-audio-video-dalampendidikan.html>).

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa didisplay dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Disc juga memberikan fasilitas indeks pencarian melalui judul, topik, jejak atau kode-waktu untuk pencarian yang lebih cepat.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajaran bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

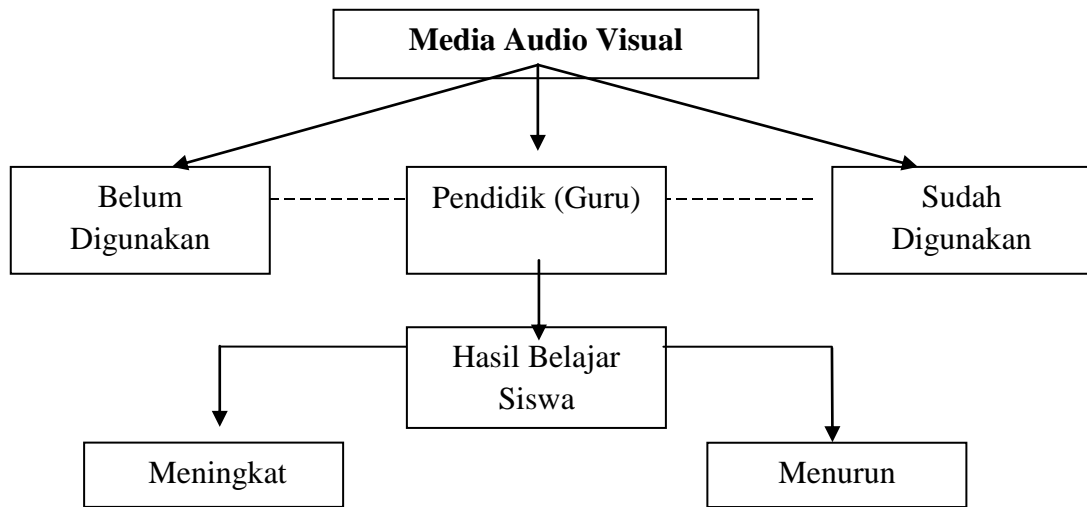
Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara berjama'ah. Misalnya tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Dalam hal ini penulis sangat tertarik untuk bisa meneliti seberapa pengaruhnya pembelajaran IPA yang menggunakan media video pembelajaran terhadap hasil yang dipahami oleh siswa, khususnya siswa kelas V MIN Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon.

Secara skema dapat dilihat sebagai berikut :



#### 4. Pengertian Video Pembelajaran

##### a) Pengertian Video

Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-video-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Dalam kamus Bahasa Indonesia Video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Senada dengan itu, video juga berarti sesuatu yang berkenaan dengan penerimaan dan pemancaran gambar. Tidak jauh berbeda dengan definisi tersebut, video merupakan “the storage of visuals and their display on television-type screen” (penyimpanan atau perekaman gambar dan penayangannya pada layar televisi).

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; motion), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

Karenanya, banyak orang yang memahami video dalam dua pengertian:

- a. Sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan (di sini video sama dengan film, dan penyebutan video seringkali dipakai bergantian dengan film). Aplikasi umum dari video adalah televisi atau media proyektor lainnya.

- b. Sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakilkan gambar bergerak. Di sini istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video dan pemutar video.

b) Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran di antaranya. Video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diri sekalipun. Hal itu, tidak dapat dilepaskan dari kondisi para siswa saat ini yang tumbuh berkembang dalam dekapan budaya televisi, di mana paling tidak setiap 30 menit menayangkan program yang berbeda. Maka dari itu, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa.

Selain itu, menurut Smaldino sendiri, pembelajaran dengan video multi-suara bisa ditujukan bagi beragam tipe pebelajar. Teks bisa di display dalam aneka bahasa untuk menjelaskan isi video. Beberapa DVD bahkan menawarkan kemampuan memperlihatkan suatu objek dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Disc juga memberikan fasilitas indeks pencarian melalui judul, topik, jejak atau kode-waktu untuk pencarian yang lebih cepat.

Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, dan setiap ranah baik kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal.

- a. Pada ranah kognitif, pebelajar bisa mengobservasi rekreasi dramatis dari kejadian sejarah masa lalu dan rekaman aktual dari peristiwa terkini, karena unsur warna, suara dan gerak di sini mampu membuat karakter berasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.
- b. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi emosional impact yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung sampai kepada sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya

tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih. Dan lebih dari itu, menggiring mereka pada penyikapan seperti menolak ketidakadilan, atau sebaliknya pemihakan kepada yang tertindas.

- c. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik siswa juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun feedback dari teman-temannya.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara berjama'ah. Misalnya tentang resolusi konflik dan hubungan antar sesama, mereka bisa saling mengobservasi dan menganalisis sebelum menyaksikan tayangan video.

Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran, di antaranya adalah:

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistik dalam waktu yang singkat
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic
- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Selain kelebihan, video/film juga memiliki kekurangan, di antaranya:

- a. sebagaimana media audio-visual yang lain, video juga terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut;
- b. pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya tidak murah, terutama bagi guru, maaf, dengan gaji pas-pasan di negeri ini;
- c. penyangganya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.

### 3) Penggunaan Audio-Visual dalam Pembelajaran

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan audio-visual untuk pembelajaran yaitu:

- a. Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru memilih media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.
- b. Guru juga harus mengetahui durasi media audio-visual misalnya dalam bentuk film ataupun video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran.
- c. Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran.
- d. Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut. (M. Basyirudin Usman dan Asnawir, 97-98 : 2002).

## 5. Metode dan Langkah-langkah Penelitian

### a) Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif karena data yang diolah berhubungan dengan nilai atau angka-angka yang dapat dihitung secara matematis perhitungan statistik dengan bantuan program *software* SPSS. Peneliti menyebarkan tes ujicoba materi IPA yang telah disampaikan dengan

menggunakan media video pembelajaran kepada siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa.

Adapun metode pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan mempelajari suatu gejala atau peristiwa melalui melihat, mencatat data, mengamati guna mencari informasi secara sistematis. Artinya dalam hal ini penulis melihat secara langsung pada lokasi penelitian, guna memperoleh data yang benar-benar akurat yang berkaitan langsung dengan pengaruh penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA di MI Negeri Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon.

b. Pembagian Angket

Pembagian angket dilakukan penulis kepada mereka yang dijadikan sampel dalam penelitian, yaitu siswa kelas V MI Negeri Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon. Data yang diperoleh kemudian diolah dan ditafsirkan sebagaimana teknik analisis data yang dipakai standar oleh penulis.

c. Studi Perpustakaan

Studi Perpustakaan yaitu teknik pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang dikaji.

d. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas V MI Negeri Kroya, apakah sudah mencapai standar KKM yang diharapkan atau belum.

b) Teknik Pengambilan Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono. 2009: 215). Sedangkan menurut Sukardi (1998: 53) populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, hewan, peristiwa/benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan



secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu kesimpulan. Senada dengan itu, Toto Syatori Nasehuddien (2008: 47) mengartikan populasi adalah segala sesuatu yang menjadi objek penelitian.

Masih menurut Toto Syatori Nasehuddien, ada 2 macam populasi yaitu populasi target dan terjangkau. Populasi target yaitu semua atau keseluruhan dari sasaran/objek penelitian. Sedangkan populasi terjangkau adalah bagian dari populasi target. Dalam penelitian ini penulis menggunakan populasi terjangkau karena objek yang diteliti bukanlah seluruh siswa MI Negeri Kroya, melainkan objek yang diteliti adalah siswa kelas V MIN Kroya. Adapun pengambilan kelas V dianggap telah mampu menyesuaikan diri baik dari segi penerimaan materi maupun dari segi penilaian siswa terhadap guru IPA serta proses kegiatan belajar mengajar masih berjalan lancar.

## 2. Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 117) mengatakan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Yatim Riyanto (2001: 64) sampel merupakan bagian dari populasi, jenis sampel yang diambil harus mencerminkan populasi. Sedangkan peneliti sendiri mengambil sampelnya adalah kelas V A.

Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan cara *total sampling* jenis *cluster random sampling* di mana digunakan bila populasi tidak terdiri dari individu-individu melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster* (Margono. 1997: 127).

## 6. Hasil Korelasi Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA

### Angka Indeks Korelasi Variabel X Dan Variabel Y

No. Responden	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	27	80	729	6400	2160
2	28	85	784	7225	2380
3	26	75	676	5625	1950
4	26	75	676	5625	1950

<b>5</b>	30	95	900	9025	2850
<b>6</b>	26	75	676	5625	1950
<b>7</b>	27	80	729	6400	2160
<b>8</b>	26	75	676	5625	1950
<b>9</b>	28	85	784	7225	2380
<b>10</b>	26	75	676	5625	1950
<b>11</b>	29	90	841	8100	2610
<b>12</b>	25	75	625	5625	1875
<b>13</b>	29	95	841	9025	2755
<b>14</b>	26	75	676	5625	1950
<b>15</b>	27	80	729	6400	2160
<b>16</b>	28	85	784	7225	2380
<b>17</b>	26	75	676	5625	1950
<b>18</b>	26	75	676	5625	1950
<b>19</b>	30	85	900	7225	2550
<b>20</b>	26	75	676	5625	1950
<b>21</b>	28	85	784	7225	2380
<b>22</b>	28	85	784	7225	2380
<b>23</b>	25	75	625	5625	1875
<b>24</b>	29	90	841	8100	2610
<b>25</b>	28	80	784	6400	2240
<b>26</b>	26	70	676	4900	1820
<b>27</b>	29	85	841	7225	2465
<b>Jumlah</b>	<b>735</b>	<b>2.177</b>	<b>20.065</b>	<b>177.200</b>	<b>59.580</b>

Setelah diperoleh data seperti pada tabel di atas, langkah selanjutnya adalah memasukkan data tersebut ke dalam rumus korelasi  $r$  product moment. Dari hasil perhitungan ini dapat diketahui bahwa korelasi antara penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di MIN Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon adalah melalui perhitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\Sigma_{xy} - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}} \\
 &= \frac{27 (59.580) - (735) (2.177)}{\sqrt{\{27 (20.065) - (735)^2\} \{27 (177.200) - (2.177)^2\}}} \\
 &= \frac{1.608.660 - 1.600.095}{\sqrt{\{541.755 - 540.225\} \{4.784.400 - 4.739.329\}}} \\
 &= \frac{8.565}{\sqrt{\{1.530\} \{45.071\}}} \\
 &= \frac{8.565}{\sqrt{\{68.958.630\}}} \\
 &= \frac{8.565}{8.304,14} \\
 &= 1.03
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas menunjukkan bahwa pengaruh yang ditimbulkan akibat penerapan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil pada materi alat pencernaan manusia di kelas V MIN Kroya Panguragan Cirebon adalah sangat kuat atau tinggi. Hal ini terbukti dengan perolehan ke dalam interpretasi korelasi ( $r$ ) product moment sebesar 1,03.

Bila perolehan data tersebut di atas dihubungkan dengan angka indeks korelasi ( $r$ ) product moment menurut Suharsimi Arikunto (75 : 2009), yakni berada diantara 0,800-1 yang berarti dalam kategori korelasi yang sangat tinggi, sedangkan hasil perhitungan di atas adalah 1,03 yang berarti memiliki hubungan yang sangat tinggi.

#### Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Rentang	Klasifikasi
1	0,800-1	Sangat tinggi
2	0,600-0,800	Tinggi
3	0,400-0,600	Cukup
4	0,200-0,400	Rendah
5	0,00-0,200	Sangat rendah

Sumber : Suharsimi A. (2009:75)

### C. SIMPULAN

1. Penggunaan video pembelajaran IPA umumnya sangat diminati oleh semua siswa MIN Kroya, sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapat 79,634% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, dan 12,962% mengatakan setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, serta 7,404% yang mengatakan tidak setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63, hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi selama proses belajar mengajar. Hal ini membuktikan bahwa tingginya tingkat pengaruh video terhadap hasil belajar siswa MIN Kroya.

3. Pengaruh yang ditimbulkan akibat penerapan video pembelajaran terhadap hasil belajar pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon, sebagaimana data dari hasil dua variabel yakni variabel X dan variabel Y. Ternyata dari kedua variabel tersebut menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi. Hal ini terbukti dengan perolehan korelasi dari dua variabel tersebut melalui perhitungan product moment mencapai sebesar 1,03 yang berarti berada dalam korelasi yang kuat/tinggi, dimana derajat korelasinya berada diantara rentang 0,800-1 (korelasi kuat/tinggi), yakni jika semakin sering guru mengguna video pembelajaran maka akan semakin kuat/tinggi pula pengaruh yang ditimbulkan terhadap hasil belajar siswa kelas V A MIN Kroya Kecamatan Panguragan Kabupaten Cirebon.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah Suleiman, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta : PT Gramedia. 1985.
- Arif. S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1996.
- Asep Saefudin dan Rina Rindanah .*Bimbingan dan Konseling*. Cirebon : STAIN Perss, 2003.
- Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara, 1996.
- M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Pers. 2002.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 1997.
- Ngalim Purwanto, *Prinsip- Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004.
- Rudi Hartono, *Ragam Model Mengajar*. Yogyakarta : Diva Press. 2013
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta. 2019.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta. 2002

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revisi V)*, Jakarta : Rineka Cipta, 2009.

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 1998.

Sulistiyorini, *Evaluasi Pendidikan*. Cet 1. Yogyakarta : Penerbit TERAS. 2009

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2002.

Syeful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. 2010

Toto Syatori Nasehuddien, *Metodologi Penelitian: Sebuah Pengantar*. Cirebon: STAIN Cirebon Press. 2008.

Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003

Winkel. W. S. *Psikologi Pengajaran*, Cet 4, Jakarta : PT. Gramedia. 1989

Yatim Riyanto. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Penerbit SIC. 2001.

Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press. 2010

<http://choldahtav.blogspot.com/2012/03/manfaat-audio-video-dalam-pendidikan.html>).

<http://dilihatnya.com2236/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli>